



**FONDAZIONE MONDO DIGITALE**  
Relazione sulle attività 2021

# LA SFIDA DELLA "RICORRENZA"

di Mirta Michilli, direttore generale

Siamo entrati nelle case dei docenti e degli studenti in videoconferenza. Abbiamo creato aule virtuali in ogni città. Cittadini di tutte le età si sono collegati ai nostri webinar con i loro dispositivi personali, dalla cucina o dalla camera da letto, per seguire sessioni di aggiornamento sulla vita digitale e l'evoluzione del lavoro con le nuove tecnologie. Da quando l'emergenza sanitaria ha stravolto le nostre vite siamo diventati tutti mezzibusti, come i conduttori dei tg. Abbiamo trascorso intere giornate tra webinar, riunioni, talk ed eventi live. Per questo, appena possibile, ho scelto di tornare a lavorare in presenza e di abitare nuovamente gli spazi e i territori. Nonostante l'immagine granulosa e pixellata che abbiamo trasmesso attraverso gli schermi, sentiamo oggi più che mai l'impegno di un'organizzazione chiamata ad essere sempre **inclusiva e "ad alta risoluzione"**. La tecnologia ci aiuta ad essere "di prossimità", anche a distanza: è proprio questa la sfida in tempo di emergenza e di pandemia.

Da oltre venti anni siamo impegnati nella diffusione della cultura dell'innovazione per una nuova economia della conoscenza come motore di sviluppo del paese. Usiamo le tecnologie digitali come acceleratore sociale, per alimentare la crescita, il benessere, la produttività e la competitività, convinti che un ecosistema innovativo sia un valore per tutti, dal cittadino alle imprese e alle città. Lavoriamo per una società democratica della conoscenza coniugando innovazione, istruzione, inclusione e valori fondamentali, in modo che i benefici siano a vantaggio di tutte le persone senza escludere o lasciare indietro nessuno. Operiamo a livello locale, nazionale e internazionale, elaborando modelli di intervento replicabili ovunque. Sono oltre 200 i progetti di inclusione e innovazione sociale realizzati finora, finanziati anche con fondi europei. Interveniamo sulle emergenze con soluzioni innovative e sistemiche in settori strategici per lo sviluppo del paese, anche in termini di Pil (abbandoni scolastici, disoccupazione giovanile, parità di genere, invecchiamento attivo ecc.). 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.

La Fondazione Mondo Digitale è un'organizzazione non profit orientata alla conoscenza, nata come Consorzio Gioventù Digitale nel 2001 su iniziativa dell'allora assessora del Comune di Roma Mariella Gramaglia e ideata, nella sua missione strategica, dal professore Alfonso Molina<sup>1</sup>, direttore scientifico. Presidente storico della fondazione, dal 2001 fino al 2011, il grande linguista, professore emerito **Tullio De Mauro** (Torre Annunziata 1932 - Roma 2017), che ne ha fortemente connotato la missione di servizio pubblico, dalla scuola all'alfabetizzazione digitale degli adulti.

Ho avuto l'onore di ricoprire il ruolo di direttore generale fin dalla sua costituzione e di aver contribuito alla sua crescita e sostenibilità fino all'organizzazione che è oggi, pronta per essere iscritta nel Registro degli Enti del Terzo Settore (Runts)<sup>2</sup>. Per dimensioni e dipendenti **ora ci collochiamo tra le organizzazioni medio-grandi**: in Italia, infatti, meno del 4 per cento delle organizzazioni non profit hanno più di 10 dipendenti e meno del 2 per cento fattura oltre un milione e mezzo di euro<sup>3</sup>.

Dallo scorso ottobre abbiamo un nuovo presidente, **Renato Brunetti**, imprenditore e manager nel settore dell'informatica e di internet, e un nuovo consiglio di amministrazione. Con il supporto di un team di esperti abbiamo avviato il percorso di trasformazione, come stabilito dalla nuova normativa<sup>4</sup>, e stiamo costruendo una nuova modalità di relazione con Roma Capitale,

<sup>1</sup> <http://www.alfonsomolina.info/>

<sup>2</sup> <https://servizi.lavoro.gov.it/runts/it-it/>

<sup>3</sup> Istat, Struttura e profili del settore non profit, 2021

<sup>4</sup> <https://servizi.lavoro.gov.it/Runts/AnteprimaPDF.aspx?id=16&lang=it-it/DL-117-del-03072017-Codice-del->

non più come ente strumentale, ma ispirata ai principi di collaborazione, co-programmazione e co-progettazione. Un modello da replicare poi con le diverse strutture della pubblica amministrazione centrale e degli altri enti locali.

Mentre lavoriamo al terzo "Bilancio sociale" stiamo affrontando la discesa della quarta ondata della pandemia e la guerra in Ucraina. L'incertezza sembra ormai diventata la condizione abituale. Ed è sempre impensabile programmare i festeggiamenti per i 20 anni di attività, un traguardo importante che ci ha visto nascere come piccolo consorzio locale e trasformarci in una Fondazione con collaborazioni internazionali. Ma Tullio De Mauro, proprio nel rapporto sui dieci anni di attività<sup>5</sup>, l'unico traguardo che siamo riusciti a festeggiare, ci ricordava che una "ricorrenza", non è solo anniversario, data da ricordare. **"La ricorrenza, in linguaggio tecnico-scientifico, è un procedimento logico basato sull'induzione.** Una relazione di ricorrenza, un'equazione di ricorrenza, a partire dalla relazione di alcuni componenti iniziali permette di valutare la successione. La Fondazione Mondo Digitale nasce dal sogno di realizzare una società della conoscenza per tutti ma è fondata su un metodo di lavoro logico, induttivo, che ha permesso anno dopo anno di sperimentare progetti e linee di azione e mettere a punto validi modelli di intervento in diversi contesti territoriali". Credo che questa parola sintetizzi in modo ideale la sfida che ci aspetta, **procedere per ricorrenze, aumentando la scalabilità e la sostenibilità delle nostre azioni, in tutte le aree di intervento.** E in questo ultimo anno abbiamo costruito le basi per lavorare ai problemi cruciali del nostro tempo cercando le soluzioni "a quattro mani" e con "più teste", come le creature leggendarie: sappiamo muoverci con più familiarità tra mercato, istituzioni, società civile e imprese responsabili, senza perdere la nostra identità di organizzazione non profit.

Nel bilancio dello scorso anno ho trovato nell'identità di **"costruttori"** un'espressione efficace per descrivere la nostra capacità di affrontare la complessità, aiutare le persone a riemergere dalle crisi, personali e comunitarie, a ricostruire il futuro. "Se è questo è il tempo dei costruttori", scrivevo, "noi ci siamo", perché costruiamo ogni giorno un pezzo di futuro senza perdere mai di vista la nostra visione, una società democratica della conoscenza per tutti. Quest'anno sento il bisogno di aggiungere una nuova definizione al nostro stile di lavoro, siamo anche **"sperimentatori"**: verifichiamo le nostre soluzioni su piccola scala, in laboratorio, e poi, via via, aumentiamo le dimensioni dell'intervento, procedendo per ricorrenze, grazie a un **programma integrato di ricerca, azione, sviluppo e implementazione** (ARD&I). Per questo abbiamo deciso di accompagnare il Bilancio sociale 2021 con le immagini della "Scuola di fisica con Arduino e smartphone"<sup>6</sup>, che abbiamo organizzato con Sapienza Università di Roma per quattro edizioni, dando forma a un'idea del professore Giovanni Organtini.

Dietro alla scelta di aggiungere al bilancio oltre ai testi anche una seconda chiave di lettura visiva, ci sono alcuni messaggi importanti che ci teniamo a condividere, con l'impatto forte dei volti delle persone che lavorano insieme: il primo aspetto è il **ruolo cruciale dei docenti e della scuola per la ripresa del paese**<sup>7</sup>. Abbiamo bisogno di costruire un **ecosistema formativo** che metta insieme tutti i soggetti che credono nella centralità dell'istruzione e dell'insegnamento, per garantire lo sviluppo sostenibile delle nostre comunità.

Il secondo è il principio dell'**innovazione incrementale**, per ricorrenza direbbe De Mauro. Oggi i cambiamenti più innovativi non sono definiti dalla norma, dalle riforme, ma dalle scuole stesse e dalle comunità. Processi di valore vengono attivati sempre di più orizzontalmente dalle persone che hanno abitudine a cooperare e condividere, meno dall'alto verso il basso. Con le nostre

---

Terzo-settore.pdf

<sup>5</sup> T. De Mauro, Introduzione a "Fondazione Mondo Digitale, 2001-2011, Rapporto su 10 anni di attività", Roma 2011

<sup>6</sup> Dipartimento di Fisica, Sapienza Università di Roma, Scuola di Fisica con Arduino e smartphone, <https://www.phys.uniroma1.it/fisica/Arduino-Smartphone-Esperimenti>

<sup>7</sup> M. Michilli, Scuola, comunità e reti: per un nuovo ecosistema formativo, in Approfondimenti, Scuola e istruzione, pagine 237-239, 7° Annual Report FPA, Roma 2022

attività, come la Scuola di fisica, costruiamo "**contesti facilitanti**" per favorire processi di innovazione incrementale, motivando i docenti e la comunità educante. Misurarci su traguardi raggiungibili, visibili e misurabili (*first wins*), ci aiuta a sviluppare resilienza e antifragilità, e a fronteggiare il perdurare della crisi e dell'emergenza sanitaria, senza perdere la visione ideale, costruire cioè una società democratica della conoscenza dove nessuno sia escluso<sup>8</sup>. Perché oggi la sfida non è solo raggiungere tutti ma arrivare a ciascuno, con una formazione personalizzata.

Il terzo aspetto è la **sostenibilità**, la capacità di costruire interventi a partire dalle risorse esistenti, con piccoli investimenti. Nella Scuola di Fisica si imparano a costruire complessi esperimenti con oggetti di uso comune, da pochi euro, e si effettuano le misure con un telefonino. L'innovazione sociale può essere a basso costo e ad alto impatto, capace di rispondere al bisogno primario di qualcuno ma nello stesso tempo essere utile a tutti e, in molti casi, indispensabile.

Il quarto aspetto è la **replicabilità**: creiamo soluzioni che possono essere adattate a diversi contesti, perché progettate in modalità agile e flessibile, proprio come le esperienze di fisica. Dalla meccanica all'ottica o al magnetismo, il sito del Dipartimento di Fisica ha documentato con schede didattiche oltre 30 esperimenti, da realizzare con materiale semplice e a basso costo, che gli insegnanti possono riprodurre nelle aule delle scuole, senza costosi laboratori, e gli studenti nelle loro case, in tempo di didattica a distanza.

L'ultimo aspetto è l'**effetto moltiplicatore**: chiediamo alle persone che partecipano alle nostre attività di condividere quanto hanno imparato, di considerare conoscenze e competenze come un bene comune che arricchisce tutta la comunità di appartenenza.

Con questi principi guida ci siamo impegnati anche nel 2021 in alcune sfide cruciali del nostro tempo, raggiungendo con i nostri "servizi formativi" oltre **150.000 cittadini**, soprattutto studenti e giovani. Ad animare più di 2.600 webinar per un totale di quasi 10mila ore ci hanno aiutato 150 formatori e 35 animatori territoriali. Abbiamo lavorato soprattutto in alcune aree che provo a sintetizzare con i diversi progetti collegati:

- **INNOVAZIONE NELLA SCUOLA.** Dalla ricerca didattica con i partner europei alla comunità open source dei Docenti della Scuola del noi, che ha ideato 20 percorsi originali. La decima edizione del concorso internazionale Global Junior Challenge, in collaborazione con il Centro Studi Erickson, è stata dedicata all'uso inclusivo delle nuove tecnologie per un'istruzione di qualità per tutti in emergenza, l'obiettivo 4 dell'Agenda 2030 declinato nella situazione di pandemia da Covid-19. Con un Premio speciale Tullio De Mauro al docente e dirigente innovatore.
  - CS First con Google
  - Edu4AI (Erasmus+)
  - Future Labs con Dell Technologies
  - Global Junior Challenge
  - I docenti della scuola del noi
  - knlghtS of the European Grail - creating a game-based approach for learning (Erasmus+)
- **POVERTÀ EDUCATIVA.** Progetti basati sul modello della Palestra dell'Innovazione, configurabile, evolutivo, inclusivo e dal basso. Tanti spazi di apprendimento e un catalogo di attività a misura di tutti e di ciascuno, dal bambino al manager, per allineare istruzione e formazione alle sfide del 21° secolo. Le prime Palestre per il contrasto alla povertà educativa sono nate nelle periferie delle metropoli di Milano, Corsico, Roma, Bari, Reggio Calabria, e Palermo.
  - Collegamenti digitali con Fondazione di Comunità Milano
  - OpenSPACE sostenuto da Con i bambini

---

<sup>8</sup> A. Molina, First wins nella scuola: la sfida dei docenti "a codice aperto", HuffPost, 11 marzo 2021, [https://www.huffingtonpost.it/entry/first-wins-nella-scuola-la-sfida-dei-docenti-a-codice-aperto\\_it\\_604a030cc5b65bed87d8b33f/](https://www.huffingtonpost.it/entry/first-wins-nella-scuola-la-sfida-dei-docenti-a-codice-aperto_it_604a030cc5b65bed87d8b33f/)

- Smart & Heart Rome con Roma Capitale
- EMERGENZA SANITARIA, BENESSERE E SALUTE. Dal primo curriculum per la scuola italiana per educare i giovani a sviluppare intelligenza emotiva, rispetto ed empatia verso le persone che vivono una situazione di grave disagio o sono affette da malattie, al progetto pilota con lo Spallanzani per contrastare l'isolamento delle persone più anziane e guidarle all'uso dei servizi online per la salute.
  - Fattore J con Janssen
  - Il Centro a casa con Campus Bio-Medico e Fondazione Alberto Sordi
  - Insieme si riparte con Regione Lazio e INMI Spallanzani
  - Health4U con Fondazione Johnson&Johnson
- TRASFORMAZIONE DIGITALE INCLUSIVA (alfabetizzazione digitale e funzionale). In 18 edizioni il "canale formativo di Nonni su internet", con gli studenti che insegnano agli anziani le nuove tecnologie, è stato declinato in tanti modi diversi a seconda dei territori e dei partner (Intel, Poste Italiane, Roma Capitale, Regione Emilia Romagna, Cna ecc.). Con Operazione Risorgimento Digitale promosso da TIM è partita la prima scuola di internet diffusa per tutti.
  - Nonni su Internet
  - Scuola di Internet per tutti con TIM
  - Tra generazioni. L'unione crea il lavoro con Cna Pensionati
  - Vagone FMD. Da 01 a 100
- LA VITA ONLIFE (disinformazione, fake news, cyberbullismo, violenza di genere ecc.). Programmi di sensibilizzazione, informazione e formazione all'uso responsabile della tecnologia e alla cittadinanza digitale con contenuti pensati per diversi canali.
  - Vivi Internet, al meglio con Google, Altroconsumo e Polizia Postale
  - Social Hosting Hub con Action Aid, Comunità di S. Egidio e Parole O\_Stili (Impact Challenge sulla sicurezza di Google.org)
  - Sperimentazione di nuovi format con Facebook (IGTV)
  - Trust Aware (progetto europeo)
- COMPETENZE DIGITALI E TRASVERSALI PER IL LAVORO. Solo il 20% dei lavoratori partecipa ad attività di formazione, la metà rispetto alla media Ocse. La percentuale scende al 9,5% per gli adulti con competenze basse e al 5,4% per i disoccupati di lunga durata, cioè le fasce che avrebbero invece maggiormente bisogno di formazione. Secondo Anpal ci sono 1,8 mln posti disponibili ma mancano professionalità.
  - Ambizione Italia per i giovani con Microsoft
  - Ambizione Italia. Digital Skill Initiative con Microsoft
  - Digital Restart con i COL con Roma Capitale
  - Insieme si riparte con LinkedIn
  - Job Digital Lab con ING Italia
  - Made onlife in Venice con Facebook e Comune di Venezia
- TRA SCUOLA E LAVORO: TECNOLOGIE ABILITANTI E IMPRENDITORIA. Dai dispositivi indossabili alle applicazioni di biorobotica. Percorsi innovativi che appassionano i giovani alla ricerca scientifica e all'imprenditoria con focus su innovazione di processo e prodotto.
  - Digital Made
  - School Accelerator con Lazio Innova e Regione Lazio
  - Roll Cloud con Google, Intesa San Paolo, Noovle
  - SoftBot e Raising Youth con SAP
  - RomeCup (multi evento con area espositiva, talk, laboratori, hackathon, gare con selezioni per i mondiali di robotica)

- **PARITÀ DI GENERE.** L'alleanza collaborativa "ibrida" coinvolge Missione Diplomatica USA in Italia, Ambasciata del Regno dei Paesi Bassi, Compagnia di San Paolo, Microsoft, Eni e una rete di 32 partner accademici. Protagoniste 15.000 studentesse in 24 città. Coding Girls è un modello scalabile e replicabile sui territori con originali sperimentazioni a Torino, Milano e Napoli.
  - Campagna intergenerazionale "Il mio futuro? Dipende da me!"
  - Coding Girls con Missione Diplomatica USA in Italia, Ambasciata del Regno dei Paesi Bassi, Microsoft,
  - Coding Girls a Torino con Compagnia di San Paolo
  - CO.ME.SE (COde&FraME for Self Empowerment) con Eni
- **INTEGRAZIONE.** Approccio sistemico e multidimensionale all'integrazione per promuovere la cultura della formazione continua tra i migranti e lo sviluppo di competenze strategiche (saper fare) per la qualità della vita comune e lo sviluppo del territorio. In Abruzzo.
  - Pari (Fami)
- **PROGETTI EUROPEI.** Collaborazione con oltre 25 centri di ricerca ed enti universitari in Europa. Tra i focus dei progetti in corso strumenti digitali per favorire la mobilità e l'esercizio dei diritti dei cittadini europei, metodologie di apprendimento aumentate dall'uso delle nuove tecnologie, serious game come strumento pedagogico innovativo nell'insegnamento delle lingue.
  - Edu4AI (Erasmus+)
  - EUREKA (Rec)
  - knightS of thE EuroPean Grail - creating a game-based approach for learning (Erasmus+)
  - Trust Aware (Horizon 2020)

Ho sottolineato più volte come la Fondazione Mondo Digitale sia un'**organizzazione ibrida** difficile da classificare: agile come una startup innovativa, radicata nel territorio come un operatore sociale, capace di produrre valore, anche di mercato, come una grintosa impresa sociale, dotata di modelli e strumenti interpretativi come un ente di ricerca. Il perdurare della crisi e l'emergenza sanitaria ci ha confermato che questo modello funziona, perché è resiliente. E nell'essere in perenne versione demo, un ibrido organizzativo in continua trasformazione, abbiamo scoperto anche una attitudine strategica all'anti fragilità, come capacità di modificarci e migliorare in base alle sollecitazioni esterne. Con i collaboratori storici, ormai veri e propri soci valoriali dell'organizzazione, siamo impegnati in uno sforzo collettivo per sviluppare sempre di più competenze trasversali che ci aiutino a rispondere prontamente ai bisogni delle comunità.

Mentre si rafforzano le caratteristiche identitarie che ci differenziano nel panorama delle organizzazioni non profit, a partire dalla varietà dei campi di azione alla capacità di elaborare modelli e strumenti, ci aspettano alcune sfide cruciali, a livello di **governance, strategie e risorse umane**. Alcune sono strettamente collegate, perché, ad esempio, non ci può essere impatto senza strategia, altre hanno bisogno di un impegno costante e di un periodo più lungo di gestazione.

### Governance

- Consolidare il posizionamento come ETS con riequilibrio tra fondatori (diluizione di Roma Capitale) e nuovi soci. Alleanze strategiche e più azioni di lobbying e advocacy
- Migliorare la sostenibilità integrale dell'intera organizzazione, anche in base ai criteri ESG (*environmental, social and corporate governance*)
- Coprogettare con le pubbliche amministrazioni (fondi PNRR)
- Rinforzare il ruolo di servizio pubblico con più azioni scalabili e sostenibili a livello nazionale
- Contribuire alla sperimentazione di strumenti di valutazione di impatto funzionali alla misura dei processi di innovazione sociale

- Rispondere alla sfida della consilience creando contaminazioni virtuose
- Estendere il modello di acceleratore verticale allo sviluppo
- Sostenere il processo di rinnovamento della scuola con azioni di sistema
- Sviluppo di nuovi paradigmi per eliminare ogni forma di divario di cittadinanza
- Nuova presenza on line e valorizzazione del capitale narrativo

### Strategie scalabili e sostenibili

- Attivazione di altri sedi operative (con attenzione al Sud)
- Animazione dei territori, interpretando in rete con le aziende la responsabilità socio-territoriale d'impresa (RST)
- Consolidare la comunità FMD e le comunità territoriali
- Allargare la rete delle Palestre dell'innovazione in territori ad alta emergenza educativa
- Diffusione più capillare di modelli di intervento di successo
- Formazione di team di innovatori
- Costruzione di nuovi contesti facilitanti (es. Docenti della Scuola del noi)
- Ampliamento del programma didattico e realizzazione di una vera e propria Academy
- Nuovi ambienti, laboratori e strumenti per rinforzare la cultura tecnico-scientifica dei giovani
- Codifica e produzione editoriale innovativa
- Ideazione di nuove soluzioni per l'occupazione giovanile (es. Fondo per il lavoro)
- Diffusione di programmi formativi al femminile e promozione dell'associazione Coding Girls
- Sperimentazione di nuovi format interattivi per il coinvolgimento di tutti i cittadini

### Risorse umane

- Rafforzare le competenze, soprattutto gestionali, per valorizzare al meglio il capitale di conoscenze dello staff, che parte dalla laurea come titolo di studio più basso (nelle organizzazioni non profit, invece, la media dei laureati è poco più del 30%).
- Sperimentare nuove strategie di coinvolgimento del personale per ridurre per quanto possibile l'avvicendamento, visto la crescente diffusione del *job hopping* tra le nuove generazioni.

Nelle pagine che seguono, schede dettagliate descrivono **oltre quaranta progetti** attivi nel 2021. Alcuni si concludono nel corso dell'anno, altri più impegnativi proseguono. Hanno caratteristiche molto diverse, che possiamo sintetizzare in quattro grandi categorie:

- progetti di sistema, che prevedono ampie alleanze ibride, anche istituzionali (es. Ambizione Italia per i giovani)
- progetti di impatto, con un approccio educativo e obiettivi di risultato in genere ambiziosi con grandi numeri di destinatari da raggiungere per "fare massa critica" su temi cruciali come la sicurezza in rete (es. Vivi Internet, al meglio)
- progetti di servizio, con obiettivi di competenze ben definiti, più facilmente misurabili (es. Scuola di Internet per tutti)
- progetti di rete, che hanno l'ambizione di creare sinergie inedite e ibride per la ripartenza dei territori (es. Vagone FMD, Made onlife in Venice).

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

Altro destinatario prioritario sono i giovani perché possano essere “la tecnologia, la forza e l’intelligenza abilitante” per lo sviluppo inclusivo, basato sui nuovi paradigmi di innovazione sostenibile ed economia circolare. Aiutiamo le nuove generazioni a pensare con la propria testa, a sviluppare il senso del bene comune, a collaborare, a unirsi agli altri, con empatia, a scuola, nel lavoro e nella cittadinanza.

Per rendere più efficace la relazione educativa con le nuove generazioni abbiamo realizzato due indagini esplorative: la prima sul ruolo dei genitori nelle scelte formative e professionali dei figli per il progetto CS First, la seconda sulla fiducia dei giovani nella scienza e nella ricerca per il progetto Fattore J.

Continuiamo a investire nella creazione di **reti collaborative**, costruendo alleanze trasversali e cordate verticali. Abbiamo stipulato nuovi accordi con diversi enti locali e con le università, potenziando la loro “terza missione”, perché sono un anello fondamentale di raccordo tra la scuola e il mondo del lavoro. Insieme alle scuole abbiamo dato vita a un originale **network di hub formativi** diffusi sul territorio nazionale, che coinvolgiamo nei diversi progetti come “emittenti” o “ripetitori” di conoscenza.

Con il progetto **OpenSPACE** abbiamo consolidato il modello della Palestra dell’Innovazione nelle periferie di quattro città metropolitane, Milano, Bari, Reggio Calabria e Palermo, per rafforzare le **comunità educanti** nel contrasto alla povertà educativa. Abbiamo condiviso nuove puntate di Radioincolla, un “radiogiornale comunitario”, per aiutare docenti, dirigenti scolastici, focal point, operatori, genitori e ragazzi, a sentirsi parte, da nord a sud, della comunità di OpenSPACE<sup>9</sup>.

Con il programma triennale **Smart & Heart Rome**<sup>10</sup> stiamo realizzando le prime tre Palestre nelle periferie della capitale, a Casal Monastero, Tor Bella Monaca e Ostia.

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

Con il Centro Studi Erickson, con cui abbiamo realizzato la nostra **prima collana editoriale e laboratoriale** “Immaginare Crescere e Sviluppare”<sup>11</sup>, basata sulle attività di tinkering, coding e making, ora stiamo preparando una pubblicazione che raccoglie i percorsi didattici creati dalla comunità dei docenti della Scuola del noi. Dopo il primo sussidiario dedicato al secondo ciclo della scuola primaria, Matpertutti<sup>12</sup>, stiamo lavorando con Rizzoli e Mondadori alla progettazione di “percorsi su misura” per i docenti.

Abbiamo realizzato un gioco da tavolo per Google e collaborato alla diffusione di un libro (*Avventure digitali*) e di un game sulla sicurezza in rete (Interland)<sup>13</sup>. *FavolApp* è la nostra prima applicazione per dispositivi mobili, scaricabile su Google Play e AppStore, dedicata ai bambini per esplorare le emozioni. È stata sviluppata nel contesto del progetto **Social Hosting Hub**,

---

<sup>9</sup> [www.spreaker.com/show/radioincolla](http://www.spreaker.com/show/radioincolla)

<sup>10</sup> <https://smartheartrome.it>

<sup>11</sup> <https://eventi.erickson.it/icslab/Home?cbck=wrReq10789>

<sup>12</sup> <https://www.rizzolieducation.it/catalogo/mappertutti-piu-0065634/>

<sup>13</sup> [https://beinternetawesome.withgoogle.com/it\\_it/](https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/)

insieme ad altri due strumenti digitali di apprendimento, un dispositivo di intelligenza artificiale e le stanze digitali<sup>14</sup>.

È destinata invece ai cittadini europei in mobilità l'app multilingue Key4Mobility, progettata con il partenariato del progetto europeo **A Key Access to the EU Rights - EUREKA**<sup>15</sup> (programma REC).

Per Cna Pensionati abbiamo progettato la rubrica "I consigli di Samuele"<sup>16</sup> realizzata in formato video sul canale YouTube e cartaceo sulla rivista Verdetà. Pubblicati periodicamente in undici appuntamenti, "I consigli di Samuele" aiutano gli anziani a navigare in rete e a usare al meglio il telefonino anche in tempo di pandemia.

Con il progetto **Vagone FMD** che coinvolge enti locali, istituzioni, artigiani e piccole imprese, giovani e operatori del terzo settore, aiutiamo le comunità a stringere alleanze ibride e acquisire strumenti critici e competenze strategiche per progettare insieme la trasformazione e la ripartenza del tessuto produttivo e sociale post pandemia. Abbiamo pubblicato on line cinque "video help", tutorial facili da condividere, e organizzate alcune sfide civiche (Roma, Rovigo, Brindisi). Tra i progetti lanciati dal Comune di Brindisi per una candidatura nell'ambito del Piano nazionale di ripresa e resilienza c'è proprio la proposta nata dal tavolo di lavoro della terza *civic challenge* per riqualificare Piazzale delle Catene, il parco affacciato sul mare vicino al porto cittadino.

Costruiamo alleanze con gli enti locali anche con il programma **Ambizione Italia per i giovani** promosso con Microsoft, come parte dell'iniziativa globale Digital Restart, ma con un approccio più di sistema e un focus sulle tecnologie abilitanti per il lavoro. Offriamo formazione agli studenti, ai giovani e anche agli operatori dei centri per l'impiego.

Un'offerta formativa più flessibile, anche informale, smart, subito spendibile, caratterizza invece **Job Digital Lab**, programma promosso con ING Italia con lo slogan "La formazione che ti rimette in gioco!". La sfida è allineare l'accelerazione della trasformazione digitale con l'acquisizione di competenze, sviluppate con una formazione diffusa e informale, con varie modalità di fruizione, flessibili e miste. Oggetti e strumenti di apprendimento sono pensati per una formazione agile, a portata di mano, quasi "tascabile", per apprendere ovunque. Un'attenzione particolare è dedicata alle donne che progettano una nuova vita professionale a partire da un'idea imprenditoriale.

Ruota intorno al divario e agli stereotipi di genere il programma **Coding Girls**, giunto all'ottava edizione. Sostenuto da Missione Diplomatica Usa in Italia in collaborazione con Microsoft, si è arricchito di nuovi partner che hanno "adottato" scuole, territori e intere comunità educanti: Compagnia di San Paolo a Torino e l'Ambasciata dei Paesi Bassi a Napoli. Con Eni le Coding Girls diventano anche esperte di transizione energetica grazie all'iniziativa COde&FraME for Self Empowerment (Co.Me.SE). E l'alleanza è destinata a crescere sempre di più, per rispondere alle sfide lanciate dal W20 a partire dalle nuove generazioni. Con le Coding Girls abbiamo rilanciato la campagna intergenerazione "Il mio futuro? Dipende da me!"

Con il **Personal Ecosystem Canvas**, ideato da Alfonso Molina, stiamo sviluppando un unico strumento (web app) per lo sviluppo personale e collettivo da declinare per le diverse età e condizioni di vita, capace di comprendere al suo interno tutte le nuove istanze per un'educazione del XXI secolo (intelligenze multiple, competenze non cognitive ecc.) e la formazione continua, comprese le nuove metodologie per il *change management* aziendale. Fa riferimento al modello di **Educazione per la vita** alla **Teoria degli ecosistemi personali** per lo sviluppo dell'autoimprenditorialità, basata sulla convergenza di tre ecosistemi: personale, progettuale e di servizio.

---

<sup>14</sup> <https://www.socialhostinghub.org/strumenti-digitali/>

<sup>15</sup> <https://key4mobility.eu/>

<sup>16</sup> <https://www.pensionati.cna.it/i-consigli-di-samuele>

Se per il monitoraggio dei progetti usiamo principalmente la **Metodologia di valutazione in tempo reale** (Real Time Evaluation RTE) adattata ai processi di innovazione sociale (RTE-SI), abbiamo anche avviato processi più strutturati che coinvolgono valutatori esterni secondo metodologie diverse (teoria del cambiamento, approccio controfattuale ecc.).

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

Continuiamo a comunicare con i cittadini anche attraverso i vari media, dalla carta stampata alla tv. Al centro dei servizi le idee innovative lanciate dalla FMD, gli obiettivi raggiunti e le testimonianze dei protagonisti.

Negli ultimi anni la nostra immagine è stata meno curata, abbiamo mantenuto online un sito istituzionale datato per struttura e grafica, siamo stati meno presenti sulle emittenti televisive nazionali... Ne siamo consapevoli, ma è stato un rischio calcolato, una scelta fatta in prima persona come imprenditrice sociale, pronta ad assumerne le conseguenze. Ho dovuto stornare energie e risorse dalla comunicazione per convogliarle nel supporto all'implementazione delle diverse azioni e nella progettazione con importanti partner. Guidare un'organizzazione di servizio significa mettere al primo posto il raggiungimento degli obiettivi finali e, soprattutto in periodo di crisi e di emergenza, salvaguardare il posto di lavoro di tutti i collaboratori. Lo si può fare se non viene meno il lavoro di qualità sul campo e l'attenzione ai diversi destinatari. Nonostante la salvaguardia in un'immagine essenziale, non abbiamo però mai smesso di raccontare le nostre storie di successo, rinforzando la produzione di contenuti e la condivisione di strategie.

Appena possibile abbiamo intrapreso un lavoro di analisi e riorganizzazione delle informazioni da condividere con i nostri pubblici, molto diversificati. Il nuovo sito, che sarà online nella primavera 2022 con una nuova struttura e layout grafico, è siluppato con Drupal 9, piattaforma open source, ingloba anche innovationgym.org ed è collegato con la piattaforma di formazione a distanza Moodle. Un efficiente motore interno di ricerca rende la user experience fluida e rapida. Con l'aiuto di sviluppatori esperti stiamo anche lavorando alla personalizzazione della piattaforma di formazione a distanza sviluppata con Moodle (ambiente di apprendimento open source), cercando di "forzare" il più possibile le rigidità strutturali per migliorarne l'accessibilità per utenti meno esperti. Infatti, nonostante sia una piattaforma ampiamente diffusa in tutti settori, l'interfaccia è poco "amichevole" e la struttura scarsamente flessibile.

Stiamo rivedendo anche le piattaforme collaborative per il lavoro interno. Lo spazio di archiviazione dei materiali per i collaboratori interni è Dropbox Business, Microsoft Teams per gli esterni. Tutti i dati vengono condivisi con Salesforce (customer relationship management).

Anche nel 2021 siamo stati coinvolti in numerosi dibattiti e confronti. E abbiamo intensificato la condivisione pubblica delle nostre idee e strategie, non solo con pubblicazioni più strutturate, ma anche con articoli e post. Alfonso Molina ha ripreso il suo blog sulla versione italiana dell'HuffPost<sup>17</sup>, tra i siti più seguiti al mondo. Mentre altri contributi sono ospitati con una certa continuità anche sul magazine Agenda Digitale e sulla testata di Forumpa.it

Abbiamo partecipato alla nostra prima **audizione in Senato**, convocati dalla Commissione Giustizia, nell'ambito dell'esame del ddl. n. 2086 (Istigazione all'autolesionismo)<sup>18</sup>. Abbiamo

---

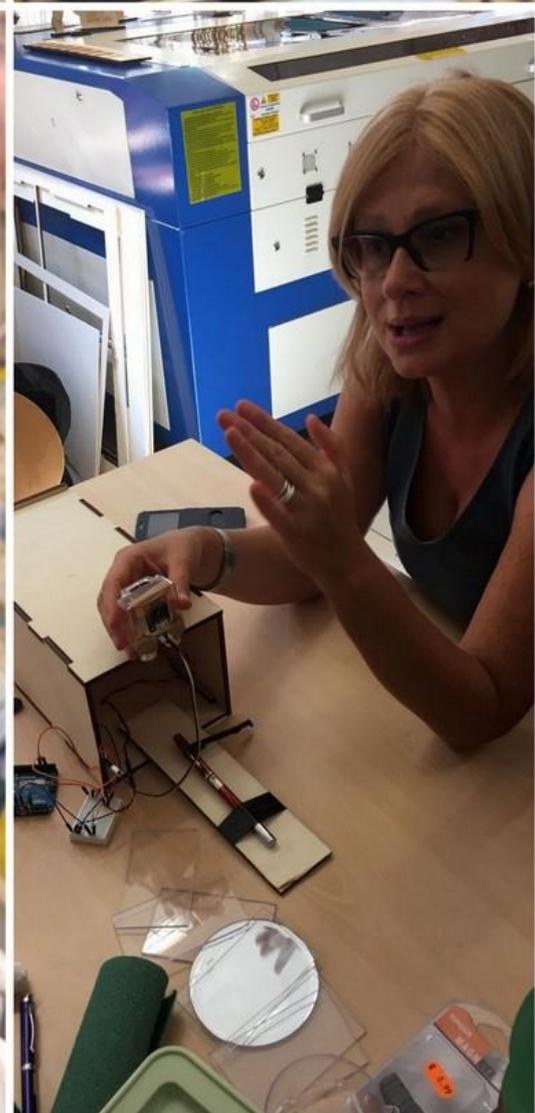
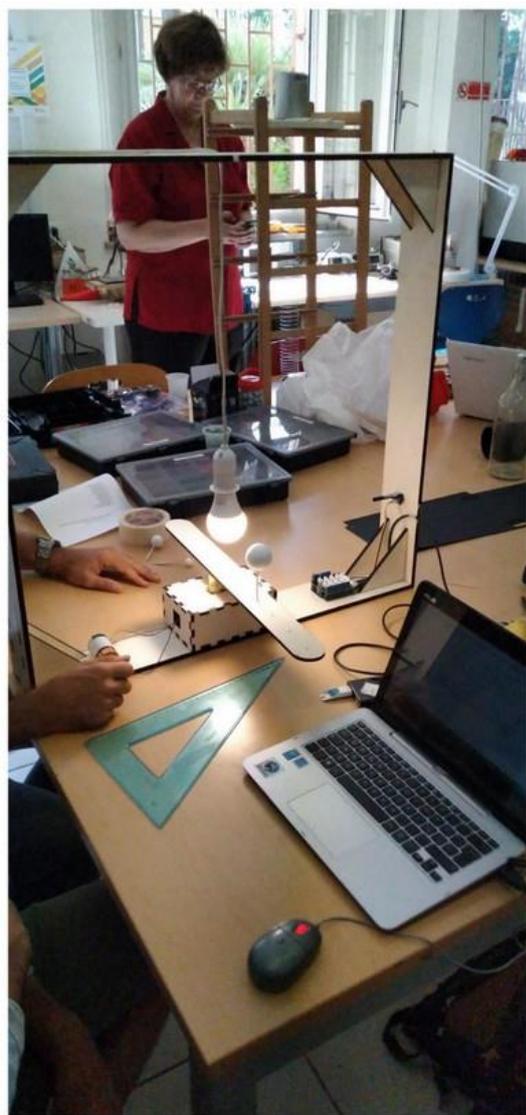
<sup>17</sup> [https://www.huffingtonpost.it/autori/alfonso\\_molina/](https://www.huffingtonpost.it/autori/alfonso_molina/)

<sup>18</sup> Commissione Giustizia - Ufficio di Presidenza, Istigazione all'autolesionismo, Audizioni informali, in videoconferenza, nell'ambito dell'esame del ddl. n. 2086 (Istigazione all'autolesionismo), 3 giugno 2021, [https://webtv.senato.it/leg18/4621?video\\_evento=201901](https://webtv.senato.it/leg18/4621?video_evento=201901)

raccontato cosa facciamo per insegnare a tutti i cittadini l'uso consapevole della tecnologia, per vivere, lavorare, imparare. E il nostro punto di vista sulla protezione dei minori in rete. C'è bisogno di una grande alleanza tra le istituzioni educative tradizionali (famiglia e scuola) operatori tecnologici e governi, affinché non si semplifichi il problema pensando di delegare a una legge, tra l'altro di difficilissima applicazione, la protezione dei più deboli online.

Leggendo le pagine del Bilancio sociale 2021 esploreremo insieme le "sperimentazioni" avviate nel 2021 e le più solide "costruzioni" fortificate nel corso degli anni. Spaziamo dai progetti locali alle collaborazioni transnazionali, superando barriere e confini. Ora la sfida della ricorrenza ci chiama a trasformare i contesti facilitanti in veri e propri ecosistemi di servizio a sostenibilità integrale.

Negli incontri con diversi interlocutori mi sono più volte resa conto della difficoltà di rappresentare con chiarezza la complessità di un'organizzazione come la FMD. Proviamo ora a farlo con una tabella che mostra come la sola sfida formativa comprenda tutte le generazioni, da 0 a 100 anni. E come si declini poi per alcune categorie di cittadini, in base alle condizioni di vita. Nel nostro portfolio o curriculum aziendale c'è davvero un mondo di persone!



## IL NOSTRO 2021 IN NUMERI RISORSE, RISULTATI, PRODOTTI E SERVIZI

<b>2.640   9.247</b> sessioni e ore di formazione	<b>150.000</b> persone raggiunte dai “servizi” della FMD
<b>50</b> progetti attivi	<b>24.600</b> giovani coinvolti in attività formative online
<b>150   35</b> formatori e animatori territoriali	<b>80.000</b> studenti in formazione in laboratori e aule virtuali
<b>700</b> scuole della community	<b>3.148</b> genitori in formazione online
<b>50</b> università e centri di ricerca partner in Italia ed Europa	<b>12.700</b> dirigenti e docenti iscritti ai webinar
<b>16.800</b> partecipanti in 61 eventi live con 190 relatori	<b>120</b> docenti nella comunità della “scuola del noi”
<b>200</b> partner (istituzioni, corporation, aziende ecc.)	<b>4.420</b> over 65 coinvolti in attività online
<b>700   1.000</b> notizie sul sito e uscite stampa	<b>1.100</b> imprenditori e startupper nei tavoli di lavoro
<b>20.000</b> contatti per la newsletter settimanale	<b>23</b> role model al femminile <b>46</b> professionisti volontari

## IL NOSTRO 2021 IN NUMERI RISORSE, RISULTATI, PRODOTTI E SERVIZI

<b>1</b> volume per scuole e famiglie <i>Interland. Avventure digitali</i>	<b>3</b> Palestre dell’Innovazione nelle periferie romane
<b>17</b> percorsi didattici docenti della scuola del noi	<b>1</b> campagna sulla salute 1 milione di visualizzazioni
<b>11</b> video pillole per gli anziani “I consigli di Samuele”	<b>1</b> app di servizio sulla mobilità in Europa
<b>1</b> app sulle emozioni FavolApp	<b>11</b> video pillole per imprenditori Made in Venice
<b>5</b> video help per il programma Vagone FMD. Da 01 a 100	<b>200</b> ore di formazione in modalità asincrona
<b>10</b> video pillole per over 65 sui servizi per la salute	<b>2</b> set di open badge per studenti, docenti e cittadini
<b>1</b> manuale online per over 65 sui servizi per la salute	<b>1</b> curriculum mapping per attività e discipline
<b>1</b> pubblicazione in progettazione con Erickson	<b>2</b> siti internet S&HR e EUREKA
<b>1</b> gioco da tavolo ispirato al videogame Interland	<b>271</b> accordi siglati con le scuole per PCTO

# LA CONDIVISIONE PUBBLICA

## PARTECIPAZIONE A EVENTI

- F. Lospoto racconta il progetto "Il Centro a casa" all'incontro Aiccon "Il digitale che ri-disegna le relazioni e crea comunità", 13 gennaio 2021
- V. Gelsomini a Genitori in rete, evento live di Tim, 9 febbraio 2021
- M. Michilli a Assemblea delle donne dell'ICT, Next generation women. Flash, schegge e frammenti, 8 marzo 2021
- Alfonso Molina a "La Otra Educación Posible", dibattito promosso dall'alleanza collaborativa tra diversi enti educativi dell'America Latina, 8 marzo 2021
- M. Lascialfari a Didacta Edu4U Group, 18 marzo 2021
- M. Michilli a Io sono hardware, Prime Minister, la scuola di politica per giovani donne, 27 marzo 2021
- M. Michilli a Digital Restart Skilling Day, Microsoft, 31 marzo 2021
- M. Michilli a Creatività e innovazione quali strumenti di empowerment femminile per la crescita del Sud, Fondazione Marisa Bellisario, 21 aprile 2021
- M. Michilli a Il sociale si fa social, La trasformazione digitale del terzo settore, tavola rotonda, 19 maggio 2021
- M. Michilli a The Women's Pandemic: A pathway to recovery, Facebook, 25 maggio 2021
- A. Molina a "Peace is Gree" - Every Act Matters Celebrate World Environment Day, 4 giugno 2021
- A. Molina, webinar "Confianza en la ciencia", Istituto di medicina tropicale Alexander von Humboldt (IMTAVH) dell'università peruviana Cayetano Heredia, 15 giugno 2021
- M. Michilli a "Ripartire dalle persone: istruzione, ricerca, competenze per il lavoro e la competitività", tavola rotonda, ForumPa, 24 giugno 2021
- Un caffè con... , ForumPa, 24 giugno 2021
- M. Michilli a "Energie ri-generative per una ripartenza al femminile", tavola rotonda "Donne e innovazione sociale", 19 luglio 2021
- Contributo di Alfonso Molina alla 17ª edizione di Icteri in Ucraina. Titolo dell'intervento: "Tackling the Challenge of 21st Century Education through an Integral Programme of Education for Life. The Case of the Fondazione Mondo Digitale, Italy", 30 settembre 2021
- C. Stajano interviene a inaugurazione aula studio intitolata alla scienziata Katherine Johnson, Dipartimento di Matematica e Informatica dell'Università degli Studi di Catania, partner accademico del programma Coding Girls, 6 ottobre 2021
- M. Michilli a Dire, fare, digitale, 4 Weeks 4 Inclusion, 3 novembre 2021
- M. Michilli a "Inclusione digitale: servizi di facilitazione digitale, volontariato giovanile e scambio intergenerazionale, Prima assemblea nazionale di Repubblica digitale, 17 novembre 2011

## PUBBLICAZIONI

- A. Molina, M. Michilli, I. Gaudiello, *L'educazione al tempo del Covid-19: verso l'innovazione sistemica della scuola*, in Rivista Lasalliana 88 (2021) 1, gennaio 2021
- A. Molina, M. Michilli, I. Gaudiello, *La spinta della pandemia da Covid-19 alla scuola italiana: dalla didattica a distanza alle sfide dell'educazione personalizzata e dell'innovazione sistemica*, in L'integrazione scolastica e sociale 2021, Erickson, volume 20, numero 1, febbraio 2021

- Contributo di A. Molina (pagine 321-323) in Antonio Camerlengo, *Il pensiero computazionale. Logica e problem solving dallo studente al manager informatico*, Flaccovio, 2021
- M. Michilli, *Scuola, comunità e reti: per un nuovo ecosistema formativo*, in *Approfondimenti, Scuola e istruzione*, pagine 237-239, 7° Report Fpa, 2022
- A. Molina, *Nuove competenze firtuali*, in "Almanacco HuffPost. Il libro dell'anno 2022", Marsilio, 2021

#### ARTICOLI (in ordine di data)

- M. Michilli, *La scuola in emergenza: serve visione e strategia*, trimestrale *Formazione&Cambiamento*, n. 16/2020, [www.formazione-cambiamento.it/numeri/2020/n-16-storie-di-apprendimento-e-innovazione-nella-pandemia/129-gli-articoli/760-la-scuola-in-emergenza-serve-visione-e-strategia](http://www.formazione-cambiamento.it/numeri/2020/n-16-storie-di-apprendimento-e-innovazione-nella-pandemia/129-gli-articoli/760-la-scuola-in-emergenza-serve-visione-e-strategia)
- Molina, *Un patto nazionale sulla scuola*, HuffPost, 11 febbraio 2021, [https://www.huffingtonpost.it/entry/un-patto-nazionale-sulla-scuola\\_it\\_6024fa0dc5b61e9c458e8519/](https://www.huffingtonpost.it/entry/un-patto-nazionale-sulla-scuola_it_6024fa0dc5b61e9c458e8519/)
- M. Michilli, *Quando le donne possono scegliere. Leadership al femminile, creatività e problem solving*, Newsletter *Avanti Donne* 2021, Fondazione Marisa Bellisario, 16 febbraio 2021
- Molina, *Piano post-Covid: leadership collettiva distribuita e giovani*, HuffPost, 27 febbraio 2021, [https://www.huffingtonpost.it/entry/piano-post-covid-leadership-collettiva-distribuita-e-giovani\\_it\\_603a81c4c5b601179ebdd75d/](https://www.huffingtonpost.it/entry/piano-post-covid-leadership-collettiva-distribuita-e-giovani_it_603a81c4c5b601179ebdd75d/)
- Molina, *First wins nella scuola: la sfida dei docenti "a codice aperto"*, 11 marzo 2021, [https://www.huffingtonpost.it/entry/first-wins-nella-scuola-la-sfida-dei-docenti-a-codice-aperto\\_it\\_604a030cc5b65bed87d8b33f/](https://www.huffingtonpost.it/entry/first-wins-nella-scuola-la-sfida-dei-docenti-a-codice-aperto_it_604a030cc5b65bed87d8b33f/)
- Molina, *Tremila barche nei fiumi per le vittime di femminicidio*, HuffPost, 17 marzo 2021, [https://www.huffingtonpost.it/entry/tremila-barche-nei-fiumi-per-le-vittime-di-femminicidio\\_it\\_6051bdc3c5b6ce101643279d/](https://www.huffingtonpost.it/entry/tremila-barche-nei-fiumi-per-le-vittime-di-femminicidio_it_6051bdc3c5b6ce101643279d/)
- Gaudiello, *L'innovazione a scuola non è più un salto nel vuoto: una "rete" per la didattica digitale*, *Agenda digitale*, 8 aprile 2021
- Molina, *I dinosauri tecnologici e l'innovazione a scuola*, HuffPost, 9 aprile 2021, [https://www.huffingtonpost.it/entry/i-dinosauri-tecnologici-e-linnovazione-a-scuola\\_it\\_60705018c5b634fd437d34d3/](https://www.huffingtonpost.it/entry/i-dinosauri-tecnologici-e-linnovazione-a-scuola_it_60705018c5b634fd437d34d3/)
- Molina, *Diamoci una mano per interpretare la complessità*, HuffPost, 30 aprile 2021, [https://www.huffingtonpost.it/entry/diamoci-una-mano-per-interpretare-la-complessita\\_it\\_608bb921e4b0ccb91c30562e/](https://www.huffingtonpost.it/entry/diamoci-una-mano-per-interpretare-la-complessita_it_608bb921e4b0ccb91c30562e/)
- Gaudiello, *Formare gli studenti alla cittadinanza: i percorsi verso una competenza digitale globale*, *Agenda digitale*, 13 maggio 2021
- Molina, *La pandemia, i giovani e la fiducia nella scienza*, HuffPost, 18 maggio 2021, [https://www.huffingtonpost.it/entry/la-pandemia-i-giovani-e-la-fiducia-nella-scienza\\_it\\_60a39b81e4b099ba753bb377/](https://www.huffingtonpost.it/entry/la-pandemia-i-giovani-e-la-fiducia-nella-scienza_it_60a39b81e4b099ba753bb377/)
- M. Michilli, *La robotica per dare un futuro ai giovani: sfide e opportunità*, *Agenda digitale*, 9 giugno 2021, [www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/la-robotica-per-dare-un-futuro-ai-giovani-sfide-e-opportunita/](http://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/la-robotica-per-dare-un-futuro-ai-giovani-sfide-e-opportunita/)
- Molina, *Oggi più che mai bisogna sviluppare la competenza "firtuale"*, HuffPost, 15 giugno 2021, [https://www.huffingtonpost.it/entry/oggi-piu-che-mai-abbiamo-bisogno-di-sviluppare-la-competenza-firtuale\\_it\\_60c8724be4b07e543bbdaf77/](https://www.huffingtonpost.it/entry/oggi-piu-che-mai-abbiamo-bisogno-di-sviluppare-la-competenza-firtuale_it_60c8724be4b07e543bbdaf77/)
- M. Michilli, *La scuola antidoto contro l'infodemia: come sviluppare gli anticorpi della conoscenza*, *Agenda digitale*, 14 luglio 2021, [www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/la-scuola-antidoto-contro-linfodemia-come-sviluppare-gli-anticorpi-della-conoscenza/](http://www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/la-scuola-antidoto-contro-linfodemia-come-sviluppare-gli-anticorpi-della-conoscenza/)

- Molina, *Al futuro serve il passato, anche a scuola*, HuffPost, 20 luglio 2021, [https://www.huffingtonpost.it/entry/al-futuro-serve-il-passato-anche-a-scuola\\_it\\_60f68386e4b0158a5ed96c26/](https://www.huffingtonpost.it/entry/al-futuro-serve-il-passato-anche-a-scuola_it_60f68386e4b0158a5ed96c26/)
- Molina, *Dopo le Paralimpiadi organizziamo un Cybathlon*, HuffPost, 31 agosto 2021, [https://www.huffingtonpost.it/entry/dopo-le-paralimpiadi-organizziamo-un-cybathlon\\_it\\_612dd594e4b02be25b5fc9aa/](https://www.huffingtonpost.it/entry/dopo-le-paralimpiadi-organizziamo-un-cybathlon_it_612dd594e4b02be25b5fc9aa/)
- M. Michilli, *Sistemi urbani antifragili. La sfida delle comunità intelligenti: declinare al plurale e investire nella partecipazione*, Agenda digitale, 6 settembre 2021, [www.agendadigitale.eu/cittadinanza-digitale/la-sfida-delle-comunita-intelligenti-declinare-al-plurale-e-investire-nella-partecipazione/](http://www.agendadigitale.eu/cittadinanza-digitale/la-sfida-delle-comunita-intelligenti-declinare-al-plurale-e-investire-nella-partecipazione/)
- M. Michilli, *Il barometro e lo smartphone. Innovazione a scuola: come affrontare i problemi con soluzioni nuove*, Agenda digitale, 14 settembre 2021, [www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/innovazione-a-scuola-come-affrontare-i-problemi-con-soluzioni-nuove/](http://www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/innovazione-a-scuola-come-affrontare-i-problemi-con-soluzioni-nuove/)
- Molina, *World teacher's day, i docenti sono il motore della ripresa inclusiva*, HuffPost, 4 ottobre 2021, [https://www.huffingtonpost.it/entry/world-teachers-day-i-docenti-sono-il-motore-della-ripresa-inclusiva\\_it\\_615ab818e4b050254234b72f/](https://www.huffingtonpost.it/entry/world-teachers-day-i-docenti-sono-il-motore-della-ripresa-inclusiva_it_615ab818e4b050254234b72f/)
- Ricci, *La cittadinanza digitale chiave della mobilità Ue: gli strumenti per orientarsi*, Agenda digitale, 6 ottobre 2021
- Molina, *Femminicidio, serve un cambio di rotta*, HuffPost, 12 ottobre 2021, [https://www.huffingtonpost.it/entry/femminicidio-serve-un-cambio-di-rotta\\_it\\_61655ab8e4b019644428d7ec/](https://www.huffingtonpost.it/entry/femminicidio-serve-un-cambio-di-rotta_it_61655ab8e4b019644428d7ec/)
- M. Michilli, *Scuola, formare alla cittadinanza digitale globale*, Agenda digitale, 8 novembre 2021, [www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/cittadinanza-digitale-per-formare-al-futuro-non-si-guarda-al-passato-le-sfide-per-la-scuola/](http://www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/cittadinanza-digitale-per-formare-al-futuro-non-si-guarda-al-passato-le-sfide-per-la-scuola/)
- M. Michilli, *Più scuola nel lavoro, più lavoro nella scuola: ecco la vera formula anti-crisi e come realizzarla*, Agenda digitale, 25 novembre 2021, [www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/piu-scuola-nel-lavoro-piu-lavoro-nella-scuola-ecco-la-vera-formula-anti-crisi-e-come-realizzarla/](http://www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/piu-scuola-nel-lavoro-piu-lavoro-nella-scuola-ecco-la-vera-formula-anti-crisi-e-come-realizzarla/)

## INTERVISTE

- M. Michilli, *Community #Donnecheammiro*, 17 gennaio 2021
- M. Michilli, *Una rete per proteggersi dall'odio on line*, Left, 30 gennaio 2021
- Michilli, *Mondo Digitale: "La crisi si è abbattuta sulle donne, investire sulle eskills"*, Corriere Comunicazioni, 8 marzo 2021
- M. Michilli, *Intervista su Coding Girls*, Isoradio, Rai, 13 maggio 2021
- M. Michilli, *The Women's Pandemic, ovvero come le donne stanno traducendo la crisi pandemica in opportunità*, Marie Claire, 26 maggio 2021
- A. Molina, *Formato Famiglia Life*, Radio 1 Rai, 7 giugno 2021
- A. Molina, *Ashoka Fellow, storia raccontata da Ashoka Italia*, agosto 2021
- M. Michilli, *Il Covid traina il digitale*, Buone Notizie, Corriere della Sera, 28 settembre 2021, pagine 20-21
- M. Michilli, *Brave ma poche. La sfida delle Coding Girls per il futuro digitale del paese*, Molto Donna, Il Messaggero, 25 novembre 2021
- C. Stajano, *Digital Divide: un incontro per combattere le disuguaglianze*, La tecnica della scuola, 6 dicembre 2021

# IL NOSTRO PATRIMONIO IN PROGETTI

L'elenco che segue riporta tutti i progetti che abbiamo attivato in 20 anni di attività in ordine alfabetico. Nella tabella le lettere L, N e T indicano l'area territoriale di intervento dei progetti (localizzazione dei destinatari primari). Si tratta quindi di azioni locali (comune, provincia o regione), nazionali e transnazionali. Nella quarta colonna, contrassegnata dalla lettera A, è invece un'icona a segnalare l'area di intervento. In grassetto e in colore i progetti attivi nel 2021.

Invecchiamento attivo

Integrazione di migranti\_

Educazione per la vita

Robotica educativa

Imprenditoria giovanile



PROGETTI   EVENTI	L	N	T	A
#Here	•			
+WE - Wurth Experience	•			
2R - Reset&Recode	•			
5G4School		•		
A scuola con JumPc		•		
A2/A4 - La scuola formato famiglia	•			
Accord			•	
Accordo di rete per la robotica educativa		•		
Acting			•	
Advancing Humanity		•		
<b>Ambizione Italia per i giovani</b>		•		
<b>Ambizione Italia per i giovani. Skilling Initiative</b>		•		
Ambizione Italia per la scuola		•		
Apprendimento intergenerazionale	•			
Atelier ABC	•			
Auxilia			•	
BiblioMakers	•			
Biomaking Summer School		•		
BYE: Build Your Experience		•		
BYOC - Build YourOwn Cloud		•		
<b>Canale formativo</b>		•		
CAnVASS+			•	
Carbon Footprint		•		
Carta di credito formativa	•			
Centro di Pietralata	•			
Centro Enea	•			
<b>Città Educativa</b>	•	•	•	
<b>CO.ME - COde&amp;FraME</b>	•			
<b>CO.ME.SE.</b>		•		

Code Your Future			•	
<b>Coding Girls</b>		•		
<b>Coding Girls a Torino</b>	•			
Co-Host		•		
<b>Collegamenti digitali</b>	•			
Collezione di classe	•			
ComeOn!			•	
<b>Computer Science First</b>		•		
<b>Computer Science First Mapping</b>		•		
<b>Comunic-ar(t)e 2.0</b>	•			
Connettività a banda larga per le scuole	•			
Corso per formatori da 0 a 6 anni		•		
Costruire le ali	•			
Crack the Code		•		
Didattiche.2020	•			
Digital Bridge			•	
<b>Digital Made</b>			•	
Digital Strategy Workout	•			
Digitali si diventa	•			
DisAbuse			•	
<b>Docenti della scuola del noi</b>		•		
Donne e nuove tecnologie	•			
Doppio codice	•			
E-Care	•			
E-Care Family	•			
<b>Edu4AI</b>			•	
E-Inclusiosite.org			•	
Enact			•	
Enlight			•	
eSkills4Change			•	
eSkills4Jobs			•	
<b>EUReKA</b>			•	
E-UROPa			•	
European Resources Manager of School Cities			•	
<b>Fai da noi</b>	•			
<b>Fattore J</b>		•		
Flip Ideal			•	
Formazione per lo sviluppo	•			
<b>Future Labs</b>	•			
Future ReCoded		•		
<b>Gender Equality Matters (GEM)</b>			•	
Genitori su Internet	•			
Global e-Inclusion Movement			•	
<b>Global Junior Challenge</b> (10 edizioni)			•	
Gold Age	•			
<b>Growing Tour</b>		•		
<b>Health4U</b>		•		

Holding Hands			●	
Holomakers			●	
Ict per l'Abruzzo	●			
Ideal			●	
Il Centro a casa	●			
<b>Immaginare Crescere Sviluppare</b>		●		
Immersive Summer Camp	●			
Immersive Weese			●	
In contatto	●			
In estate si imparano le Stem			●	
Informatizzare Qualificando	●			
<b>Insieme si riparte</b>	●			
Interconnessioni	●			
Internet Corner			●	
Inti			●	
<b>Io ci sono. Giornata del rifugiato</b>			●	
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...			●	
<b>Job Digital Lab</b>			●	
<b>knights of the EuroPea Grail</b>			●	
La trasformazione digitale nella salute pubblica			●	
Lavori d'artista	●			
LC2 - Lingua Cultura e Computer: competenze...	●			
Le molte facce del territorio	●			
Le radici auree	●			
Leips			●	
L'officina dei nuovi lavori			●	
<b>Made onlife in Venice</b>	●			
Maestri d'Italia			●	
Make: Learn: Share: Europe			●	
<b>Maker Faire Rome</b>			●	
MaTHiSiS			●	
Media Art Festival			●	
Meet no Neet (3 edizioni)			●	
<b>Milano Digital Week</b>	●			
Mix User Experience			●	
M-Learn			●	
Mondo immigrato	●		●	
<b>MotivAzione in azione</b>	●			
Nonnet. Orti urbani digitali	●			
Nonni in Internet. Un click per stare insieme			●	
Nonni in Rete			●	
<b>Nonni su Internet</b> (18 edizioni)	●	●	●	

Nonni su Internet a Como	•			
Nonni su Internet nella Tuscia	•			
Nonni Sud Internet		•		
<b>Notte europea dei ricercatori</b>		•		
Nuvola Rosa		•		
Olimpiadi di Robotica		•		
Openness e cultura digitale	•			
<b>OpenSPACE</b>		•		
<b>Operazione Risorgimento Digitale</b>		•		
Ora del Codice		•		
<b>Palestra dell'innovazione</b>	•	•	•	
Pane e Internet per nonni e nipoti (PINN)	•			
<b>PARI</b>	•			
Path to a Job			•	
<b>PCTO</b>		•		
Phyrtual		•	•	
Phyrtual Factory		•		
Phyrtual Innovation Environment & Research			•	
Più: uffici per l'integrazione	•			
Primaria Live		•		
Projecting the Future	•			
Punto Acca	•			
Punto Roma Facile	•			
RealD Educational Campaign			•	
RedFest	•			
RefugIS		•		
Rete dei volontari e concorso		•	•	
Riciclo pc dismessi		•		
Ricominciadatre	•			
<b>Rising Youth</b>		•		
Roberta	•			
Robodidactics			•	
Robotic Center	•			
Robotica contro l'isolamento	•			
Ro-Lab		•		
<b>Roll Cloud</b>	•			
<b>RomeCup</b> (14 edizioni)		•	•	
Salerno Smart	•			
<b>School Accelerator</b>		•		
Schoolwebby	•			
<b>Scouting the Future</b>	•			
Scuola di fisica con Arduino e smartphone		•		
<b>Scuola di Internet per tutti</b>		•		
Scuole on line	•			
Sei. Scuola di educazione civica e italiano	•			
Settimane tematiche	•			
Share School		•		

She Means Business		●		
SI Forma	●			
Si. Scuola di italiano (2 edizioni)	●			
Silver			●	
Small Funds Awards			●	
<b>Smart &amp; Heart Rome</b>	●			
<b>Smart for Europe</b>	●			
<b>Social Hosting Hub</b>		●		
<b>SoftBot</b>		●		
Sonetbull			●	
Studiare è sostenibile	●			
<b>Summer Camp</b>		●		
Supporto tecnico PNSD		●		
<b>Talent's Tour</b>		●		
Telemouse	●			
Teo: terza età online	●			
The Italian Makers	●			
The Knowledge Volunteers			●	
<b>Tra generazioni: l'unione crea il lavoro</b>		●		
<b>Tribes</b>			●	
<b>Trust Aware</b>			●	
Tutti a scuola	●			
Tutti su internet		●		
Un'app per il nuovo anno	●			
<b>Vagone FMD</b>	●			
Viral but Healthy		●		
Vivere digitale			●	
Vivi Internet al meglio		●		
Volontari del 21° secolo		●		
Welcome			●	
Women in Local Development			●	
Women in Technology		●		

# DESTINATARI E PROGETTI

## La formazione continua, da 0 a 100 anni, con l'Educazione per la vita

Nella tabella non sono compresi i "progetti di sistema", trasversali rispetto ai destinatari, come Collegamenti digitali, OpenSPACE, Smart & Heart Rome, Social Hosting Hub (2020-2022). Per la stessa ragione sono esclusi i progetti-evento, come Global Junior Challenge (dal 2000), Media Art Festival (dal 2015), Olimpiadi di Robotica (2015-2016), RomeCup (dal 2007), Settimane tematiche (2004-2008), e i progetti di cooperazione: Digital Bridge (2008-2009), Holding Hands (2004-2006), Small Funds Awards (dal 2002).

	ANNI	SCUOLA	AZIONI PROGETTUALI
MINORI	0-6	Infanzia	Immaginare, creare, condividere. Sfida con i mega blocs per la scuola dell'infanzia (2016) Pratiche ed esperienze per l'era post Covid dei bambini da 0 a 6 anni. Percorso formativo FP Cgil - Fpa (2020) Collana Erickson "Immaginare, crescere, sviluppare" 4-6 anni (2020) Comunic-ar(t) 2.0, laboratori creativi da 3 anni (2021-2022) Salerno Smart (2013)
	6-11	Primaria	Collana Erickson "Immaginare, crescere, sviluppare" 6-8 e 8-10 anni A scuola con JumpPC (2008-2009) BYE: Build Your Experience (2016-17), con attenzione alle bambine Campi estivi (dal 2016) Code Your Future, coding con formazione alla pari (2016) Crack the Code (2017-18) Comunic-ar(t) 2.0, laboratori creativi Growing Tour (2021-2022) Salerno Smart (2013) Vivi Internet, al meglio (2020-2021-2022)
	11-14	I grado	BYE: Build Your Experience, con attenzione alle bambine (2016-17) Campi estivi (dal 2016) Code Your Future, coding con formazione alla pari (2016) Collana Erickson "Immaginare, crescere, sviluppare" 10-13 anni (2020) Crack the Code (2017-18) Esperienze pilota delle scuole sull'openness e la cultura digitale (2016) Growing Tour (2021-2022) Mix User Experience (2018) Projecting the future (2017-2018) RealD Educational Campaign (2016) Share School (2019) Studiare è sostenibile (2005-2010) Vivi Internet, al meglio (2020-2021-2022)
	14-16	II grado	BYE: Build Your Experience (2016-17), con attenzione alle adolescenti Ambizione Italia per la scuola (2019) BYOC - Build Your Own Cloud (2018) Campi estivi (dal 2016) Code Your Future, coding con formazione alla pari (2016) CO.ME - COde&FraME (2020) CO.ME.SE, per avvicinare le ragazze alle professioni Steam (2021) Crack the Code (2017-18) eSkills4Change, competenze digitali e trasversali (2017-18)

			<p>Fattore J, educazione alla salute (2020-21)  Gender Equality Matters, bullismo e violenza di genere  Make: Learn: Share: Europe, competenze digitali (2015-18)  Mix User Experience (2018)  Projecting the future (2017-2018)  SoftBot (2020-2021)  Studiare è sostenibile (2005-2010)  Vivi Internet, al meglio (2020-2021-2022)</p>
	16-19	Il grado	<p>#5G4SCHOOL, alternanza scuola-lavoro e acceleratore giovanile Phyrtual Factory (a.s. 2018-2019)  Ambizione Italia per la scuola (2019)  Campi estivi (dal 2016)  Carbon Footprint (2017)  CO.ME - COde&amp;FraME (2020)  CO.ME.SE, per avvicinare le ragazze alle professioni Steam (2021)  Code Your Future, coding con formazione alla pari (2016)  Collezione di classe (2020)  Crack the Code (2017-18)  eSkills4Change, competenze digitali e trasversali (2017-18)  Fattore J, educazione alla salute (2020-21)  Future Recoded, competenze tecnologiche e digitali (2016-17)  Gender Equality Matters, bullismo e violenza di genere  Health4U, orientamento alle professioni sanitarie (2020-21)  Holomakers, innovazione tecnologica (2019-20)  Immersive Weese, strumenti immersivi (2018)  IoT Acceleration, tecnologie abilitanti (2019-2020)  IoT alla Palestra dell'Innovazione, tecnologie abilitanti (2016)  Made onlife in Venice  Mix User Experience (2018)  Nonnet. Orti urbani digitali (2013)  Projecting the future (2017-2018)  Riciclo pc dismessi (dal 2006)  Rising Youth (2022)  Ro-Lab (2020)  School Accelerator (2021)  Scouting the Future (2020-2021)  Share School (2019)  SoftBot (2020-2021)  Studiare è sostenibile (2005-2010)  Viral but Healthy (2019-2020)  Vivi Internet, al meglio</p>
TRANSIZIONE	15-29		<p>Ambizione Italia per la scuola (2019-2020)  Ambizione Italia per i giovani. Skilling Initiative (2022)  Campi estivi (dal 2016)  Code Your Future, coding con formazione alla pari (2016)  eSkills4Change, competenze digitali e trasversali (2017-18)  Future Recoded, competenze tecnologiche e digitali (2016-17)  Job Digital Lab (2020-2021-2022)  L'Officina dei nuovi lavori (2015-16)  Meet no Neet 1<sup>a</sup> edizione, 18-24 anni (2015)  Meet no Neet, 18-24 anni (2015)  Path to a Job (2015-2018)  Phyrtual Factory (2016-2017)  Share School (2019)  Vivere digitale (2019)  Vivi Internet, al meglio (2020-2021-2022)</p>

		universitari	Coding Girls Contest creativi RomeCup Talent's Tour
		disoccupati	Atelier ABC, marketing culturale (2020) Job Digital Lab (2020-2021-2022) Lavori d'artista (2018)
		bisogni speciali	Auxilia Costruire le ali, robotica per bambini con DSA (2015) E-Care, per studenti ospedalizzati (2007-->) Mathisis (2016-2018) Punto Acca Robotica contro l'isolamento (2013)
		disagio	2R - Reset&Recode, formazione per gli ospiti dell'Istituto penale minorile "Casal del Marmo" e Casa circondariale "Regina Coeli" (a.s. 2017-2018)
	30-64	docenti	Accord, formazione interculturale, risoluzione dei conflitti (2016-2019) Ambizione Italia per la scuola, formazione su AI (2019) Bibliomakers (2018) BYOC - Build Your Own Cloud (2018) CAnVASS+, competenze digitali (2017-19) Carbon Footprint (2017) Computer Science First (4 edizioni) Crack the Code (2017-18) Disabuse, contrasto al bullismo (2017-18) Edu4AI, intelligenza artificiale per la didattica (2020-22) Enact, negoziazione (2014-15) Flip Ideal, strumenti per alfabetizzazione adulti (2018-20) Gender Equality Matters, bullismo e violenza di genere Ideal, strumenti per alfabetizzazione adulti (2015-17) knightS of the EuroPeaen Grail, didattica delle lingue Leips, elearning (2012) M-Learn (2013-2016) Robodidactics (2006-2008) SonetBull (2014-2016) Vivi Internet, al meglio (2020-2021-2022)
		genitori	CS First Gender Equality Matters, bullismo e violenza di genere Genitori su Internet (2013) Vivi Internet, al meglio (2020-2021-2022)
		professionisti	Advancing Humanity, manager Adecco (2018) Bibliomakers, bibliotecari (2018) Enlight, artisti (2016-17) La trasformazione digitale nella salute pubblica, tecnologie abilitanti (2018-19) Le radici auree (2019) Made onlife in Venice (2021) Mix User Experience (2018)
<b>ANZIANI</b>	+65		Acting, agenti sociali per l'invecchiamento attivo (2013-2015) ComeON, volontariato intergenerazionale (2013-2015) Digitali si diventa (2018-19) Fai da noi, alfabetizzazione manuale, digitale e funzionale Informatizzare qualificando (2015) Interconnessioni (2017)

		<p>low - Internet delle Donne Isev (2017-19)  Nonnet, orti urbani digitali (2012)  Nonni in Internet (2009)  Nonni in rete. Tutti giovani alle Poste (2015-17)  Nonni su Internet (dal 2002)  Nonni su Internet a Como (2014)  Nonni su Internet nella Tuscia (2015)  Nonni SUD Internet (2013)  Pane e Internet per nonni e nipoti (2011-2013)  Silver (2008-2010)  Telemouse (2009-2011)  Teo, terza età on line (2012)  The Knowledge Volunteers (2011-2013)  Tra generazioni. L'unione crea il lavoro (dal 2013)  Vivi Internet, al meglio</p>
	cittadini	<p>Ambizione Italia per i giovani. Skilling Initiative  Bibliomakers (2018)  Job Digital Lab  La scuola di Internet per tutti  Le molte facce del territorio (2018)  Punto Roma Facile  Smart for Europe (2021-2022)  TRUST aWARE (2021-2024)  Tutti su Internet (dal 2006)  Vagone FMD. Da 01 a 100</p>
	migranti e...	<p>#Here, formazione per gli ospiti del Centro Sprar Enea (2019)  A2/A4 - La scuola formato famiglia (2011-12)  Apprendimento intergenerazionale (2009)  Co-Host (2016-17)  Doppio Codice, formazione per minori non accompagnati (2006)  e-care family (2012-13)  Integration Exchange, integrazione migranti (2005)  Internet Café, per gli ospiti del Centro Enea e Pietralata  Io ci sono, Giornata mondiale del rifugiato (2010 --&gt;)  Io, Tu, Noi. Percorsi autobiografici per l'integrazione, integrazione a scuola (2013-14)  Iprit, integrazione (2013)  Isis, invecchiamento attivo, scuole e centri anziani (2013-15)  LC2 - Lingua Cultura e Computer: competenze chiave per aprire le porte dell'integrazione (2007)  Mondo immigrato (2012)  Pari (2019-2021)  Più: uffici per l'immigrazione (2014-2015)  RefugIS (2016-2017)  Ricominciadatre (2013)  Sei - Scuola di educazione civica e italiano (2014-2015)  SI - Scuola di italiano (2012-2014)  SI FORMA - Servizi inclusivi per la FORMAZione (2017-2018)  The Welcome Programme (2017-2018)  Tutti a scuola (2012-2013)</p>
	artisti	<p>Carbon Footprint (2016-2017)  Digital Made (dal 2018)  Le molte facce del territorio (2018)  Le radici auree (2019)</p>

			Mix User Experience (2018) Projecting the future (2017-2018) Ro-Lab (2020) +We - Wurth Experience (2019)
		imprenditori e artigiani	Made onlife in Venice (2021) The Italian Makers (2013) Tra generazioni. L'unione crea il lavoro (dal 2013) Vagone FMD. Da 01 a 100
		donne	Coding Girls (dal 2014) Nuvola Rosa (dal 2013) Roberta (2008) She Means Business Women in local development (2007-2008) Women in Technology (2016-2018)

# UN ANNO MESE PER MESE

## Dall'archivio delle notizie 2021

[www.mondodigitale.org/it/news/2021](http://www.mondodigitale.org/it/news/2021)

### GENNAIO

L'ultimo numero della rassegna trimestrale "Formazione & cambiamento" sulle teorie e pratiche dell'apprendimento ospita un contributo di Mirta Michilli sulla scuola in emergenza.

È on line il primo video che racconta come il progetto OpenSpace ha reinterpretato la sfida del contrasto alla povertà educativa anche in emergenza sanitaria. Il primo numero del nuovo anno della Rivista Lasalliana, pubblicazione trimestrale di cultura e formazione pedagogica, affronta il tema dell'emergenza educativa e della didattica a distanza in tempo di pandemia e ospita un contributo della Fondazione Mondo Digitale. Per la IGTV di Binario F è on line il quarto contributo "Crea il tuo Flipbook". Appuntamenti finali del progetto europeo Gender Equality Matters. Prende il via la rubrica settimanale per condividere le storie dei "Docenti della scuola del noi". Mirta Michilli tra le formatrici di Prime Minister, la scuola politica per le adolescenti. Con il progetto Coding Girls il Loi di Nettuno vince il premio Storie di Alternanza.

"Si può fare": all'evento di Aiccon Francesca Lospoto racconta il progetto "Il Centro a casa". Al via il progetto Health4U, promosso dalla Fondazione Johnson & Johnson. L'intervista a Mirta Michilli inaugura la nuova rubrica di #Donnecheammiro. Parte la formazione della 7ª edizione di Coding Girls. Prosegue la rubrica "I consigli di Samuele" per Cna Pensionati. Presentazione del progetto Social Hosting Hub, sostenuto da Google.org. Con Lazio Innova il progetto School Accelerator. Nuova mappatura per attività e materie con il Curriculum mapping di CS First. Speciale effetti pandemia: sul magazine Sette l'esperienza di OpenSpace a Bari.

---

### FEBBRAIO

On line il programma formativo di Job Digital Lab. Volontari in formazione con il progetto "Insieme si riparte". Vivi Internet, al meglio: sul settimanale Left intervista a Mirta Michilli. Il progetto GEM - Gender Equality Matters contribuisce al programma formativo di Coding Girls. Mille studenti in formazione con l'evento live di Fattore J. Si estende la collaborazione con i COL di Ambizione Italia per i giovani. Una rete di animatori territoriali per portare La scuola di Internet per tutti ovunque.

"Storie fuori quota" con le Coding Girls. Su Donna Moderna i consigli per giocare a Interland. Valentina Gelsomini partecipa all'evento live di Tim "Genitori in rete". Al via il nuovo progetto TRUST aWARE - Enhancing Digital Security, Privacy and TRUST in softWARE, finanziato dal fondo della Commissione europea sulla "citizens' security" (Horizon 202). Collaborazione con la Regione Lazio per Boost Your Idea. Prosegue la campagna intergenerazione "Il mio futuro? Dipende da me!".

Riprende la collaborazione di Alfonso Molina con la versione italiana dell'HuffPost, tra i siti i più seguiti al mondo.

Ciclo di incontri di aggiornamento per formatori, tutor d'aula e animatori territoriali, coordinato da Alfonso Molina. Conferenza finale di Gem. Insieme si riparte: comincia l'attività di aiuto agli over 60 con gli "sportelli" telefonici di supporto. 3° evento territoriale di Fattore J. Un contributo di Mirta Michilli sul blog della Fondazione Marisa Bellisario. Al via le sessioni

di role modeling di Job Digital Lab. Sessioni di Gem sugli stereotipi per i genitori. Il progetto "Transnational Collaboration on Bullying, Migration and Integration at School Level" coinvolge un network di oltre 30 università e centri di ricerca in 32 paesi. Pubblicati i vincitori del concorso promosso da Miur e Fiaba onlus. "Storie di donne nel digitale" su Clubhouse con Mirta Michilli e #donnecheammiro. Sessione speciale di role modeling con due mentor olandesi. 3° appuntamento con i consigli di Samuele. "Esperienze supervisionate" con Google. Prima puntata di RadiIncolla con il nuovo anno "sentito" dalle periferie. "La spinta della pandemia da Covid-19 alla scuola italiana", contributo FMD sul numero di febbraio della rivista digitale "L'Integrazione scolastica e sociale", pubblicata da Erickson.

---

#### MARZO

Assemblea delle donne CDTI con le Coding Girls. Intervento di Alfonso Molina a "La Otra Educación Posible", promosso dall'alleanza collaborativa tra diversi enti educativi dell'America Latina, tra cui il Centro de Investigaciones internacional. La scuola di Internet per tutti si arricchisce del nuovo modulo formativo "Collaborare con il digitale". Ambizione Italia per i giovani: al via i corsi gratuiti di alfabetizzazione digitale con Roma Capitale. Con il progetto europeo "Edu4AI" un curriculum su intelligenza artificiale per le scuole. A Didacta un evento sui social network dedicato alla comunità educante con Edu4U. Presentazione di Made onlife in Venice con Facebook e Comune di Venezia. FMD a Milano Digital Week. Evento territoriale di Fattore J nel Lazio. Nuovo programma Vagone FMD. Da 01 a 100 per Binario F. Al via StartUp Lab, il percorso al femminile di Job Digital Lab e primo bilancio di progetto. Skilling Day con Microsoft.

---

#### APRILE

Puntata speciale di RadiIncolla. La FMD si associa a Assifero. 3° edizione del contest Digital Made in collaborazione con PowWow Fashion Tech Week. Nove pc rigenerati dall'Officina del recupero. Siglato un accordo di partnership con la Fondazione Marisa Bellisario. Fmd a #STEMintheCity a Milano. I "docenti della scuola del noi" collaborano con il progetto OpenSpace. 4° incontro di role modeling per la campagna "Il mio futuro? Dipende da me!". Premiazione del concorso "Diversità. Come la rappresenti?" promosso da Miur e Fiaba Onlus. "Vivi Internet, al meglio" con nuove attività per bambini, adolescenti e nonni. Mirta Michilli all'evento promosso dalla Fondazione Marisa Bellisario Sicilia. 14ª edizione della RomeCup in versione virtuale con ospite speciale Manuela Veloso, Head of AI Research, JPMorgan Chase & Co. Le sfide finali dei progetti School Accelerator, Talent's Tour e Soft Bot. Sul Redattore sociale l'articolo che racconta l'esperienza delle Coding Girls. Ambizione Italia per i giovani: corsi avanzati e dedicati alle competenze trasversali on Roma Capitale.

---

#### MAGGIO

I progetti del Fashion Digital Made Contest a PowWow Fashion Tech Week. Presentazione del volume "Interland: avventure digitali". FMD alla Microsoft Skilling Week, maratona di corsi e training sulle competenze digitali. Evento territoriale di Fattore J in Emilia Romagna. Made online in Venice entra nella terza fase. Seminari con Informagiovani. Siglata una convenzione per una nuova collaborazione con la Scuola di Trieste. PCTO con Roma Capitale. Nuova puntata di RadiIncolla. Evento finale di Fattore J e presentazione della ricerca. Ambizione Italia per i giovani a Porta Futuro di Bari. Knights of the European Grail: un gioco per imparare la seconda lingua. Assemblea di OpenSPACE. Le Coding Girls

raccontano un anno di lavoro per la parità di genere. Il sociale si fa social: Mirta Michilli partecipa alla tavola rotonda promossa da Open Gate Italia e Gruppo Activa. In collaborazione con EU Code Week seminario con Google. Vivi Internet, al meglio: primo laboratorio di fact checking con Pagella Politica. Puntata speciale di Radiolincolla sul teatro fatto in casa. L'impatto della pandemia sulla vita delle donne: evento Facebook con Mirta Michilli. Cerimonia di premiazione per i vincitori della terza edizione del contest Digital Made. For Young Fashion Talents. Dall'opera We lost the sea nasce il libro d'artista di Federica Di Carlo. Siglato nuovo accordo di collaborazione con il Forum del Terzo Settore. The Women's Pandemic, ovvero come le donne stanno traducendo la crisi pandemica in opportunità: intervista a Mirta Michilli su Marie Claire, una delle riviste con il maggior numero di edizioni internazionali. Coding Girls all'Università del Molise per la parità di genere. Ambizione Italia per i giovani: il racconto di Giulio e della sua "passionaccia".

---

#### GIUGNO

Summer Camp con Tim: la Scuola di Internet per tutti come Pcto per gli studenti delle superiori. Alfonso Molina interviene all'evento "Peace is green", che coinvolge più di 100 paesi. Evento finale del progetto Insieme si riparte. Presentazione della quarta edizione di CS First. Evento pubblico per OpenSpace. Premiazione della competizione regionale di StartUp School Academy. Alfonso Molina e Vittoradolfo Tambone raccontano Fattore J a Radio 1 Rai. Scuola di cittadinanza con le Summer School. Mirta Michilli racconta RomeCup sul magazine Agenda Digitale. Nuovo corso on line di 10 ore nel catalogo formativo di Erickson su Tinkering coding making. Le storie di Ambizione Italia per i giovani. In libreria il volume di Camerlengo sul pensiero computazionale con un contributo di Alfonso Molina. Intervento di Alfonso Molina all'università peruviana "Cayetano Heredia". Per la campagna "Il mio futuro? Dipende da me!" sessione di role modeling con le donne Microsoft: Cindy Rose. Contributo di Alfonso Molina sulla firtualità per HuffPost. Mirta Michilli interviene al ForumPA. Meeting di lancio per il progetto europeo TRUST aWARE. Scuola estiva di CS First e di Fattore J. Siglata nuova collaborazione con il Forum delle associazioni familiari. Evento finale del progetto pilota "Made onlife in Venice". Evento finale di Job Digital Lab: oltre 5.000 persone si sono rimesse in gioco. Robocup 2021: primo posto "Individual team" per la squadra Spqr del Galilei ai mondiali di robotica.

---

#### LUGLIO

Accordo operativo con la Fondazione Human Age Institute. Job Digital Lab: la storia di Patricia raccontata dalla trasmissione "Tutti in classe". Lo stigma in pandemia: un articolo su Mind racconta il progetto Fattore J. Progetto europeo EUREKA: seminario on line su come rendere la libera circolazione più user friendly. Ambizione Italia per i giovani: oltre 500 progetti realizzati dalle scuole. Nuova collaborazione educativa con Programma Integra nel Municipio VII. "Vivi Internet, al meglio": webinar per i dipendenti e collaboratori Mediaset. Con Alessandro Bogliolo e CodyTrip alla scoperta di luoghi, tradizioni, persone e saperi. Si parte dalla capitale con le civic challende di Vagone Fmd a Binario F. Mini scuola estiva per Insieme si riparte. Alla ricerca di beta tester per progetto Erasmus+ "Knights of the European Grail. Gli anticorpi della conoscenza: un contributo di Mirta Michilli sul magazine Agenda Digitale. Mirta Michilli partecipa all'evento "Energie ri-generative per una ripartenza al

femminile". Collaborazione con la Fondazione Golinelli per il Giardino delle Imprese. Molina su HuffPost propone una prospettiva storica dello sviluppo tecnologico. Le storie italiane di Ambizione Italia per i giovani sul blog di Microsoft Corporate. Sesta e ultima puntata di RadiIncolla. Con l'associazione Alberto Sordi in occasione della Giornata dei nonni. Il portale e l'app EUREKA forniscono servizi in sei paesi, con geolocalizzazione. Sul mensile Millionaire il messaggio di Silvia Candiani, ad di Microsoft. Cinque progetti nella coalizione di Repubblica digitale. Vagone FMD, da 01 a 100: on line il primo prodotto della serie Video Help. La FMD nella rete di scopo Ri-connect contro il bullismo. 27 anni in più: on line il video realizzato da Fanpage, media partner della seconda edizione di Fattore J.

---

#### AGOSTO

Alla ricerca di nuove figure di collaboratori. Ashoka pubblica la storia di Alfonso Molina, come innovatore sociale. Con Operazione Risorgimento Digitale Tim entra nella coalizione della Commissione. "Ragazze, l'informatica è il vostro futuro": il dibattito sulla stampa co l'esempio di WIT. Terza call di Boost Your Ideas lanciata dalla Regione Lazio. Unstoppable Women: nella lista di StartupItalia! anche Mirta Michilli e Annalisa De Luca. Si conclude la scuola estiva di Golinelli. OpenSPACE: on line i sette resoconti dell'assemblea di progetto.

---

#### SETTEMBRE

Molina su HuffPost: ora facciamo conoscere a tutti le tecnologie bioniche assistive. Premio Anassilaos Mimosa: riconoscimento per Giulia Melissari, referente territoriale per la Calabria. Laboratorio di cittadinanza digitale con la influencer Jessica Redegheri. I laboratori di FMD al grande evento estivo di 50&Più. Sistemi urbani antifragili: un contributo di Mirta Michilli sul magazine Agenda Digitale. GJC 2021: primo incontro dei giurati che valuteranno le candidature della decima edizione. Vagone FMD, da 01 a 100: on line il secondo prodotto della serie Video Help. Presentazione del progetto Smart & Heart Rome. Pensare in modo creativo: contributo di Mirta Michilli sul magazine Agenda Digitale. Alfonso Molina racconta il progetto Smart & Heart Rome all'agenzia Dire. Il servizio del TG3 dedicato al progetto "Smart & Heart Rome" nelle periferie. On line il sito del progetto Trust Aware, un consorzio di 12 partner in 7 paesi. FMD sottoscrive la dichiarazione d'impegno sul cambiamento climatico promossa da Assifero. Stampe 3D nella mostra "Costruisci la tua onda gravitazionale" nella Notte europea dei ricercatori. Intervento di Alfonso Molina al 2° Forum Italia-Cile. Fanpage presenta la campagna di comunicazione per Fattore J. Siglato accordo operativo con la Camera di Commercio di Brescia. 17ª edizione di Icteri con un contributo di Alfonso Molina sull'Educazione per la vita. Il Covid traina il digitale: l'inchiesta di Buone notizie sull'Italia tecnologica con un contributo di Mirta Michilli. Nonna Rossella racconta a Radio 1 Rai come ha imparato a navigare nel web.

---

#### OTTOBRE

Digital Made a Maker Faire. Un contributo di Alfonso Molina su HuffPost per il World Teachers' Day. Le Coding Girls a Code Fest. Laboratori digitali per la Settimana della creatività con 50&Più. Iniziativa di Alfonso Molina su HuffPost: 3.000 barche nei fiumi per le vittime di violenza. Al via Roll Cloud con Google Cloud, Intesa Sanpaolo e Noovle. Il progetto "OpenSpace" raccontato dai protagonisti su "La Repubblica". Evento di lancio a Milano e prima formazione in modalità ibrida per la seconda edizione di Job Digital Lab. Alla ricerca di 20 ragazze appassionate di coding per CS First. La FMD nel tavolo di lavoro sulla cittadinanza digitale istituito dal Miur. La Fmd

partecipa a 4W4I, il più grande evento interaziendale, con una sessione speciale di Fattore J. Con Progetto Itaca.. Alla Fiera del libro di Torino con CodyTrip. Seconda civic challenge di Vagone FMD a Rovigo. Al via la seconda edizione di Health4U con Fondazione Johnson & Johnson. Presentazione di "Interland: avventure digitali" con la ministra Elena Bonetti. Progetto CO.ME.SE con Eni: coding, reframing e fabbing per l'empowerment.

---

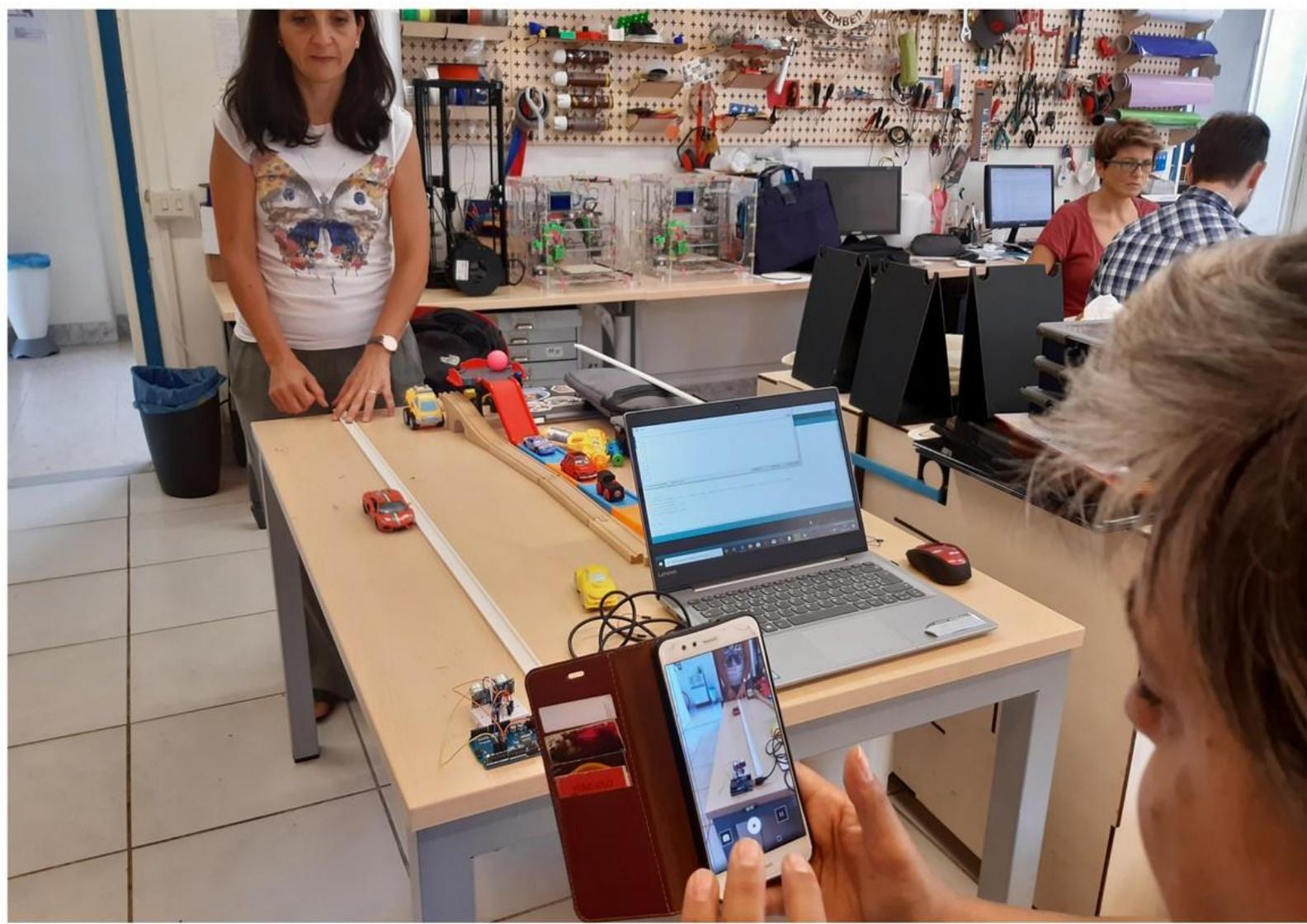
#### NOVEMBRE

Tre giorni di formazione per il progetto europeo Edu4AI. Le competenze per ripartire: primo webinar gratuito con LinkedIn. Con Rising Youth si rinnova la collaborazione con SAP Italia. Con Smart for Europe il centro Europe Direct di Reggio Calabria forma 50 ambasciatori digitali. Mirta Michilli nel comitato scientifico del premio di Fortune Italia. 4W4I, oltre 7.000 utenti collegati all'evento "Dire, fare, digitale!" OpenSpace: nelle Palestre delle periferie riprendono i laboratori in presenza. Scuola e cittadinanza: un contributo di Mirta Michilli sul magazine Agenda Digitale. Parte Growing Tour, progetto educativo con Visa. Una nuova collaborazione con Dell per orientare i più giovani alle discipline Stem. CS First: due eventi formativi per i docenti con Alessandro Bogliolo. I docenti della Scuola del Noi a 3 Giorni per la scuola. Donna Moderna: Alfonso Molina spiega perché partire dall'autoimprenditorialità. Mirta Michilli interviene all'assemblea nazionale della Repubblica digitale. Presentazione dell'8ª edizione di Coding Girls. Interland diventa un gioco da tavolo. Flash mob sul Tevere in occasione della Giornata per l'eliminazione della violenza contro le donne. Digital Skilling Weeks: due appuntamenti speciali nella maratona promossa da Microsoft. Evento finale del premio sull'innovazione promosso da Anitec-Assinform con Mirta Michilli in giuria. Meeting del progetto europeo Knights of the European Grail. Il contributo delle Coding Girls per ridurre il divario di genere. Su "MoltoDonna". Scuola e lavoro, un nuovo contributo di Mirta Michilli sul magazine Agenda Digitale.

---

#### DICEMBRE

Social Hosting Hub: si può scaricare FavolApp per giocare con i bambini della primaria. Job Digital Lab a Catania per rafforzare le competenze digitali delle donne. Il Censis e la situazione sociale del paese: un contributo di Alfonso Molina su HuffPost. Accordo del Comune di Agrigento con Tim per la scuola di Internet per tutti. In Rai la presentazione della docuserie di Operazione Risorgimento Digitale. Civic challenge di Vagone FMD a Brindisi. Evento finale del concorso internazionale Global Junior Challenge con premiazione in Campidoglio. Al via il ciclo di incontri "Generazioni in rete: gli esperti rispondono a dubbi e curiosità dei genitori" per CS First. Anche il progetto "Smart for Europe" fa parte dell'iniziativa strategica nazionale Repubblica Digitale. Il servizio del TGR Lazio sul GJC. "Condividere è responsabilità": spot di 40 secondi per Social Hosting Hub.



# I PROGETTI IN ORDINE ALFABETICO

## AMBIZIONE ITALIA PER I GIOVANI

### INFORMAZIONI

TITOLO	Ambizione Italia per i giovani - Digital Restart
DURATA	12 mesi: da novembre 2020 a novembre 2021
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Competenze digitali per il mondo del lavoro
FINANZIATORE	Microsoft Italia
BUDGET	US\$ 212,389.00
PARTNER	Roma Capitale e Comune di Bari
RETE	Rete dei COL di Roma Capitale, Comune di Bari - Porta Futuro, scuole hub sul territorio nazionale
COORDINATORE	Francesca Del Duca
SITO INTERNET	<a href="https://www.innovationgym.org/ambizione-italia-per-i-giovani/">https://www.innovationgym.org/ambizione-italia-per-i-giovani/</a> <a href="https://www.microsoft.com/it-it/ambizioneitalia">https://www.microsoft.com/it-it/ambizioneitalia</a>

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>L'obiettivo di "Ambizione Italia per i giovani - Digital restart", progetto frutto della rinnovata collaborazione tra Fondazione Mondo Digitale e Microsoft, è offrire opportunità di skilling, re-skilling e up-skilling a chi ha bisogno di acquisire nuove competenze o di migliorare il profilo professionale, soprattutto nel complesso periodo dell'emergenza sanitaria.</p> <p>La formazione continua è fondamentale per fronteggiare le sfide poste dai continui cambiamenti del mercato del lavoro. Il rischio di disoccupazione aumenta per le categorie più fragili, con meno tutele, che non riescono ad accedere ad adeguate opportunità di aggiornamento o riqualificazione professionale.</p>
ATTIVITÀ	<p>Tutte le attività sono gratuite ed erogate in modalità mista (sincrona e asincrona, in presenza e a distanza). Per rispondere alle diverse esigenze e competenze iniziali dei fruitori sono previsti diversi percorsi formativi su più aree tematiche con livello di approfondimento crescente:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Percorso introduttivo - Soft skill e competenze trasversali</li><li>▪ Percorso base - Abilità informatiche di base</li><li>▪ Percorso intermedio - Multimedia   Digital marketing   Autoimprenditorialità</li><li>▪ Percorso avanzato - Gaming &amp; AI   Web Development   Data Analysis</li></ul>

OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Introduzione all'intelligenza artificiale per le scuole hub</li> </ul> <p>I percorsi sono stati ideati per consentire ai partecipanti di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ sviluppare nuove competenze digitali</li> <li>▪ potenziare le competenze digitali già possedute</li> <li>▪ conoscere le professioni emergenti e le competenze necessarie</li> <li>▪ acquisire/rafforzare la padronanza dei linguaggi disciplinari specifici</li> <li>▪ acquisire/rafforzare le soft skill necessarie per la professione</li> <li>▪ acquisire/rafforzare le competenze per l'autoimprenditorialità</li> </ul>
METODOLOGIA	<p>Il piano formativo proposto è basato sul modello di Educazione per la vita, elaborato dal direttore scientifico Alfonso Molina. Il modello integra conoscenze codificate, competenze e valori, tiene conto delle riflessioni più recenti su apprendimento e istruzione e arricchisce il quadro delle competenze per il 21° secolo con l'auto-imprenditorialità e 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 diventa sempre più preziosa.</p>
DESTINATARI DIRETTI	Disoccupati, neet, donne, over 50, giovani delle scuole secondarie di secondo grado, dipendenti dei COL
DESTINATARI INDIRETTI	Aziende, comunità educante
INDICATORI *	N. persone formate
RISULTATI	7.300 utenti formati (giovani, donne, dipendenti dei COL, disoccupati)
PRODOTTI	

## AMBIZIONE ITALIA PER I GIOVANI. DIGITAL SKILLING INITIATIVE

### INFORMAZIONI

TITOLO	Ambizione italia per i giovani - Digital Skilling Initiative
DURATA	12 mesi - da ottobre 2021 a ottobre 2022
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Competenze digitali per il mondo del lavoro
FINANZIATORE	Microsoft Italia
BUDGET	230.000 dollari
PARTNER	Roma Capitale, Comune Di Bari, Camera Di Commercio della Basilicata, Comune di Rovigo
RETE	Rete dei COL di Roma Capitale, Camera di Commercio Di Brescia, Comune di Bari con Porta Futuro (Almaviva e Fondazione Baker Hughes), Città Metropolitana di Milano, Camera Di Commercio della Basilicata, Urban Digital Center Innovation Lab di Rovigo, scuole hub, Academy di Microsoft (Experis)
COORDINATORE	Francesca Del Duca
VALUTATORE *	
SITO INTERNET	<a href="https://www.innovationgym.org/ambizione-italia-per-i-giovani/">https://www.innovationgym.org/ambizione-italia-per-i-giovani/</a> <a href="https://www.microsoft.com/it-it/ambizioneitalia">https://www.microsoft.com/it-it/ambizioneitalia</a>

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>Dopo il successo della prima edizione di “Ambizione Italia per i giovani” <b>Microsoft Italia e Fondazione Mondo Digitale</b> rinnovano il loro impegno a supporto delle politiche attive per il lavoro, attraverso azioni formative e di orientamento professionale rivolte ai lavoratori più fragili maggiormente colpiti dall’emergenza sanitaria. L’obiettivo del programma è quello di accrescere e pareggiare le opportunità di accesso alle competenze digitali, necessarie per riempire posti di lavoro altamente specializzati ancora vacanti e riqualificare i lavoratori adulti.</p> <p>Nell’aprile 2021 il governo italiano ha approvato il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR), che prevede riforme e investimenti mirati su digitalizzazione, innovazione e competitività del sistema produttivo. La formazione continua è fondamentale per fronteggiare le sfide poste dai repentini cambiamenti del mercato del lavoro e per cogliere le opportunità di sviluppo aperte dalla crisi Covid-19: opportunità che potranno essere considerate tali solo se capaci di includere anche le categorie con meno tutele, dalle donne ai giovani disoccupati.</p>
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Webinar e contenuti in e-learning per formare e riqualificare sulle competenze digitali e trasversali necessarie per entrare o ricollocarsi nel mercato del lavoro. In particolare:</li> <li>▪ Training sulle digital skills per 2.000 giovani in transizione o ad alto rischio di abbandono scolastico da formare sui temi delle competenze digitali per l’employability o la riqualificazione professionale</li> </ul>

	<p>attraverso percorsi modulati su diversi livelli di approfondimento.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Eventi di sensibilizzazione rivolti a 2.000 giovani donne.</li> <li>▪ Train the trainers per 250 funzionari pubblici impiegati negli uffici dedicati all'erogazione di servizi per il lavoro, da formare sull'uso consapevole degli strumenti digitali per l'orientamento, la ricerca di lavoro e l'auto-promozione degli utenti.</li> <li>▪ Sessioni di upskilling dedicate a 250 dipendenti delle PMI italiane e giovani imprenditori.</li> <li>▪ Sessioni di skilling e reskilling online per 6.500 cittadini fragili.</li> </ul>
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ampliamento della rete degli hub formativi nelle scuole, con particolare attenzione al Mezzogiorno.</li> <li>▪ Sviluppo di un nuovo programma per lo skilling, upskilling e reskilling di donne, giovani in cerca di occupazione, migranti e lavoratori adulti.</li> <li>▪ Consolidamento delle partnership già sperimentate nella precedente edizione e creazione di nuove alleanze con amministrazioni locali, centri per l'impiego, università, ANPAL ecc.</li> </ul>
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ STEM, microlearning, service learning</li> </ul>
DESTINATARI DIRETTI	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Train the trainers per 250 funzionari pubblici impiegati negli uffici dedicati all'erogazione di servizi per il lavoro, da formare sull'uso consapevole degli strumenti digitali per l'orientamento, la ricerca di lavoro e l'auto-promozione degli utenti.</li> <li>▪ Sessioni di upskilling dedicate a 250 dipendenti delle PMI italiane e giovani imprenditori.</li> <li>▪ Sessioni di skilling e reskilling online per 6.500 cittadini fragili.</li> <li>▪ Scuole hub del territorio nazionale</li> </ul>
DESTINATARI INDIRETTI	
INDICATORI *	<p>N. studenti N. destinatari fragili</p>
RISULTATI	<p>Il progetto è iniziato a ottobre 2021 e ha come obiettivo la formazione di oltre 10.500 cittadini nel 2022.</p>
PRODOTTI	

## CODING GIRLS

### INFORMAZIONI

TITOLO	Coding Girls - Settima edizione
DURATA	12 mesi
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Parità di genere
FINANZIATORE	Missione diplomatica USA in Italia
BUDGET	61.294 €
PARTNER	Microsoft Italia, Fondazione Compagnia di San Paolo, Ambasciata del Regno dei Paesi Bassi, Eni
RETE	33 partner accademici
COORDINATORE	Alberto Manieri
VALUTATORE *	
SITO INTERNET	<a href="http://www.donne.mondodigitale.org">www.donne.mondodigitale.org</a>

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>Coding Girls nasce nel 2014 come iniziativa sostenuta dalla Missione Diplomatica degli Stati Uniti in Italia, il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, Roma Capitale e Microsoft. Nelle successive edizioni il progetto è cresciuto fino a configurarsi come un programma formativo aumentato volto ad allenare i giovani alle STEAM, ma soprattutto ad aiutare le giovani studentesse ad avere fiducia nella scienza e a orientarsi nelle carriere del futuro. Oggi partecipano alla cordata educativa altre ambasciate, enti, organizzazioni ma soprattutto i più prestigiosi atenei italiani.</p>
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Allenamenti online di coding con le scuole</li> <li>▪ Formazione e orientamento con tutor universitari</li> <li>▪ Role modeling</li> <li>▪ Eventi di presentazione dei prodotti realizzati dagli studenti in ogni scuola</li> <li>▪ Eventi formativi territoriali</li> </ul>
OBIETTIVI	<p>L'obiettivo del progetto-programma Coding Girls è accelerare il raggiungimento delle pari opportunità nel settore scientifico e tecnologico agendo su diversi fronti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lotta a pregiudizi e stereotipi</li> <li>▪ Formazione alla pari</li> <li>▪ Modelli positivi</li> <li>▪ Esperienze formative trasformative</li> <li>▪ Orientamento alle carriere del futuro</li> <li>▪ Web series e campagna social #dipendedame</li> <li>▪ Valutazione dell'impatto</li> </ul>
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Train the trainers</li> <li>▪ Peer to peer</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Team building</li> <li>▪ Learning by doing</li> </ul>
DESTINATARI DIRETTI	Studentesse delle scuole secondarie di secondo grado
DESTINATARI INDIRETTI	Studenti, famiglie, docenti, università
INDICATORI *	<p>Nell'anno scolastico 2020-2021 Coding Girls coinvolge:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 15.000 studentesse</li> <li>▪ 64 città</li> <li>▪ 150 tra formatori e tutor FMD</li> <li>▪ 100 scuole</li> <li>▪ 33 partner accademici, con la partecipazione straordinaria della SISSA di Trieste</li> </ul> <p>Svolte oltre 800 ore di training.</p>
RISULTATI	<p>A maggio 2021 si è svolta la conferenza online di chiusura della settima edizione. Sono intervenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mirta Michilli, direttore generale della Fondazione Mondo Digitale</li> <li>▪ Antonella Polimeni, rettrice della Sapienza Università di Roma</li> <li>▪ Laura Auteri, prorettrice alla didattica, Università di Palermo</li> <li>▪ Stefano Ruffo, direttore della Scuola Internazionale Superiore di Studi Avanzati (SISSA) di Trieste</li> <li>▪ Dewi van de Weerd, vice ambasciatrice Ambasciata del Regno dei Paesi Bassi</li> <li>▪ Roberta Bianchi, Digital and Information Technology Strategy, Office of the Global Head of DIT, Eni</li> <li>▪ Chiara Mizzi, direttore delle Relazioni esterne e “Philanthropies”, Microsoft Italia</li> <li>▪ Francesco Profumo, presidente della Fondazione Compagnia di San Paolo</li> </ul> <p>Il 18 novembre 2021 presso il Centro Studi Americani di Roma si è svolto l'evento di lancio dell'ottava edizione del programma nazionale Coding Girls, al fianco di ospiti e partner prestigiosi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mirta Michilli, direttrice generale della Fondazione Mondo Digitale</li> <li>▪ Roberto Sgalla, direttore Centro Studi Americani</li> <li>▪ Martina Rogato, consulente CSR, portavoce W20</li> <li>▪ Marina Carini, prorettore alla Terza missione, Attività culturali e Impatto sociale, Università degli Studi di Milano</li> <li>▪ Christina Tomlinson, Ministro Consigliere per gli Affari Pubblici, Ambasciata USA in Italia</li> <li>▪ Marwa El Hakim, Responsabile Diversity and Inclusion di Eni</li> <li>▪ Annamaria Bottero, direttrice Divisione Customer Experience &amp; Success, Microsoft Italia</li> <li>▪ Rosanna Ventrella, vicepresidente Fondazione Compagnia di San Paolo</li> <li>▪ Linda Laura Sabbadini, direttrice centrale dell'Istat e Chair del W20</li> </ul>
PRODOTTI	453 progetti, tra blog e siti web, realizzati dai team di Coding Girls. Gli studenti, oltre ad apprendere i principi della programmazione, si sono cimentati con la progettazione di un prodotto capace di veicolare un messaggio, intercettare un determinato target e di facile uso grazie a elementi di intelligenza artificiale.

## CODING GIRLS A TORINO

### INFORMAZIONI

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

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>Il progetto “Coding Girls”, promosso dalla Fondazione Mondo Digitale, continua a crescere e ad arricchirsi di nuovi partner e protagonisti. Per gli anni scolastici 2019-2020, 2020-2021 e 2021-2022, grazie alla collaborazione con la Compagnia di San Paolo, 600 studentesse torinesi di 10 scuole secondarie di secondo grado sono protagoniste di un programma intensivo di formazione e sensibilizzazione in ambito STEAM. Il programma prevede laboratori di coding e hackathon, oltre alla nascita di hub territoriali per il coinvolgimento dell’intera cittadinanza sulle sfide della parità di genere in Italia.</p>
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Le studentesse del terzo, quarto e quinto anno delle scuole secondarie di secondo grado della città di Torino partecipano a un percorso formativo triennale per acquisire conoscenze e competenze su differenti piattaforme di sviluppo. Il processo di formazione culmina con la partecipazione a un hackathon tematico su sfide concrete, realizzato in collaborazione con le università del territorio.</li> <li>▪ START APP. First step coding: con App Inventor le studentesse del terzo anno apprendono non solo le basi della programmazione ma anche la capacità di progettare e realizzare un prodotto, trasformandosi da consumatrici passive a protagoniste dello sviluppo tecnologico.</li> <li>▪ WWW. Web Winner Women: le studentesse del quarto anno imparano a usare WordPress Altervista e gli strumenti necessari per la realizzazione di un sito web / blog con l’integrazione di Intelligenza Artificiale (AI).</li> <li>▪ BRAND. Comunicazione digitale e social: le studentesse del quinto anno imparano i principi del branding e della comunicazione digitale, passando da elementi di grafica (web e logo design, UX/UI design) fino al social media marketing.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diverse studentesse dell'Università di Torino e del Politecnico di Torino sono state coinvolte nel ruolo di role model e trainer. Il 2021 ha visto la fine del secondo anno di progetto e ha dato il via alla terza annualità.</li> </ul> <p>Il progetto prevede:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 300 allenamenti intensivi</li> <li>▪ 6 hackathon ed eventi territoriali con più di 700 studentesse coinvolte</li> <li>▪ 2.000 ragazze di 40 scuole superiori che partecipano ad allenamenti di coding</li> <li>▪ 30 open day di orientamento per 1.000 alunne di terza media</li> </ul>
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Superare stereotipi e pregiudizi di genere</li> <li>▪ Favorire una maggiore circolazione e qualità del sapere scientifico</li> <li>▪ Promuovere processi di empowerment e partecipazione attiva di giovani donne</li> <li>▪ Sperimentare in prima persona l'uso attivo delle nuove tecnologie</li> <li>▪ Proporre modelli positivi</li> <li>▪ Avvicinare il traguardo della parità di genere nel lavoro</li> <li>▪ Valorizzare soluzioni innovative per politiche sociali inclusive</li> </ul>
METODOLOGIA	<p>blended learning  formazione a distanza  learning by doing  train the trainers  peer to peer  team building</p>
DESTINATARI DIRETTI	600 studentesse del triennio di 10 scuole secondarie di secondo grado di Torino e provincia.
DESTINATARI INDIRETTI	2.000 ragazze di scuola secondaria di secondo grado.
INDICATORI *	Outcome atteso: avvicinare i ragazzi, ma soprattutto le ragazze, all'informatica e alle materie STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica), contribuendo a ridurre la disparità di genere oggi riscontrata negli studi e nel lavoro in tali ambiti.
RISULTATI	Dalla valutazione dell'impatto (esperimento randomizzato sul campo con partenza scaglionata dei gruppi di trattati e controlli, come metodologia di monitoraggio e valutazione) che si è focalizzata solo sugli studenti delle classi III e IV, è emerso che il programma Coding Girls a Torino ha avuto un effetto positivo su molti aspetti: si è osservata infatti una crescita significativa nell'abilità di programmare, una maggiore propensione nei confronti dell'intraprendere un percorso universitario e, in particolare, di intraprendere un indirizzo STEM. Si è riscontrata un'importante riduzione nei maggiormente diffusi stereotipi legati al mondo STEM e alla condizione occupazionale femminile (impatto negativo sul fatto che gli uomini siano più portati per le materie STEM, aumento della consapevolezza che le donne tendono a essere pagate meno degli uomini, ecc.). Si è infine osservata una maggiore consapevolezza del fatto che le misure di lockdown legate all'emergenza sanitaria COVID19 abbiano aggravato le condizioni lavorative femminili.
PRODOTTI	Siti web realizzati con Wordpress Altervista; app mobile realizzate con

Applinventor; progetti di comunicazione digitale e di social media marketing.

BOZZA

## INFORMAZIONI

TITOLO	COde&fraME for Self Empowerment “CO.ME SE”
DURATA	Maggio - Dicembre 2021
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Cittadinanza digitale e parità di genere
FINANZIATORE	Eni
BUDGET	50.000 €
PARTNER	
RETE	Comune di Milano
COORDINATORE	Alberto Manieri
VALUTATORE *	
SITO INTERNET	<a href="https://mondodigitale.org/it/aree-intervento/educazione-per-la-vita-e-cultura-dellinnovazione/comese">https://mondodigitale.org/it/aree-intervento/educazione-per-la-vita-e-cultura-dellinnovazione/comese</a>

## DESCRIZIONE

SINTESI	Una piattaforma di lavoro comune per accelerare la transizione energetica con il contributo delle Coding Girls.
ATTIVITÀ	<p>Dopo il successo della prima edizione del programma “Code&amp;fraME”, a cui hanno aderito 10 scuole del territorio milanese, nel 2021 il progetto ha previsto il coinvolgimento di 2.000 studentesse delle scuole secondarie di secondo grado di tutta Italia e la revisione del percorso di formazione al femminile con l’aggiunta di nuovi moduli formativi.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ CODING E FABBRICAZIONE DIGITALE. Organizzati in team, ragazze e ragazzi hanno sviluppato siti web e blog integrando applicazioni di intelligenza artificiale, realizzato prototipi con Tinkercad e partecipato a visite virtuali dei fab lab.</li><li>▪ FRAMING E REFRAMING. Con l’aiuto della metodologia LEGO® SERIOUS PLAY® e il supporto di comunicatori esperti e giovani role model, le ragazze hanno ridisegnato una mappa di valori condivisi, per riequilibrare scelte personali, formative, lavorative e sociali.</li><li>▪ ENERGY FACT CHECK. Webinar interattivi realizzati in collaborazione con l’Agi sulle tecniche di fact checking applicate alle notizie scientifiche e tecnologiche, con focus sulla transizione energetica.</li><li>▪ MINI JOULE. Con la tecnica del problem solving strategico, le ragazze hanno imparato a proiettare se stesse oltre gli ostacoli da affrontare nella loro carriera. Un originale percorso di orientamento all’imprenditoria con role model e la collaborazione di una joulee.</li></ul> <p>Le diverse fasi del progetto prevedono la partecipazione attiva delle dipendenti Eni, dai profili tecnici al top management, e di rappresentanti del Comune di Milano che intervengono nel ruolo di mentor e role model per le giovani studentesse.</p>

OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Appassionare le donne alla ricerca, alla cultura scientifica e all'impegno civile</li> <li>▪ Investire su scuola e formazione come pilastri della sostenibilità</li> <li>▪ Valorizzare il ruolo trainante della Generazione Z nella sharing economy</li> <li>▪ Proporre modelli positivi di donne che sanno conciliare stile di vita, professione e valori</li> <li>▪ Coinvolgere la cittadinanza su nuove sfide per il bene comune.</li> </ul>
METODOLOGIA	<p>Train the trainers  Learning by doing  Peer to peer  Team building  Role Modeling  Framing &amp; Reframing</p>
DESTINATARI DIRETTI	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 2.900 studenti delle scuole superiori (di cui 2.300 studentesse)</li> <li>▪ 33 scuole secondarie di secondo grado</li> <li>▪ 500 studentesse coinvolte nell'orientamento all'autoimprenditoria</li> <li>▪ 60 studentesse hanno partecipato al laboratorio Mini Joule</li> </ul>
DESTINATARI INDIRETTI	3.000 studenti partecipanti agli eventi online
INDICATORI *	
RISULTATI	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 11 allenamenti di coding (sviluppo siti web)</li> <li>▪ 4 sessioni di fabbricazione digitale (prototipazione e visite virtuali del fab lab)</li> <li>▪ 6 sessioni di Framing e Reframing ispirate al modello Lego Serious Play</li> <li>▪ 2 sessioni di Energy Fact Check</li> <li>▪ 3 incontri di orientamento all'autoimprenditoria</li> <li>▪ 2 sessioni di accelerazione (Mini Joule)</li> <li>▪ 3 eventi istituzionali in modalità ibrida <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Evento partner di Coding Girls maggio 2021</li> <li>▪ Evento partner di Coding Girls ottobre 2021</li> <li>▪ Evento CO.ME SE dicembre 2021 al Comune di Milano</li> </ul> </li> </ul>
PRODOTTI	<p>I migliori team di ciascuna scuola hanno realizzato, sotto la guida di formatrici e role model, una scheda progetto seguendo un Canvas che ne sintetizza le funzionalità chiave e l'aspetto.</p> <p>Inoltre, dalle sessioni di Framing &amp; Reframing e di orientamento all'autoimprenditoria, sono emerse proposte degli studenti per reinventare la parità di genere e l'accesso della donna al mondo del lavoro con soluzioni innovative anche per la transizione energetica.</p>

## COMUNIC-AR(T)E 2.0

### INFORMAZIONI

TITOLO	Comunic-ar(t)e 2.0 - LAC 2.0 - Laboratorio Comunicativo Culturale
DURATA	17/05/2021 - 30/12/2021
TERRITORIO	Municipio VII di Roma Capitale
SETTORE	Educazione per la vita
FINANZIATORE	Roma Capitale - Municipio VII
BUDGET	Budget: € 12.768,12
PARTNER	Cooperativa sociale Programma Integrale (Capofila)
RETE	Asilo nel Bosco della Caffarella Struttura Polifunzionale di Via Siderno Ludoteca Ecofficina delle Meraviglie Centro Famiglie “Nuovi legami” Officina Tempo Libero Cooperativa sociale Albatros 1985 onlus Meta cooperativa sociale onlus
COORDINATORE	Ilaria Graziano
VALUTATORE *	/
SITO INTERNET	Gruppo Facebook di progetto: <a href="https://www.facebook.com/groups/1330989367350092">https://www.facebook.com/groups/1330989367350092</a>

45

### DESCRIZIONE

SINTESI	Un progetto innovativo che mette in campo una sperimentazione di laboratori innovativi per stimolare le capacità comunicative e creative di bambini di età compresa tra i 3 e gli 11 anni. Attraverso l'individuazione di spazi appositi in cui i bambini possono liberamente sperimentare le loro capacità e potenzialità - e grazie a un programma di laboratori didattici diversificati - l'intento delle attività è quello di sostenere efficacemente i bambini nel loro processo di apprendimento per scoperta, che favorisce la conoscenza del proprio mondo interiore e del rapporto con gli altri.
ATTIVITÀ	Il progetto si articola in 3 fasi: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Coordinamento e monitoraggio delle attività</li><li>2. Proposte laboratoriali rivolte alla fascia d'età 3-11 anni<ul style="list-style-type: none"><li>• Attività laboratoriali 3-6 anni<ul style="list-style-type: none"><li>○ Laboratorio di arte/attività grafico-pittoriche/manipolazione</li><li>○ Laboratorio di espressione corporea e creatività in presenza</li><li>○ Laboratorio: Giochiamo con lo Yoga!</li><li>○ Laboratorio del libro/narrazione e fiabe interculturali illustrate</li></ul></li><li>• Attività laboratoriali fascia d'età 7-11<ul style="list-style-type: none"><li>○ STREETRAILER per CHANGEMAKER</li></ul></li></ul></li></ol>

- WIKI KIT
- SOUND&MOTION
- LIVE CARD
- L'OROLOGICO
- Impariamo un nuovo linguaggio: il BRAILLE
- FLIPBOOK - il tuo libro da sfogliare
- LE TROTTOLE DI NEWTON
- STEAM FLIPPER
- LASER BOOK
- EMOSILLA, la sedia delle emozioni

3. Comunicazione e diffusione delle attività progettuali: piano di comunicazione completo (comunicati stampa, articoli, newsletter) e digital storytelling (pagina Facebook e racconto corale).

Il progetto prevede inoltre:

- interventi di mediazione culturale a chiamata a distanza o in presenza
- realizzazione di incontri formativi rivolti a insegnanti e operatori che lavorano con minori a rischio devianza o devianti
- attivazione di un servizio di supporto psico-sociale, in modalità online con lo scopo di supportare famiglie e genitori in situazioni di disagio
- realizzazione di un video racconto corale, che coinvolgerà i diversi punti di vista dei protagonisti dell'iniziativa, utilizzando la metodologia del digital storytelling
- realizzazione di un piano di monitoraggio e valutazione, che preveda l'elaborazione dei questionari consegnati ai destinatari al termine di ciascuna attività svolta e delle interviste semi-strutturate al personale coinvolto e in ultimo, la creazione di strumenti per la valutazione finale del progetto.

OBIETTIVI

L'obiettivo del progetto è sperimentare laboratori innovativi per facilitare e sviluppare i processi di inserimento e di socializzazione delle giovanissime generazioni, con particolare attenzione alla dimensione cognitiva e affettiva, di formazione e di sviluppo dell'identità.

#### Obiettivi specifici

- Creare laboratori didattici a distanza, anche attraverso metodologie on-line
- Educare allo stare insieme producendo cultura, creando comunicazione e imparando a dialogare attraverso metodologie pratiche
- Far emergere nelle giovanissime generazioni (anche grazie al coinvolgimento attivo delle famiglie) il proprio punto di vista, attraverso l'uso consapevole dei diversi media e dei relativi linguaggi di comunicazione.

METODOLOGIA

La metodologia applicata è quella dell'*edutainment* o intrattenimento educativo, il cui duplice fine è educare e divertire: favorisce così lo sviluppo di nuove competenze, nuovi modelli di pensiero, approcci interdisciplinari che promuovano l'inclusione e la partecipazione attiva facendo emergere nuove capacità, interessi e talenti spesso offuscati dalla routine.

DESTINATARI DIRETTI

150 bambini residenti nel Municipio VII di Roma Capitale

DESTINATARI INDIRETTI	Famiglie e genitori, ludoteche, centri di aggregazione, biblioteche e scuole del territorio
INDICATORI *	N. di minori che partecipano alle attività laboratoriali
RISULTATI	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Stimolate competenze creative, espressive e comunicative di 150 bambini tra i 3 e gli 11 anni residenti o domiciliati nel Municipio VII di Roma Capitale.</li> <li>▪ Animato un ecosistema a livello locale per ampliare e diversificare l'offerta educativa verso la popolazione giovane e giovanissima del territorio.</li> <li>▪ Promosse collaborazioni territoriali per fare rete e animare la Comunità Educante diffusa presente nel Municipio VII.</li> </ul>
PRODOTTI	<p>Il video finale: raccontiamo per immagini e suoni i momenti di un progetto di sperimentazione di laboratori innovativi, rivolti a minori tra i 3 e gli 11 anni, in grado di sviluppare progettualità volte all'emersione di capacità comunicative declinate in chiave creativa e produttiva e in grado di fare comunicazione.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=99FUM3U6Pp4">https://www.youtube.com/watch?v=99FUM3U6Pp4</a></p>

## CS FIRST

### INFORMAZIONI

TITOLO	Google Computer Science First - CS First
DURATA	12 mesi
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Innovazione nella didattica
FINANZIATORE	Google
BUDGET	106.350 €
PARTNER	Google
RETE	
COORDINATORE	Martina Lascialfari
VALUTATORE	Google
SITO INTERNET	<a href="https://csfirst.withgoogle.com/s/it/home">https://csfirst.withgoogle.com/s/it/home</a>

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>Computer Science First è una piattaforma di coding che aiuta i docenti anche senza esperienza a introdurre i nuovi linguaggi digitali nell'insegnamento delle materie scolastiche e a creare curricula verticali personalizzati. Il progetto prevede la formazione di docenti della scuola primaria e secondaria di primo grado su coding e linguaggi di programmazione per l'insegnamento delle materie tradizionali.</p>
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>FORMAZIONE ONLINE:</b> webinar formativi con introduzione agli strumenti e alle funzionalità della piattaforma.</li> <li>▪ <b>MOOC:</b> all'indirizzo <a href="http://formazione.innovationgym.org">formazione.innovationgym.org</a> è disponibile il MOOC in otto appuntamenti realizzato con Alessandro Bogliolo, professore all'Università di Urbino. Un percorso formativo completo in 8 sezioni sulle attività di CS First da seguire in modalità asincrona.</li> <li>▪ <b>DIGITAL ROOMS:</b> stanze digitali tematiche, guidate da un formatore, per sperimentare attività di coding in modo collaborativo. I docenti hanno la possibilità di scambiarsi esperienze, suggerimenti e buone pratiche e confrontarsi sulle attività realizzate con i propri studenti.</li> <li>▪ <b>AMBASSADORS:</b> percorso formativo per 35 ambasciatrici del coding per avvicinare sempre più ragazze agli studi e alle professioni scientifiche.</li> <li>▪ <b>RICERCA NAZIONALE:</b> "Parents' research: findings and recommendations on parents' knowledge and awareness needs about Computer Science in Italy": realizzazione di una ricerca nazionale per indagare la consapevolezza e l'atteggiamento dei genitori verso le carriere scientifiche nel percorso di orientamento dei figli.</li> <li>▪ <b>EVENTI FORMATIVI PER GENITORI:</b> ciclo di tre eventi per sensibilizzare e informare i genitori riguardo alle opportunità delle carriere scientifiche, con un focus particolare sulla Computer Science, nel percorso di orientamento dei figli.</li> </ul>

OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sostenere la formazione e l'aggiornamento dei docenti italiani</li> <li>▪ Diffondere un modello di didattica coinvolgente e personalizzata</li> <li>▪ Favorire l'avvicinamento degli studenti, con un focus particolare sulle ragazze, alla programmazione e alle discipline STEM</li> <li>▪ Incentivare la collaborazione tra i docenti e lo scambio di buone pratiche</li> <li>▪ Sperimentare nuove modalità di apprendimento collaborativo grazie a spazi virtuali di incontro e networking</li> <li>▪ Sviluppare la consapevolezza dei genitori riguardo alle opportunità delle carriere nella Computer Science per i figli, contrastando gli stereotipi di genere.</li> </ul>
METODOLOGIA	Apprendimento collaborativo, peer to peer learning, project based learning, learning by doing
DESTINATARI DIRETTI	Docenti della scuola primaria e secondaria di primo grado, studentesse della scuola secondaria di II grado, genitori
DESTINATARI INDIRETTI	Studenti della scuola primaria e secondaria di primo grado
INDICATORI *	<p>Numero di partecipanti alle diverse attività</p> <p>Numero di materiali sviluppati per la formazione</p> <p>Numero di sessioni formative realizzate</p> <p>Acquisizione di conoscenze e competenze in materia di coding</p>
RISULTATI	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 4.964 insegnanti formati</li> <li>▪ 12 webinar</li> <li>▪ 4.471 docenti formati attraverso i webinar</li> <li>▪ 493 docenti formati con il MOOC</li> <li>▪ 4 Digital Rooms e 120 insegnanti coinvolti</li> <li>▪ 35 Ambassador coinvolte e formate</li> <li>▪ 450 studenti della scuola secondaria di secondo grado coinvolti con le attività peer to peer delle ambassador</li> <li>▪ 3.000 studenti della scuola primaria e secondaria di I grado in occasioni dei due eventi interattivi svolti in orario scolastico e realizzati in collaborazione con il Prof. Alessandro Bogliolo.</li> <li>▪ 2.200 genitori raggiunti attraverso questionari e focus group per sviluppare la ricerca nazionale sul loro livello di conoscenza riguardo alle opportunità di carriera della Computer Science.</li> <li>▪ 41 genitori partecipanti al primo evento dedicato alle carriere nella Computer Science e alla sicurezza online.</li> </ul>
PRODOTTI	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Materiali didattici</li> <li>▪ Registrazione dei webinar</li> <li>▪ Registrazione delle Digital Rooms</li> <li>▪ MOOC delle attività CS First in collaborazione con il prof. Alessandro Bogliolo. Il percorso è disponibile on demand sul canale Moodle della Fondazione Mondo Digitale</li> <li>▪ Presentazioni (slide)</li> <li>▪ Videogame realizzati dalle ambassador e sviluppati con il contributo dei compagni in classe</li> <li>▪ Video di sensibilizzazione sulle opportunità della Computer Science in ambito formativo e professionale con interviste a professionisti, ricercatori, docenti, studenti, ambassador</li> <li>▪ Ricerca "Parents' research: findings and recommendations on parents</li> </ul>

- knowledge and awareness needs about Computer Science in Italy”.
- Card e videopillole con consigli sull’orientamento alle carriere nella Computer Science.

BOZZA

## DIGITAL MADE

### INFORMAZIONI

TITOLO	Digital Made
DURATA	
TERRITORIO	Internazionale
SETTORE	Moda digitale e sostenibile
FINANZIATORE	
BUDGET	
PARTNER	POWWOW Fashion Tech Week
RETE	
COORDINATORE	Matteo Viscogliosi
VALUTATORE *	
SITO INTERNET	

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>La Fondazione Mondo Digitale, in collaborazione con POWWOW Fashion Tech Week, lancia la terza edizione del contest "Digital Made. For Young Fashion Talents" per scoprire e promuovere soluzioni innovative nel settore della moda e dei tessuti. I giovani selezionati, creativi, stilisti, maker ecc. hanno l'opportunità di esporre e mostrare i propri progetti per tutta la durata di POWWOW Fashion Tech Week, dal 18 al 20 maggio 2021, e di essere valutati da una prestigiosa giuria di esperti del settore. Il contest si articola in tre categorie: digital fabrication, wearable technology e bio materiali.</p>
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Lancio della call</li><li>▪ Valutazione e selezione dei progetti</li><li>▪ Esposizione</li><li>▪ Premiazione</li></ul>
OBIETTIVI	<p>Il contest è parte del progetto Digital Made promosso da FMD per accelerare la trasformazione digitale del settore moda, sostenere l'innovazione delle piccole e media imprese in Italia e sviluppare nuove competenze e profili professionali tra le nuove generazioni.</p>
METODOLOGIA	Contest creativi
DESTINATARI DIRETTI	Maker, creativi, stilisti, designer
DESTINATARI INDIRETTI	
INDICATORI *	
RISULTATI	<p>A maggio 2021 i progetti selezionati sono stati esposti all'interno della manifestazione "PowWow Fashion Tech Week", evento seguito da esperti del settore, appassionati di tecnologia e moda, stampa e pubblico. Un comitato di esperti ha selezionato il progetto vincitore</p>

assegnando un premio in denaro di 1.000 euro. Menzioni speciali e riconoscimenti sono assegnati dai prestigiosi partner dell'evento.

Il giudizio della giuria viene espresso in base ai seguenti criteri:

- **Innovazione.** Uso di tecnologie avanzate in fase di progettazione e realizzazione
- **Originalità.** Capacità di rispondere a determinati bisogni in maniera creativa
- **Scalabilità.** Modularità di implementazione che permetta ulteriori sviluppi in fasi successive.

PRODOTTI

25 progetti finalisti

I vincitori in ciascuna categoria:

#### **Categoria Wearable Technology**

Witsense con LOveWEAR. Un progetto inclusivo pensato per le persone che convivono con gravi limitazioni nelle attività abituali. Indaga la possibilità di interagire autonomamente con la propria intimità sessuale. Il progetto vince un workshop di formazione Fabricademy a scelta tra i corsi di Wearable technology, biomaterials, pattermaking e soft robotics, tenuti da esperti internazionali della community Fabricademy in programma da settembre 2021. Offerto da Fabricademy.

#### **Categoria Digital Fabrication**

Zer Era con Zer Collection. Il team di lavoro ha sviluppato un prodotto usando diverse tecniche di fabbricazione digitale per realizzare i capi senza generare rifiuti. Il progetto vince il corso di Sartoria digitale della durata di 30 ore, presso Dama Academy a Milano. Offerto da Damacademy.

#### **Categoria Biomaterial**

Future Wardrobe (Spagna). Il progetto unisce biotecnologia e moda attraverso l'indagine e lo sviluppo di nuovi materiali a partire dalla coltivazione di micro alghe. Vince l'opportunità di entrare a far parte del team di progettazione e sperimentazione di un progetto dello Studio Elitre ottenendo i crediti a fine collaborazione. Offerto da Studio Elitre.

#### **Vincitore assoluto**

Felipe Fiallo con We Go Far 2022. Una collezione di sneaker che sviluppa diverse tecniche e sperimenta varie tipologie di materiali, contaminando fabbricazione digitale, biologia e sostenibilità.

Il progetto vince un premio in denaro di 1.000 euro offerto dalla Fondazione Mondo Digitale.

### INFORMAZIONI

TITOLO	Edu4AI - Artificial Intelligence and Machine Learning to Foster 21st Century Skills in Secondary Education
DURATA	25 mesi - 1/11/2020 - 30/11/2022
TERRITORIO	Italia, Grecia, Spagna, Germania
SETTORE	Educazione per la vita
FINANZIATORE	Commissione Europea
BUDGET	33.245 €
PARTNER	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ In2 Digital Innovations GmbH, Germania (capofila)</li><li>▪ Europaiko Ergastirio Ekpaideftikis Technologias, Grecia</li><li>▪ Fondazione Mondo Digitale, Italia</li><li>▪ Asociacion de investigacion de la industria, Spagna</li><li>▪ 4 Johannes-Kepler-Gymnasium, Germania</li><li>▪ Col-legi Sant Roc, Spagna</li><li>▪ Epal Korydalloy, Grecia</li></ul>
RETE	Università, scuole
COORDINATORE	In2 Digital Innovations GmbH, Germania
VALUTATORE *	Fondazione Mondo Digitale
SITO INTERNET	<a href="https://edu4ai.eu/">https://edu4ai.eu/</a>

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>Obiettivo del progetto “Edu4AI - Artificial Intelligence and Machine Learning to Foster 21st Century Skills in Secondary Education”, attuato nell’ambito del programma europeo Erasmus+ (Partenariati strategici), è introdurre l’intelligenza artificiale nelle scuole, per garantire un processo di accesso democratico all’innovazione. Attraverso la ricerca delle buone pratiche esistenti in Europa e l’analisi dello stato dell’arte a livello internazionale riguardante le metodologie ad oggi utilizzate, il progetto ha sviluppato le linee guida pedagogiche e un percorso formativo dedicato agli insegnanti. Le linee guida forniscono agli insegnanti un indirizzo metodologico per costruire percorsi di AI con le loro classi. Corredate di materiali didattici di supporto, co-progettati insieme agli insegnanti, consentono lo sviluppo e la sperimentazione nelle scuole di percorsi sull’intelligenza artificiale inseribili nel curriculum formale. Docenti selezionati dei 4 paesi hanno partecipato agli incontri formativi internazionali e avviato la sperimentazione con gli studenti nelle loro scuole. Tutti i materiali e i risultati della sperimentazione saranno oggetto di pubblicazione e sono in corso di presentazione nel contesto delle conferenze internazionali.</p>
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Collezione e analisi delle buone pratiche esistenti in Europa riguardanti percorsi di AI per studenti tra i 13 e i 15 anni</li></ul>

OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Collezione e analisi delle pubblicazioni internazionali riguardanti le metodologie per l'introduzione dell'AI nelle scuole</li> <li>▪ Sviluppo della metodologia, dei materiali formativi e del percorso formativo</li> <li>▪ Formazione docenti</li> <li>▪ Sperimentazione del percorso e della metodologia con gli studenti</li> <li>▪ Valutazione della sperimentazione</li> <li>▪ Promozione dei materiali e della metodologia proposta</li> <li>▪ Eventi e workshop con docenti ed esperti</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sviluppo di una metodologia e di materiali didattici per l'introduzione dell'intelligenza artificiale nelle scuole</li> <li>▪ Implementazione e consolidamento della metodologia nelle scuole coinvolte nella sperimentazione</li> <li>▪ Pubblicazione del manuale per le scuole</li> </ul>
METODOLOGIA	Collaborative learning, experiential learning
DESTINATARI DIRETTI	Docenti, formatori, studenti
DESTINATARI INDIRETTI	Docenti, formatori, dirigenti scolastici, associazioni, centri di ricerca
INDICATORI *	<p>Numero di scuole, docenti e studenti coinvolti</p> <p>Numero di eventi realizzati</p> <p>Numero di ore di formazione erogate</p> <p>Qualità dei materiali prodotti</p> <p>Numero di casi studio analizzati nel corso della sperimentazione</p> <p>Numero di classi che hanno consolidato l'utilizzo della metodologia proposta</p>
RISULTATI	<p>20 docenti selezionati in ogni paese e partecipanti agli incontri formativi internazionali</p> <p>2 incontri di formazione internazionali e workshop di co-design dei materiali didattici</p> <p>Sperimentazioni avviate in 5 scuole</p>
PRODOTTI	<p>Linee guida pedagogiche</p> <p>Materiali didattici (progetti, modelli ed esercizi) per lo sviluppo del percorso di AI con le classi</p>

### INFORMAZIONI

TITOLO	EUREKA - A Key Access to EU Rights
DURATA	30 mesi
TERRITORIO	Europa
SETTORE	E-inclusion
FINANZIATORE	Commissione europea
BUDGET	79.005,59 €
PARTNER	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ IDOS - Centro Studi e Ricerche, Italia (coordinatore)</li><li>▪ Fondazione Mondo Digitale, Italia</li><li>▪ ACLI - Associazioni Cristiane Lavoratori Italiani, Italia</li><li>▪ Patronato ACLI, Italia</li><li>▪ Institutul European Din Romania, Romania</li><li>▪ Novapolis, Romania</li><li>▪ Comune di Zagabria, Croazia</li><li>▪ Cartel ALFA, Romania</li><li>▪ Acli e. V., Germania</li><li>▪ Tandem Plus, Francia</li><li>▪ ANCI Lazio, Italia</li></ul>
RETE	Associazioni, centri di ricerca, istituzioni pubbliche
COORDINATORE	Annaleda Mazzucato
VALUTATORE	IDOS - Centro Studi e Ricerche, Italia
SITO INTERNET	

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>Finanziato nell'ambito del programma europeo "Rights, Equality and Citizenship - REC", il progetto mira a facilitare l'esercizio dei diritti della libertà di circolazione, l'inclusione e la partecipazione dei cittadini europei negli stati membri ospitanti attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ lo scambio di capacità e competenze, a livello locale, nazionale e transnazionale;</li><li>▪ l'aumento del livello di accesso e uso di informazioni digitali;</li><li>▪ lo sviluppo di un portale e di un'app multilingue per l'orientamento geolocalizzato ai servizi e uffici per l'impiego, la salute, lo studio, il welfare, in cinque paesi europei.</li></ul>
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Analisi delle buone pratiche</li><li>▪ Sviluppo portale e app</li><li>▪ Messa in rete e sviluppo dei contenuti informativi</li><li>▪ Eventi e workshop di presentazione, diffusione, confronto e valutazione</li></ul>
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Identificare, condividere e diffondere buone pratiche mediante la messa in rete di esperti nazionali, regionali e locali del pubblico-privato e di altre organizzazioni della società civile di cinque stati</li></ul>

	<p>membri dell'Ue (Italia, Romania, Croazia, Germania, Francia).</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Sviluppare e testare strumenti in grado di fornire un facile accesso online a informazioni pratiche, assistenza e servizi geolocalizzati a livello locale e regionale nei cinque paesi (es. sportello unico online, app ecc.).</li><li>▪ Promuovere l'uso di strumenti tecnologici da parte dei cittadini europei in mobilità e l'acquisizione di una maggiore consapevolezza dei diritti.</li><li>▪ Assicurare la messa in rete e la cooperazione tra le parti pubbliche e private interessate e il loro coinvolgimento continuo nelle attività del progetto.</li><li>▪ Migliorare la visibilità, la diffusione e la sostenibilità dei risultati del progetto.</li></ul>
METODOLOGIA	E-learning
DESTINATARI DIRETTI	Cittadini europei
DESTINATARI INDIRETTI	Associazioni e centri per l'impiego
INDICATORI *	N. di servizi geolocalizzati N. di persone coinvolte nell'utilizzo del portale e della app
RISULTATI	600 servizi geolocalizzati in 5 paesi europei 6 eventi di presentazione 50.000 persone coinvolte nell'utilizzo del portale e della app
PRODOTTI	Web portal e app <a href="https://key4mobility.eu/it/select-country/">https://key4mobility.eu/it/select-country/</a>

## FATTORE J

### INFORMAZIONI

TITOLO	Fattore J, rispetto, empatia e inclusione
DURATA	12 mesi - da aprile 2020 a maggio 2021
TERRITORIO	Lazio, Lombardia, Piemonte, Sicilia, Emilia Romagna e Veneto
SETTORE	Medico scientifico
FINANZIATORE	Janssen Italia
BUDGET	202.000 €
PARTNER	Partner scientifico Università Campus Bio Medico di Roma Patrocinio dell'Istituto Superiore di Sanità
RETE	Associazione Italiana contro Leucemie, Linfomi e Mieloma (Ail), Associazione Ipertensione Polmonare Italiana onlus (Aipi), Associazione Malati Reumatici del Piemonte (AMaR), Associazione Nazionale per le Malattie Infiammatorie Croniche dell'Intestino (Amici onlus), Associazione Nazionale Amici per la Pelle (Anap onlus), Associazione Psoriasici Italiani Amici della Fondazione Corazza (Apiafco), Network Persone Sieropositive (Nps Italia onlus), Progetto Itaca onlus,
COORDINATORE	Francesca Del Duca
VALUTATORE *	
SITO INTERNET	Fattorej.org

### DESCRIZIONE

SINTESI	<b>Fondazione Mondo Digitale con Janssen Italia</b> , costola farmaceutica di Johnson & Johnson, sperimenta il primo curriculum per la scuola italiana per educare i giovani a sviluppare intelligenza emotiva, rispetto ed empatia verso le persone che vivono una situazione di grave disagio o sono affette da malattie. Un'importante operazione sociale per stimolare il cambiamento culturale e di mentalità a partire dalle nuove generazioni.
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Ideazione e sviluppo del "format educativo", realizzazione di contenuti, materiali e strumenti digitali per le scuole</li><li>▪ Evento di lancio online alla presenza delle istituzioni</li><li>▪ Campagna di sensibilizzazione online, sui principali canali social, dedicata ai temi dell'inclusione e del rispetto delle diversità</li><li>▪ Formazione online e in presenza attraverso originali sessioni educative nelle scuole di sei regioni italiane: Lazio, Lombardia, Piemonte, Sicilia, Emilia Romagna e Veneto</li><li>▪ In ogni regione eventi locali con esperti e associazioni di pazienti con focus su alcune aree terapeutiche: ematologia, immunologia, infettivologia, ipertensione polmonare, neuroscienze</li><li>▪ Storytelling su sito e social media</li></ul>
OBIETTIVI	Il progetto ha l'obiettivo di educare i giovani a sviluppare intelligenza

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

METODOLOGIA	Testimonianze
DESTINATARI DIRETTI	100.000 giovani raggiunti online in tutta Italia 10.000 studenti, tra i 14 e i 18 anni, formati online (e in presenza quando possibile) in 6 regioni 1 evento di lancio con le istituzioni 6 eventi locali 1 evento finale nazionale
DESTINATARI INDIRETTI	Docenti e genitori
INDICATORI *	KPI - 10.000 studenti formati e 100.000 raggiunti
RISULTATI	Oltre 12.000 studenti formati e 118.000 raggiunti tramite campagne online
PRODOTTI	È alta la fiducia dei giovani nei decisori politici, negli scienziati e nei medici, nonostante abbiano manifestato una certa insoddisfazione per la gestione comunicativa dell'emergenza sanitaria, percepita come confusionaria. Proprio per questo, il 78% dei ragazzi vorrebbe maggiore chiarezza e più capacità di ascolto. Per superare l'emergenza sanitaria i giovani considerano prioritario il ruolo della ricerca per nuovi vaccini e farmaci (81%), seguito dalla gestione equilibrata dei decisori politici (53%) e da una corretta comunicazione (30%). Sono alcuni dei dati emersi dalla Ricerca sulla fiducia dei giovani nella scienza, condotta dalla Fondazione Mondo Digitale con il supporto del Dipartimento di economia politica e statistica della Università di Siena nell'ambito della prima edizione di Fattore J. <a href="https://mondodigitale.org/sites/default/files/scheda-ricerca-fattore-j.pdf">https://mondodigitale.org/sites/default/files/scheda-ricerca-fattore-j.pdf</a>

## FATTORE J 2. NELLE MANI DELLA SCIENZA

### INFORMAZIONI

TITOLO	Fattore J, nella mani della scienza
DURATA	12 mesi - da giugno 2021 a giugno 2022
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Medico-scientifico
FINANZIATORE	Janssen Italia
BUDGET	230.000 euro
PARTNER	13 associazioni di pazienti, 3 società scientifiche, Università di Siena e Università Campus Bio-Medico di Roma
RETE	Associazione Italiana contro Leucemie, Linfomi e Mieloma (Ail), Associazione Ipertensione Polmonare Italiana Onlus (Aipi), Associazione Malati Reumatici del Piemonte (AMaR), Associazione Nazionale per le Malattie Infiammatorie Croniche dell'Intestino (Amici onlus), Associazione Nazionale Amici per la Pelle (Anap onlus), Associazione Psoriasici Italiani Amici della Fondazione Corazza (Apiafco), Network Persone Sieropositive (Nps Italia onlus), Progetto Itaca onlus, Fondazione Near, Salutequità, Walce onlus, Associazione Italiana Sclerosi Multipla (AISM), Cittadinanza Attiva. Partner scientifico: Università Campus Bio-Medico di Roma. Media partner: Fanpage Patrocini: Società Italiana di Igiene Medicina Preventiva e Sanità Pubblica (SIIP), VaccinarSi e Società Italiana Farmacologia (SIF).
COORDINATORE	Francesca Del Duca
VALUTATORE *	
SITO INTERNET	Fattorej.org

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>La scienza è vita come ci conferma l'esempio straordinario dei ricercatori e degli scienziati di tutto il mondo, impegnati nella lotta al Covid nella ricerca di soluzioni che ci permetteranno di tornare alla libertà. Ma i progressi della scienza sono evidenti in tantissime aree terapeutiche diverse e hanno portato a un miglioramento sensibile in termini di quantità e qualità di vita di milioni di pazienti affetti da patologie fino a poco tempo fa fatali.</p> <p>È da questa consapevolezza e dalla volontà di rendere i più giovani ambasciatori di messaggi di fiducia nei progressi della scienza che <b>Fondazione Mondo Digitale</b> e <b>Janssen Italia</b>, azienda farmaceutica di Johnson &amp; Johnson, uniscono le forze in una nuova edizione di Fattore J, anche per sensibilizzare sull'importanza di una corretta informazione scientifica e sulla scelta di comportamenti responsabili per il benessere e la salute di tutti.</p>
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Formazione online per 10.000 giovani delle scuole secondarie di II</li></ul>

	<p>grado con interventi e testimonianze delle associazioni di pazienti e dei dipendenti Janssen in diverse aree terapeutiche: oncologia, ematologia, immunologia, infettivologia, ipertensione arteriosa polmonare e neuroscienze.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Laboratorio “Science Fact check”: mini sfide per mettere alla prova la capacità degli studenti di verificare le notizie scientifiche.</li><li>▪ Selezione di 20 giovani ambasciatori del programma per la formazione alla pari e la definizione del primo “Manifesto della salute”, scritto in modalità collaborativa.</li><li>▪ Campagna informativa e di comunicazione per raggiungere 100.000 giovani in Italia.</li><li>▪ Ricerca condotta dall’Università di Siena sui comportamenti e gli stili di vita della generazione Z in tempo di pandemia.</li></ul>
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Accrescere nelle nuove generazioni la fiducia nei progressi della scienza</li><li>▪ Sensibilizzare i giovani sull’importanza di una corretta informazione scientifica</li><li>▪ Valorizzare il ruolo che ricerca medica e progresso scientifico hanno nella storia dell’umanità</li><li>▪ Educare i giovani a sviluppare intelligenza emotiva e a rispettare unicità e diversità</li><li>▪ Migliorare il livello di attenzione su prevenzione e salute degli adolescenti</li><li>▪ Creare e animare una rete multisetoriale d'eccellenza sulla salute (associazioni, istituzioni, scuole, media, comunità).</li></ul>
METODOLOGIA	Testimonianze, STEM, didattica laboratoriale
DESTINATARI DIRETTI	Studenti delle scuole secondarie di secondo grado
DESTINATARI INDIRETTI	Docenti e genitori
INDICATORI *	KPI - 10.000 studenti formati, 3.000 docenti formati e 100.000 persone raggiunte
RISULTATI	Oltre 5.000 studenti e 800 docenti già formati nel 2021. Campagna di sensibilizzazione realizzata da FanPage “27 anni in più per rispondere a un’importante domanda” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=1xYHsSCH1qQ">https://www.youtube.com/watch?v=1xYHsSCH1qQ</a>
PRODOTTI	

## INSIEME SI RIPARTE

### INFORMAZIONI

TITOLO	Insieme si riparte
DURATA	giugno 2020 - giugno 2021
TERRITORIO	Roma e provincia
SETTORE	Invecchiamento attivo e solidarietà intergenerazionale
FINANZIATORE	Spallanzani - Regione Lazio
BUDGET	50.988,44 €
PARTNER	
RETE	Scuole, centri anziani e associazioni
COORDINATORE	Cecilia Stajano
VALUTATORE *	
SITO INTERNET	<a href="https://www.insiemesiriparte.org/">https://www.insiemesiriparte.org/</a>

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>Durante i mesi di emergenza sanitaria la Fondazione Mondo Digitale trasforma lo storico progetto formativo di Nonni su internet - gli studenti insegnano agli anziani le nuove tecnologie - adeguandolo alle norme di distanziamento fisico per il contenimento del virus. Il progetto parte nel territorio della ASL RM3, e attiva help desk telefonici, dirette web e video pillole fruibili da cellulare. Ragazzi delle scuole superiori, studenti universitari e volontari delle associazioni aiutano gli over 65 a familiarizzare con i principali servizi sanitari online della Regione e a usare le applicazioni già disponibili su smartphone, a partire da Immuni e Lazio drCovid, per favorire una cittadinanza attiva e inclusiva.</p>
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Formazione dei facilitatori digitali</li><li>▪ Help desk gestiti da studenti e volontari per aiutare gli over 65 a usare i servizi sanitari digitali</li><li>▪ Guida online sui servizi della sanità digitale nel Lazio</li><li>▪ 10 video pillole pubblicate sul canale YouTube fruibili da cellulari</li><li>▪ Sito web dedicato con storie dei protagonisti</li><li>▪ Evento finale in diretta youtube</li></ul>
OBIETTIVI	<p>Un progetto di vicinanza e solidarietà per contrastare l'isolamento delle persone più anziane e guidarle all'uso dei servizi online per la salute.</p>
METODOLOGIA	<p>Modello di apprendimento intergenerazionale</p>
DESTINATARI DIRETTI	<p>Anziani</p>
DESTINATARI INDIRETTI	<p>Giovani</p>
RISULTATI	<p>Il progetto ha coinvolto 500 over 65 di oltre 15 associazioni del territorio romano, formati da circa 120 studenti di sei scuole superiori romane e da 12 volontari della conoscenza senior.</p>

## PRODOTTI

Nell'ambito del progetto sono stati realizzati 10 video tutorial e una guida online per aiutare i cittadini meno esperti a usare le app e i servizi online per la salute

<https://www.insiemesiriparte.org/tutorial/>

<https://www.insiemesiriparte.org/insieme-si-riparte-guida-ai-servizi-online.pdf>

BOZZA

## JOB DIGITAL LAB

### INFORMAZIONI

TITOLO	Job Digital Lab - La formazione che ti rimette in gioco
DURATA	Edizione 1: 24/11/2020 - 1/07/2021 Edizione 2: 20/11/2021 - 17/7/2022
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Cittadini fragili
FINANZIATORE	ING Italia
BUDGET	Edizione 1: 212.000 € Edizione 2: 320.000 €
PARTNER	
RETE	
COORDINATORE	Fiammetta Castagnini
VALUTATORE *	
SITO INTERNET	<a href="https://mondodigitale.org/it/aree-intervento/educazione-per-la-vita-e-cultura-dellinnovazione/job-digital-lab-prima-edizione">https://mondodigitale.org/it/aree-intervento/educazione-per-la-vita-e-cultura-dellinnovazione/job-digital-lab-prima-edizione</a>

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>La sfida dell'originale alleanza tra ING Italia e Fondazione Mondo Digitale è sviluppare e potenziare le competenze digitali - e non solo - di chi è in cerca di lavoro e vuole arricchire le proprie opportunità di inserimento o reinserimento professionale. Nella prima edizione il percorso ha previsto formazione in modalità ibrida: eventi interattivi con metodologie innovative di apprendimento, Digital Academy pensate per i lavori del futuro, StartUp Lab per l'imprenditoria femminile, percorsi di alfabetizzazione digitale.</p> <p>Con la seconda edizione, Fondazione Mondo Digitale e ING Italia puntano su un'offerta formativa personalizzata sempre più legata ai bisogni delle persone e dei territori con l'obiettivo di offrire risorse e strumenti innovativi per una crescita sostenibile, personale e di comunità. Il progetto, della durata di dieci mesi, coinvolge 4.000 destinatari diretti: le diverse attività rispondono ai bisogni di formazione, riqualificazione e orientamento professionale delle persone, in età lavorativa, più fragili e vulnerabili, con particolare attenzione alle categorie maggiormente penalizzate dagli effetti negativi della pandemia da Covid-19.</p>
ATTIVITÀ	<p><b>EDIZIONE 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Percorsi di alfabetizzazione digitale e di potenziamento delle competenze digitali e trasversali.</li><li>▪ Digital Academy: 10 esperienze intensive di formazione specialistica su settori emergenti per i lavori del futuro.</li><li>▪ Social Community Days: originali eventi formativi per condividere competenze, esperienze e creare valore con il coinvolgimento di dipendenti ING.</li></ul>

- Role modeling: testimonianze ispiratrici e motivazionali, unite ad attività collaborative e di scambio di conoscenze con il coinvolgimento delle scuole.
- StartUp lab al femminile: percorso di accompagnamento all'impresa dedicato alle donne in cerca di riqualificazione professionale. Dall'analisi dell'ecosistema personale fino alla progettazione d'impresa.

#### EDIZIONE 2

- Sessioni di formazione live con esperti: per potenziare le competenze digitali e trasversali, conoscere le app più utili nella ricerca del lavoro, scoprire i segreti della comunicazione e della produzione digitale o cimentarsi in esercizi di marketing digitale.
- StartUp Lab al femminile: per accompagnare le donne nella progettazione della propria impresa, dall'idea al primo prototipo.
- Eventi formativi locali: per consentire a libere professioniste e imprenditrici di approfondire utilizzi del digitale per far crescere, innovare e comunicare la propria attività. Le sessioni formative sono inoltre occasione per le partecipanti di confrontarsi con figure manageriali e istituzionali di rilievo al fine di potenziare la possibilità di fare rete e incontrare nuovi pubblici.
- Moduli di micro apprendimento: per accrescere le occasioni di formazione, in ogni momento e in ogni luogo, il progetto prevede la realizzazione di pillole video, tutorial, podcast da seguire con i propri smartphone.

#### OBIETTIVI

- Aggiornare, riqualificare e riorientare i lavoratori più precari
- Accelerare l'acquisizione di competenze qualificanti e spendibili
- Sperimentare nuove politiche occupazionali di genere
- Acquisire una maggiore consapevolezza del proprio ruolo professionale tramite l'uso di strumenti per esplorare l'allineamento e il disallineamento personale e professionale
- Facilitare l'ingresso o il reinserimento nel mondo del lavoro di categorie fragili

#### METODOLOGIA

E-learning, peer to peer, project based learning

#### DESTINATARI DIRETTI

Cittadini fragili. Focus della seconda edizione sulle donne

#### DESTINATARI INDIRETTI

Cittadini

#### INDICATORI \*

#### RISULTATI

I numeri della prima edizione:  
5.114 cittadini formati, 58 corsi erogati, 13 formatori e 5 role model coinvolti

#### PRODOTTI

Tra i prodotti formativi sviluppati:

**Alfabetizzazione digitale** - Webinar: sessioni formative per migliorare l'uso autonomo dei principali device come strumenti di lavoro e di apprendimento, per trasformare la formazione a distanza (in tempo di emergenza) in "formazione continua di vicinanza", accessibile anche da smartphone. Quattro webinar di un'ora ciascuno.

- Cittadini digitali (1h)
- I social come strumento di lavoro (1h)
- Pericoli della Rete, sicurezza e privacy (1h)
- Sfruttiamo le app per entrare nel mondo del lavoro (1h)

#### **Potenziamento digitale** - Webinar, Mooc, Role Modeling

Webinar di un'ora e mezza ciascuno, contenuti on demand e sessioni di role modeling per il potenziamento delle competenze digitali di base.

- Comunicazione digitale (1,30 h)
- Social Up (1,30 h)
- Il tuo CV digitale (1,30 h)
- Fablab e fabbricazione digitale (1,30 h)
- Robotica e Arduino (1,30 h)
- Tecnologie al servizio dei beni culturali (1,30 h)
- Domotica e Internet of Things (1,30 h)
- Realtà virtuale e realtà aumentata (1,30 h)
- Intelligenza artificiale (1,30 h)

#### **DIGITAL ACADEMY** - 6 Mooc professionalizzanti

Digital Academy tematiche su tecnologie abilitanti. Sessioni intensive di formazione specialistica su settori emergenti per i lavori del futuro. Ciascuna academy si rivolge a diverse tipologie di destinatari: persone che hanno partecipato ai percorsi di potenziamento delle competenze digitali e trasversali, ma anche a coloro che intendono approfondire e qualificarsi in uno degli ambiti proposti.

- Comunicazione digitale: tecniche di digital marketing e customer relation (4h)
- Percorso per sviluppare applicazioni di realtà virtuale e aumentata (4h)
- Come far crescere i propri follower (tecniche di Growth Hacking) (4h)
- Progettazione e prototipazione di un prodotto di moda digitale/wearable technology (4h)
- Turismo 4.0: un viaggio virtuale che si trasforma in reale (4h)
- Post produzione audiovisiva per la comunicazione multimediale (4h)

#### **STARTUP LAB FEMMINILE**

Realizzazione di un percorso personalizzato di accompagnamento all'impresa di 8 ore, dall'idea alla realizzazione di un progetto/prototipo prodotto, rivolto a un gruppo di donne in cerca di qualificazione, riqualificazione o ricollocazione professionale.

- Presentazione dello Startup Lab femminile (2h)
- Design thinking: introduzione teorica e tecniche di design thinking (2h)
- Team building e leadership (2h)
- Business plan e fonti di finanziamento (2h)

Il 12 maggio 2021 si è svolto l'evento finale dello Startup lab, in cui le aspiranti imprenditrici, che hanno partecipato al programma di autoimprenditorialità, hanno presentato, in una sessione riservata, le

loro idee e i loro progetti a un team di professionisti di ING Italia.

Tra le idee di impresa implementate durante il percorso:

- “AbituaTea”: un portale al femminile per allenare nuove abitudini e attivare routine positive. Di Alessia Correa, Executive e Team Coach, specializzata nello sviluppo delle competenze dell’intelligenza emotiva.
- “Zero Waste Ling, la bellezza dentro e fuori” una linea di prodotti di bellezza che sfrutta il meccanismo dell’economia circolare. Di Patricia Carfora, imprenditrice.
- “PALINGENIA” un procedimento alchemico per plasmare la materia, coniugando sostenibilità e ambiente a innovazione tecnologica. Di Tiziana Montinari, imprenditrice.

BOLZA

## KNIGHTS OF THE EUROPEAN GRAIL

### INFORMAZIONI

TITOLO	KnighT oF thE EuroPeAn Grail - creating a game-based approach for learning
DURATA	35 mesi
TERRITORIO	Italia, Spagna, Portogallo, Regno Unito
SETTORE	Innovazione nella didattica
FINANZIATORE	Commissione Europea
BUDGET	20.140 €
PARTNER	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Goethe Institute London (capofila)</li><li>▪ Association for Language Learning</li><li>▪ The University of Reading</li><li>▪ IIS Vittorio Emanuele II</li><li>▪ Ingenious Knowledge GmbH</li><li>▪ Digijeunes</li><li>▪ Smarted srl</li><li>▪ Centro Europeu de Línguas</li><li>▪ Direção Regional de Educação</li><li>▪ Università degli Studi di Napoli Federico II</li><li>▪ Fondazione Mondo Digitale</li></ul>
RETE	Università, scuole, centri per lo sviluppo tecnologico
COORDINATORE	Goethe Institute London
VALUTATORE *	Goethe Institute London
SITO INTERNET	

67

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>L'obiettivo del progetto è sviluppare e testare una metodologia di apprendimento della lingua e della cultura basata sul gioco, e in particolare sviluppare e testare l'efficacia di un <i>serious game</i> come strumento pedagogico innovativo nell'insegnamento delle lingue e della cultura di un paese diverso da quello di provenienza. Lo sviluppo degli scenari di gioco sarà parte integrante di un percorso di formazione sullo storytelling che coinvolgerà docenti e studenti. Il gioco includerà elementi di realtà virtuale e realtà aumentata, basati su leggende e racconti popolari oltre che sulla nostra comune storia europea. Gli scenari saranno allineati con il Quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue (QCER) così da rendere il gioco utilizzabile per la formazione e la valutazione linguistica.</p>
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Sviluppo degli scenari di gioco in relazione agli elementi culturali, storici e linguistici</li><li>▪ Design del gioco</li><li>▪ Sperimentazione del gioco in contesto educativo (formale e informale) e valutazione dell'efficacia dello strumento in termini di supporto all'apprendimento e all'insegnamento</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Formazione dei docenti per l'accompagnamento all'utilizzo del gioco in contesto educativo</li><li>▪ Organizzazione di eventi di promozione della metodologia e del prodotto finale</li></ul>
OBIETTIVI	Introduzione e consolidamento della metodologia proposta nelle scuole coinvolte nella sperimentazione.
METODOLOGIA	Collaborative learning, gamified learning
DESTINATARI DIRETTI	Docenti, formatori, studenti
DESTINATARI INDIRETTI	Docenti, formatori, studenti
INDICATORI *	Numero di scuole, docenti e studenti coinvolti Numero di eventi realizzati Qualità dei materiali prodotti Numero di casi studio analizzati nel corso della sperimentazione Numero di classi che hanno consolidato l'utilizzo della metodologia proposta
RISULTATI	2 eventi con le scuole per il co-design degli scenari di gioco
PRODOTTI	Versione beta del gioco in fase di sperimentazione

## MADE ONLIFE IN VENICE

### INFORMAZIONI

TITOLO	Made on life in Venice
DURATA	Gennaio - giugno 2021
TERRITORIO	Mestre e Venezia
SETTORE	Competenze digitali per il XXI secolo
FINANZIATORE	Facebook
BUDGET	15.000 €
PARTNER	Comune di Venezia
RETE	Assessorato Commercio e attività produttive e Assessorato alle Politiche educative del Comune di Venezia
COORDINATORE	Cecilia Stajano
VALUTATORE *	
SITO INTERNET	

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>Le piccole e medie imprese rappresentano una presenza strategica nel tessuto economico italiano: alla fine del 2020, in piena emergenza sanitaria, un'azienda su quattro in Italia è una PMI. Alle imprese, in particolare quelle tradizionali e di più piccole dimensioni, viene richiesta oggi una spiccata capacità di innovare e di sfruttare le nuove opportunità dell'era digitale per restare competitive anche in tempo di crisi. Dalla collaborazione tra Facebook Italia, Fondazione Mondo Digitale e il Comune di Venezia (Assessorato al Commercio e Attività Produttive e Assessorato alle Politiche Educative) nasce il progetto "Made On Life - in Venice" per guidare le piccole realtà commerciali e produttive di Venezia e Mestre alla sperimentazione di nuovi modelli di trasformazione digitale. L'esperienza pilota coinvolge anche le scuole del territorio.</p>
---------	---

ATTIVITÀ	<p><b>STEP 1 - VIDEO LEZIONI</b></p> <p>Video lezioni e risorse on demand accessibili a tutti gli attori economici del territorio selezionati (commercianti di prossimità, artigiani, guide turistiche ecc.) per approfondire strumenti e tecniche di comunicazione digitale: dall'uso dei social network per valorizzare i propri prodotti al merchandising digitale nel fablab.</p> <p>Contenuti:</p> <p><b>STRUMENTI E TECNICHE PER LA COMUNICAZIONE DIGITALE</b></p> <p>Facebook e Instagram: conosciamoli più da vicino per capire come raccontarci nel web. Come aprire una pagina/profilo per narrare la propria identità. Come pubblicizzare i nostri contenuti (1h).</p>
----------	---

## I CASI ESEMPLARI NELLA RETE

Artigiani che hanno raccontato bene il proprio mestiere. Quali sono i passi da compiere per trarre ispirazione da chi ha saputo far bene (1h)

## COMUNICAZIONE VISUALE E MARKETING

Per raccontarsi sul web è necessario avere un'immagine coerente e coordinata. Dal brand al merchandising digitale nel fablab (1h)

## STEP 2 - WEBINAR INTERATTIVI

La trasformazione digitale delle imprese è oggetto di due tipologie di webinar interattivi, una di livello base e una di livello intermedio per chi ha già familiarità con gli strumenti della rete.

Nel primo livello i partecipanti analizzano casi di studio reali per imparare a presentarsi sul web e a connettersi emotivamente con il proprio pubblico. Nel secondo livello vengono analizzate le regole della scrittura creativa e si impara a costruire un piano editoriale.

I contenuti:

### COMUNICARE IN UN MONDO NARRATIVO - TIPOLOGIA BASIC

Nell'era narrativa gli oggetti e i servizi non sono più identificati per la loro funzione ma per la storia che raccontano. Vediamo come a partire da un caso reale. Carte narrative e oggetti narrativi. Connettersi emotivamente con chi ti ascolta e presentarsi sul web. Esercitazione pratica (2h)

Follow up sincrono: i primi 5 partecipanti che si candidano raccontano l'esercitazione in diretta con piccolo speech (utilizzando carte narrative) e il formatore lo commenta.

### ABC DELLO STORYTELLING E PERSONAL BRANDING - TIPOLOGIA ADVANCED

Fare della propria azienda e di se stessi il protagonista di una storia meravigliosa. Le regole della scrittura creativa a partire da un caso reale con esercitazione pratica.

Follow up asincrono: i partecipanti inviano l'esercitazione al formatore che la corregge e commenta le più significative in diretta nel webinar successivo (1,5h)

### I 4 ASSI PER UN CONTENUTO INESAURIBILE E IL PIANO EDITORIALE - TIPOLOGIA ADVANCED

Capitale narrativo. Mi racconto sui social e dopo 3 settimane come procedo? Quale è il mio piano? Cosa posso raccontare di me? Partiamo da spazio fisico, spazio razionale, spazio emozionale, spazio temporale. Il contenuto diventa inesauribile. Come si costruisce un piano editoriale? (1,5h)

## STEP 3 - PERCORSI DI TRASFORMAZIONE DIGITALE CON LE SCUOLE

Accedono all'ultimo step tre piccole imprese locali che vengono affiancate da tre team di studenti per sperimentare un percorso pilota intensivo di *service learning*. I giovani devono sviluppare un progetto di trasformazione digitale, corredato da prototipo o simulazione, in grado

	<p>di integrare in modo innovativo servizi e infrastrutture.</p> <p>Grazie a convenzioni siglate con le scuole l'esperienza formativa può diventare un originale percorso per le competenze trasversali e l'orientamento (ex Alternanza Scuola Lavoro) di circa 25 ore.</p> <p>La modalità di lavoro viene configurata in base all'evoluzione dell'emergenza sanitaria. Il compito di realtà affidato ai giovani può essere affrontato sia con sopralluoghi fisici in azienda, per studiare da vicino la situazione, in modalità integrata o a distanza (<i>Virtual service learning</i>).</p>
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sostenere la trasformazione digitale delle piccole e medie imprese;</li> <li>▪ promuovere esperienzialità, interazione, immersività;</li> <li>▪ saldare la collaborazione tra pubblico e privato, per fare cultura come servizio pubblico;</li> <li>▪ fertilizzare il territorio con nuovi contenuti, metodi e strumenti;</li> <li>▪ promuovere esperienzialità, interazione, immersività</li> <li>▪ sperimentare nuovi modelli per animare gli spazi nel rispetto del distanziamento</li> </ul>
METODOLOGIA	Microlearning, service learning, project based learning
DESTINATARI DIRETTI	160
DESTINATARI INDIRETTI	500
INDICATORI *	
RISULTATI	<p>Sono state realizzate 3 video lezioni su strategie di trasformazione digitale, turismo trasformativo e di comunità, fabbricazione digitale per marketing e beni culturali. Il percorso è proseguito con 3 webinar a cui hanno preso parte sia le attività produttive della laguna di Venezia che le scuole: al termine della formazione le realtà artigianali si sono candidate per essere seguite dagli studenti nel restyling della loro narrazione. Una giuria ha decretato le 3 vincitrici che sono state abbinate a loro volta a 3 scuole del territorio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Liceo Stefanini di Mestre</li> <li>▪ Liceo Scientifico Statale Ugo Morin di Mestre</li> <li>▪ IIS Vendramin Corner indirizzo Giorgio Cini di Venezia</li> </ul> <p>Oltre 1.200 sono stati i veneziani che hanno seguito le video lezioni; 87 le piccole e medie imprese iscritte al programma di formazione e oltre 250 i partecipanti ai 3 webinar. Tra questi sono 29 le aziende che hanno manifestato il proprio interesse a partecipare alla fase di prototipizzazione con le scuole di Venezia-Mestre.</p>
PRODOTTI	<p>3 video lezioni</p> <p>2 webinar interattivi di livello base e avanzato</p> <p>3 percorsi di trasformazione digitale su casi studio reali</p>

## MOTIVAZIONE IN AZIONE

### INFORMAZIONI

TITOLO	Motivazione in azione - La chiave per il successo della scuola in formazione
DURATA	26 marzo 2021- 27 maggio 2021
TERRITORIO	Veneto
SETTORE	Formazione
FINANZIATORE	Ambito 22
BUDGET	1.000 €
PARTNER	
RETE	
COORDINATORE	Cecilia Stajano
VALUTATORE *	
SITO INTERNET	

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>Il corso “Motivazione in azione” nasce in risposta alla necessità di sviluppare un percorso attento al benessere del docente nel periodo delicato dell'emergenza sanitaria, quando la vocazione stessa e l'entusiasmo degli insegnanti hanno rischiato di vacillare sotto i colpi della didattica a distanza.</p> <p>Il corso è stato richiesto da Ambito 22 dopo il successo della formazione Lego Serious Play avvenuta qualche anno prima.</p>
ATTIVITÀ	<p>Il corso si è articolato in 3 moduli:</p> <p>Modulo 1 - La Grande Opportunità: armonizzare gli ecosistemi in gioco - il micro e il macrocosmo da esplorare per attivare progetti di crescita.</p> <p>Modulo 2- Competenze multidimensionali da mettere in campo (es. visione, self-leadership, leadership, lavoro di squadra) per la realizzazione di traiettorie educative in chiave innovativa.</p> <p>Modulo 3 - Sessione pratica: costruiamo scenari per la motivazione in azione e agire il cambiamento.</p>
OBIETTIVI	Restituire fiducia, entusiasmo e motivazione ai docenti durante il delicato periodo dell'emergenza sanitaria.
METODOLOGIA	Formazione peer to peer e leadership diffusa. Sono state utilizzate le stanze di Google per far lavorare i docenti in team all'elaborazione di soluzioni condivise.
DESTINATARI DIRETTI	Docenti
DESTINATARI INDIRETTI	Studenti e famiglie
RISULTATI	Hanno partecipato alla formazione 54 docenti di 20 scuole
PRODOTTI	Slide dei moduli

## OPENSACE

### INFORMAZIONI

TITOLO	OpenSPACE - Spazi di Partecipazione Attiva della Comunità Educante
DURATA	01/08/2018 - 31/07/2022
TERRITORIO	Milano, Bari, Reggio Calabria, Palermo
SETTORE	Educazione per la vita
FINANZIATORE	Impresa Sociale Con i Bambini
BUDGET	Budget totale: € 3.286.737,78 Budget FMD: € 738.027,64
PARTNER	ActionAid International Italia Onlus (coordinatore), Bayty Baytyk, Cittadinanzattiva Onlus, CONI, Fondazione Albero della Vita, Federgat, Fondazione Giovanni Paolo II, Associazione Culturale Arteteca, Junior Achievement Italia, Studio MCA - Mario Cucinella Architects, Comune di Bari, Comune di Reggio Calabria, Comune di Palermo, Laboratory for Effective Anti-poverty Policies (LEAP) - Università Bocconi, I.C.S. "Don Milani - Ungaretti" (BA), I.C.S. "Grimaldi - Lombardi" (BA), I.I.S.S. "Ettore Majorana" (BA), I.C.S. "Madre Teresa di Calcutta" (MI), I.C.S. "Via De Andreis" (MI), L.S. "Donatelli Pascal" (MI), Euroform (PA), I.C.S. "Sperone - Pertini" (PA), S.S. I GRADO "Borgese - XXVII Maggio" (PA), I.C.S. "Radice - Alighieri" (RC), I.C.S. "Telesio" (RC), L.S.U. "T. Gullì" (RC)
RETE	Enti locali e associazioni dei territori
COORDINATORE	Ilaria Graziano
VALUTATORE *	Laboratory for Effective Anti-poverty Policies (LEAP) - Università Bocconi
SITO INTERNET	<a href="https://percorsiconibambini.it/openspace/">https://percorsiconibambini.it/openspace/</a>

73

### DESCRIZIONE

SINTESI	OpenSPACE ha l'obiettivo di rendere le comunità inclusive e responsabili per favorire la crescita formativa, culturale e l'empowerment di pre-adolescenti e adolescenti. L'intervento è realizzato in alcune aree periferiche di Bari, Milano, Palermo e Reggio Calabria. OpenSPACE è la risposta della comunità educante alla povertà educativa. L'intervento si concentra su alcune dimensioni chiave: un'istruzione di qualità e inclusiva; la trasformazione della scuola in un punto di riferimento non solo per i ragazzi e le ragazze, ma anche per le famiglie e il territorio; il contrasto alla dispersione scolastica. Il tutto attraverso una sinergia di competenze complementari, apportate da una partnership estesa e diversificata.
ATTIVITÀ	Le attività di progetto sono strutturate in tre componenti, corrispondenti alle finalità principali dell'intervento (più tre azioni trasversali di coordinamento, comunicazione e monitoraggio e valutazione): I - Valorizzazione della scuola e dei luoghi di apprendimento attraverso

percorsi ad alta densità educativa: si tratta di azioni di riqualificazione architettonica partecipata, rigenerazione artistica, e utilizzo innovativo degli spazi scolastici.

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

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

La FMD è responsabile della progettazione, realizzazione, start-up e animazione di 4 Palestre dell'Innovazione nelle 4 scuole polo, da configurare sul modello della Palestra dell'Innovazione realizzata nel 2014 presso la Città Educativa di Roma. La FMD porta così in nuovi territori un modello che si è rivelato efficace per contrastare la povertà educativa, ridurre dispersione e abbandono scolastico, orientare i neet verso nuovi percorsi formativi o lavorativi più efficaci, sostenere l'apprendimento permanente e fornire uno spazio di confronto e crescita per la comunità educante.

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

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

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

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

#### **Principali attività FMD**

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

#### **OBIETTIVI**

Contribuire a ridurre la povertà educativa in quattro città italiane attraverso il miglioramento dell'accesso a un'istruzione inclusiva e di qualità per pre-adolescenti e adolescenti, in particolare per quelli appartenenti a famiglie disagiate o marginalizzate sul piano sociale.

Il progetto investe sul protagonismo dei giovani favorendone la crescita formativa e l'empowerment in modo da renderli responsabili verso il proprio contesto di riferimento, in sinergia con la società civile del

METODOLOGIA	<p>territorio.</p> <p>La metodologia proposta dalla FMD è basata sul modello di Educazione per la vita che integra conoscenze, competenze, valori fondamentali e aspetti caratteriali. Le palestre diventano punto di riferimento per i quartieri delle scuole polo e ospitano i ragazzi delle scuole satellite. Per garantirne la sostenibilità è avviato un costante dialogo con le comunità locali con proposte formative diversificate, ludiche e creative, inclusi workshop intergenerazionali aperti alle famiglie nel weekend. Le attività sono monitorate con la valutazione in tempo reale adattata ai processi di innovazione sociale (RTE-SI) e raccontate attraverso un digital storytelling corale.</p>
DESTINATARI DIRETTI	<p><u>Del progetto</u></p> <p>Studenti secondarie I°: 2.300 studenti coinvolti direttamente nei laboratori curriculari e nei percorsi ad alta densità educativa.          Studenti secondarie II°: 700 studenti coinvolti nei laboratori curriculari e nei percorsi contro la dispersione.          Ragazzi che hanno abbandonato gli studi o che rischiano la fuoriuscita: circa 1.000 coinvolti in percorsi di orientamento e motivazionali.          Genitori: 1.600 coinvolti in percorsi di formazione.          Sportello di servizi: 3.000 adulti usufruiscono dello sportello di servizio all'interno delle scuole.          Insegnanti: 500 insegnanti coinvolti in percorsi di formazione, di cui 100 beneficiano di percorsi di formazione per formatori per garantire la diffusione delle metodologie sviluppate.</p> <p><u>Delle attività FMD</u></p> <p>Studenti secondarie I°: 2.300 studenti coinvolti nelle attività delle Palestre dell'Innovazione.          Studenti secondarie II°: 700 studenti coinvolti nelle attività delle Palestre dell'Innovazione.          Docenti: 350 docenti e formatori coinvolti in percorsi di formazione e attività di <i>train the trainers</i> per garantire la diffusione delle metodologie sviluppate.          Genitori: 240 coinvolti in eventi interattivi di animazione e formazione.</p>
DESTINATARI INDIRETTI	<p><u>Del progetto</u></p> <p>Studenti secondarie I°: circa 7.000 beneficiano indirettamente delle attività delle scuole polo e satellite.          Studenti secondarie II°: 3.000 studenti coinvolti indirettamente in attività contro la dispersione scolastica delle scuole polo e satellite.          Genitori: circa 10.000 beneficiano indirettamente delle attività del progetto.          Insegnanti: 500 insegnanti sono coinvolti in percorsi di formazione; 100 beneficiano di percorsi di <i>train the trainers</i> per garantire la diffusione delle metodologie sviluppate.          Abitanti del quartiere delle scuole polo e satellite: beneficiano indirettamente dal progetto e avranno accesso ai servizi erogati dalle scuole.          Cittadini dei quartieri, utenti dei media e web users: almeno 100.000 cittadini che vengono raggiunti dai messaggi delle varie azioni di informazione e sensibilizzazione.</p>

INDICATORI \*

Del progetto

N. complessivo di minori coinvolti  
 N. complessivo di ore di attività erogate  
 N. di studenti segnalati per inadempienza dell'obbligo scolastico  
 N. di mq ristrutturati (es. spazi, immobili, locali)  
 N. complessivo di nuclei familiari coinvolti  
 N. complessivo di minori appartenenti a famiglie con ISEE inferiore a € 12.000  
 N. complessivo di insegnanti ed educatori coinvolti  
 N. di attività sperimentate inserite nel POF  
 N. complessivo di operatori coinvolti  
 N. protocolli, accordi di rete o convenzioni stipulati con enti esterni alla partnership  
 N. enti profit, esterni alla partnership, che partecipano alle attività di progetto  
 N. enti del terzo settore, esterni alla partnership, che partecipano alle attività di progetto  
 N. enti pubblici, esterni alla partnership, che partecipano alle attività di progetto  
 N. complessivo di minori con frequenza scolastica discontinua (inferiore all'80% del monte ore totale).

Nuovi indicatori inseriti dal 2021:

N. destinatari coinvolti nelle attività collegate  
 N. destinatari in condizioni di svantaggio rispetto al risultato di riferimento  
 N. destinatari che fruiscono di agevolazioni economiche (doti educative) personalizzate  
 N. destinatari (presi in carico, in condizioni di svantaggio) che riprendono un percorso di istruzione scolastica  
 N. destinatari (presi in carico, in condizioni di svantaggio) che terminano con successo l'anno scolastico  
 N. destinatari (presi in carico, in condizioni di svantaggio) avviati ad attività di formazione professionale  
 N. destinatari (presi in carico, in condizioni di svantaggio) che incrementano i giorni di frequenza scolastica (superiore all'80% del totale)  
 N. destinatari (presi in carico, in condizioni di svantaggio) che migliorano il rendimento scolastico (specificare)  
 N. nuove reti (nate dopo l'avvio del progetto), anche informali, attivate dai genitori o da altri componenti della comunità educante, attive nella comunità di riferimento al momento del rilevamento  
 N. complessivo di genitori coinvolti  
 N. complessivo di minori BES, DSA coinvolti nelle attività  
 N. complessivo di minori stranieri  
 N. plessi scolastici interessati da attività in orario extra-curricolare dedicati a minori e famiglie, attivi al momento del rilevamento

RISULTATI

- Riduzione dell'abbandono scolastico dei minori
- Attivazione di servizi integrativi dentro e fuori la scuola
- Integrazione e ampliamento delle reti tra gli attori dei sistemi educativi
- Riduzione della dispersione scolastica dei minori

PRODOTTI

Nel 2021 abbiamo coinvolto nelle attività delle Palestre dell'Innovazione circa 1.300 studenti.

- 4 Palestre dell'Innovazione attive e animate nelle quattro scuole polo
- 6 puntate di Radioincolla realizzate tra gennaio e luglio 2021: un podcast comunitario, che raccoglie voci e storie per stare insieme, per rimanere vicini, anzi proprio “incollati”
- 13 kit didattici realizzati per l'innovazione curricolare digitale e inclusiva, pensati da docenti per i docenti, anche per supportare i giovani destinatari nel recupero degli apprendimenti curricolari attraverso strumenti innovativi. L'attività è in sinergia con la community “I docenti della scuola del noi”, creata e animata dalla Fondazione Mondo Digitale
- 3 kit per l'autocostruzione di mini arredi e strumenti didattici innovativi: istruzioni e strumenti per progettare e adattare soluzioni semplici ai propri contesti scolastici e/o domestici, grazie all'innovativa metodologia KIT:CUT, a codice aperto, che permette di scaricare file e progetti.

## PARI

### INFORMAZIONI

TITOLO	P.A.R.I. - Politiche Attive e Risorse per l'Integrazione
DURATA	01/04/2019 - 30/09/2022
TERRITORIO	Regione Abruzzo
SETTORE	Integrazione di migranti
FINANZIATORE	Ministero dell'Interno
BUDGET	Budget totale: € 777.607,48 Budget FMD: € 209.866,45
PARTNER	Regione Abruzzo (coordinatore) CPIA L'Aquila CPIA Pescara-Chieti CPIA Provincia di Teramo Ufficio Scolastico Regionale per l'Abruzzo
RETE	Prefettura di L'Aquila Prefettura di Chieti Prefettura di Pescara Prefettura di Teramo Comune di Pescara Comune di Teramo Comune di Fossacesia Comune de L'Aquila Comune di Roseto degli Abruzzi Comune di Scoppito Comune di Lentella Comune di Cansano Comune di Carunchio Comune di Guardiagrele
COORDINATORE	Ilaria Graziano
VALUTATORE *	Enti certificatori aderenti al consorzio CLIQ
SITO INTERNET	

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>Il progetto "P.A.R.I. Politiche attive e risorse per l'integrazione" risponde alla nuova programmazione dei bandi Fami (2018-2021) con l'obiettivo di creare una rete di attori che condividono un approccio sistemico e multidimensionale all'integrazione per promuovere la cultura della formazione continua tra i migranti e lo sviluppo di competenze strategiche (saper fare) per la qualità della vita comune e lo sviluppo del territorio. Il progetto, attuato con una metodologia partecipativa, rafforza il ruolo dei CPIA e consolida la rete di intervento. Le diverse azioni progettuali, organizzate in 5 WP, sono pensate come segmenti di lavoro interconnessi che si sviluppano per l'intero arco progettuale e danno vita a un insieme integrato di attività: corsi di alfabetizzazione di diverso livello con pacchetti formativi personalizzati, strumenti di accompagnamento, nuovi strumenti</p>
---------	--

ATTIVITÀ	<p>didattici, format interattivi per l'animazione territoriale ecc.</p> <p>WP0 - Management e controllo del progetto: coordinamento, monitoraggio e gestione del progetto. Attività di amministrazione e rendicontazione</p> <p>WP1 - Azioni formative di base e specifiche presso le sedi dei 3 CPIA partner e relativi punti di erogazione</p> <p>WP2 - Servizi complementari</p> <p>WP3 - Servizi strumentali di supporto e potenziamento</p> <p>WP4 - Comunicazione e disseminazione</p> <p>La FMD contribuisce alla gestione tecnica, organizzativa e procedurale del progetto.</p> <p>Attiva e gestisce servizi complementari, quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ corsi di prossimità per corsisti dislocati in zone remote</li> <li>▪ servizi di informazione e sensibilizzazione</li> <li>▪ servizi di animazione territoriale e virtuale</li> <li>▪ servizi a sostegno dell'utenza debole</li> <li>▪ servizi formativi a distanza fruibili in auto-apprendimento</li> <li>▪ servizi per promuovere l'accesso alla formazione civico-linguistica</li> </ul> <p>Attiva e gestisce servizi strumentali di supporto e potenziamento, quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Consolidamento processi di governance e sviluppo reti locali</li> <li>▪ Percorsi di aggiornamento didattico per docenti e operatori</li> <li>▪ Ricerca sociale partecipata</li> </ul>
OBIETTIVI	<p>Attiva e gestisce attività di comunicazione e disseminazione e di monitoraggio e valutazione.</p> <p>L'obiettivo generale del progetto è creare una rete di attori che condividono un approccio sistemico e multidimensionale all'integrazione per promuovere la cultura della formazione continua tra i migranti e lo sviluppo di competenze strategiche (saper fare) per la qualità della vita comune e lo sviluppo del territorio. In particolare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sviluppare le competenze linguistiche, civiche, culturali dei cittadini di Paesi terzi presenti in Abruzzo, per favorirne la piena integrazione sociale.</li> <li>▪ Coinvolgere in attività formative nuovi segmenti di popolazione straniera, non raggiunti dalle attività istituzionali dei CPIA.</li> <li>▪ Sperimentare un approccio multidimensionale per lo sviluppo di una cultura condivisa della cittadinanza in un contesto provato dal terremoto.</li> <li>▪ Promuovere processi di lavoro collaborativo tra cittadini stranieri e autoctoni grazie a originali format interattivi.</li> <li>▪ Consolidare il modello regionale per l'istruzione dei migranti e la rete tra i diversi attori (Regione, Prefetture, USR, CPIA, Terzo Settore, rete SPRAR).</li> <li>▪ Perfezionare e valorizzare le prassi didattiche di successo.</li> <li>▪ Sensibilizzare enti locali, contesti produttivi e d'istruzione, per sviluppare accoglienza e integrazione valorizzando al meglio le risorse che l'immigrazione porta con sé.</li> <li>▪ Promuovere politiche attive per l'integrazione per orientare i lavoratori stranieri in settori di reale occupabilità.</li> <li>▪ Prevenire forme di conflittualità tra le categorie sociali più a rischio.</li> </ul>

Obiettivi specifici:

- Contribuire a creare una nuova cultura dell'integrazione grazie al rafforzamento della rete regionale.
- Fornire ai cittadini di Paesi terzi presenti sul territorio regionale una conoscenza "viva" della lingua, della cultura e della società civile in Italia.
- Integrare l'offerta di base di formazione linguistica con percorsi sperimentali di diverso livello.
- Valorizzare l'offerta formativa con strumenti di alfabetizzazione funzionale e unità tematiche di approfondimento linguistico e culturale.
- Favorire l'accesso ai servizi formativi da parte dei destinatari in condizione di maggiore svantaggio.
- Sperimentare soluzioni innovative per aumentare il successo formativo dei destinatari.
- Aggiornare le competenze di docenti dei CPIA e operatori di italiano L2 utili all'insegnamento della lingua e della cultura civica, anche con strumenti digitali.
- Approfondire la conoscenza del territorio con eventi interattivi e mappando i nuovi bisogni dei cittadini migranti.

METODOLOGIA

Il progetto prevede un approccio multidimensionale e una metodologia partecipativa. Viene rafforzato l'impiego di metodologie e strumenti didattici innovativi, sia per la realizzazione delle attività di formazione civico-linguistica sia per i servizi complementari erogati. Vengono sperimentati sul territorio originali format interattivi di animazione territoriale (Jam Session, Mini hackathon ecc.); grazie allo staff specializzato nella comunicazione sociale viene tenuto una sorta di diario di bordo che documenta e condivide lo stato di avanzamento del progetto, con testimonianze vive, sulle difficoltà incontrate nel percorso, le soluzioni sperimentate, i primi successi formativi. L'attenzione alla dimensione "corale" viene mantenuta anche nelle azioni di valutazione sul campo con la Real Time Evaluation.

DESTINATARI DIRETTI

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

DESTINATARI INDIRETTI

50 docenti e operatori dei 3 CPIA e di enti che si occupano di italiano L2. Comunità straniera del territorio e cittadini autoctoni.

INDICATORI \*

N. di cittadini di Paesi terzi iscritti ai corsi di formazione linguistica  
 N. di cittadini di Paesi terzi titolari di protezione internazionale (rifugiati e titolari di protezione sussidiaria) e titolari di protezione umanitaria iscritti ai corsi di formazione linguistica  
 N. di cittadini di Paesi terzi beneficiari di almeno un servizio complementare  
 N. corsi di formazione linguistica realizzati - livello alfa  
 N. corsi di formazione linguistica realizzati - livello pre-A1  
 N. corsi di formazione linguistica realizzati - livello A1  
 N. corsi di formazione linguistica realizzati - livello A2  
 N. corsi di formazione linguistica realizzati - livello B1  
 N. di ore di formazione linguistica erogate al livello alfa

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

RISULTATI

- Rafforzata la rete regionale d'intervento per la formazione civico linguistica dei migranti
  - Rafforzati i livelli di competenza linguistica, civica e culturale per almeno 900 cittadini di Paesi terzi, sulla base dei diversi livelli dei corsi/moduli realizzati
  - Ampliata l'offerta formativa grazie all'erogazione di azioni sperimentali specifiche (percorsi Alfa, pre-A1 e B1), raggiungendo almeno 390 destinatari
  - Aumentate le opportunità di qualificazione e inserimento professionale grazie alla realizzazione di unità di apprendimento tematiche per almeno 60 destinatari
  - Ampliato e facilitato l'accesso ai servizi formativi da parte di almeno 600 destinatari in condizione di maggiore svantaggio attraverso l'erogazione di servizi complementari e azioni formative ad hoc
  - Raggiunto un elevato grado di successo dell'azione formativa (conclusione del percorso con esito positivo e conseguimento attestazione finale) per almeno 650 destinatari
  - Qualificate le competenze di almeno 50 docenti e operatori di italiano L2 attraverso percorsi di aggiornamento didattico
  - Coinvolti almeno 200 cittadini, stranieri e italiani, in eventi di animazione territoriale.
- Nel 2021, con i servizi formativi a distanza fruibili in auto-apprendimento promossi dalla FMD, abbiamo raggiunto circa 200 cittadini di Paesi terzi presenti in Abruzzo.

81

PRODOTTI

È stato realizzato uno spazio formativo dedicato su piattaforma Moodle, con materiali e attività per l'apprendimento della lingua italiana per i livelli A1, A2 e B1

Sono in corso di realizzazione:

- n. 8 pillole multimediali
- n. 1 accordo di rete
- n. 1 report di ricerca
- n. 10 storie multimediali

BOZZA

## RISING YOUTH

### INFORMAZIONI

TITOLO	Rising Youth
DURATA	Dal 9 novembre 2021 al 29 aprile 2022
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Orientamento alle professioni del futuro
FINANZIATORE	SAP
BUDGET	25.000 €
PARTNER	SAP
RETE	
COORDINATORE	Fiammetta Castagnini
VALUTATORE *	
SITO INTERNET	

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>Dalla collaborazione con SAP, tra le principali aziende al mondo nel settore delle soluzioni informatiche per le imprese, nasce il nuovo progetto “Rising Youth”. Esperti Sap e coach della Fondazione Mondo Digitale animano laboratori tecnologici e di programmazione per gli studenti del triennio della scuola secondaria di secondo grado con l’obiettivo di fornire ai giovani gli strumenti per elaborare soluzioni innovative da esporre durante la Romecup 2022, la grande manifestazione di robotica organizzata e promossa dalla Fondazione Mondo Digitale.</p>
ATTIVITÀ	<p>FASE 1: esperti SAP e formatori FMD animano un webinar al mese sui seguenti temi: Business Platform Technology, Chatbot, IoT, Robotic Process Automation, Advanced Analytics, Data Management e Design Thinking.</p> <p>FASE 2: un percorso di accelerazione, guidato da mentor aziendali, formatori e tutor universitari per accompagnare gli studenti nel processo di ideazione e prototipazione di soluzioni innovative da presentare in occasione della RomeCup 2022.</p> <p>FASE 3: selezione dei team finalisti che accedono all’hackathon finale della RomeCup (maggio 2022), dedicato alla finalizzazione dei prototipi. Una giuria di esperti valuta i progetti e premia i tre vincitori. Vengono assegnate da SAP anche due menzioni speciali per la migliore presentazione e per il progetto con maggiore impatto tecnologico.</p>
OBIETTIVI	<p>L’obiettivo del progetto “Rising Youth” è quello di aiutare gli studenti ad acquisire e rafforzare quelle competenze, digitali e trasversali, necessarie per affrontare le sfide e i continui cambiamenti del mercato del lavoro e a riflettere sulle opportunità professionali offerte oggi dalla transizione digitale.</p>
METODOLOGIA	Project Based Learning

DESTINATARI DIRETTI	500 giovani formati Oltre 30 team di studenti selezionati e inseriti in un percorso di “accelerazione”
DESTINATARI INDIRETTI	3.000 cittadini raggiunti
INDICATORI *	
RISULTATI	
PRODOTTI	Le scuole divise in team di 4 o 5 studenti lavorano al proprio progetto accompagnati da esperti e coach in un fase di accelerazione e mentoring per lo sviluppo di prototipi. I migliori 30 team in gara accedono alla hackathon finale, previsto all’interno della RomeCup e dedicato alla messa a punto dei prototipi.

BOLZA

## ROLL CLOUD

### INFORMAZIONI

TITOLO	Roll Cloud. Lavorare sulla nuvola
DURATA	Settembre - dicembre 2021
TERRITORIO	Piemonte
SETTORE	Orientamento alle professioni del futuro
FINANZIATORE	Google Cloud
BUDGET	23.000 €
PARTNER	Google Cloud, Intesa Sanpaolo, Noovle
RETE	
COORDINATORE	Francesca Meini
VALUTATORE *	
SITO INTERNET	<a href="http://www.innovationgym.org/rollcloud">www.innovationgym.org/rollcloud</a>

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>“Roll Cloud” è un percorso innovativo per sensibilizzare gli studenti verso nuove tipologie di occupazione legate alla digitalizzazione. Attraverso un format ibrido, che unisce incontri con esperti, lezioni frontali e sfide digitali e creative, i giovani acquisiscono nuove competenze e scoprono opportunità formative e professionali oggi in pieno sviluppo. Il progetto si inserisce all’interno del programma “Opening Future” di Google Cloud, Intesa Sanpaolo e Noovle, cloud company del gruppo TIM, dedicato alla formazione digitale di PMI, startup, studenti e docenti della regione Piemonte.</p>
ATTIVITÀ	<p>Il percorso formativo si articola in 4 tappe:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. ROLL TALK - Gli studenti partecipano a un webinar interattivo della durata di un’ora e mezza dedicato alla scoperta dei principali mestieri legati al cloud. Ogni webinar ospita la testimonianza diretta di un esperto delle tre aziende partner con un focus su uno dei seguenti profili professionali: Cloud Architect, Cloud Systems Engineer, Cloud-Native DevOps Engineer, Cloud Specialist, Cloud Operations Administrator, Cloud Security Specialist. L’incontro è animato con quiz, interviste e casi studio.</li><li>2. APPROFONDIMENTO - Dopo aver partecipato al webinar gli studenti hanno l’opportunità di approfondire la propria conoscenza dei mestieri della nuvola attraverso video e contenuti ad hoc disponibili sulla piattaforma Moodle. Attraverso un questionario finale viene verificata la comprensione degli argomenti e viene rilasciato a ciascuno studente un attestato digitale, sotto forma di open badge.</li><li>3. EASY CLOUD STORY - Le studentesse e gli studenti, organizzati in piccoli team, si cimentano in una sfida creativa di “facilitazione”, per raccontare la tecnologia abilitante del cloud in modo facile ed efficace a bambini, adolescenti e familiari attraverso prodotti digitali da loro realizzati: podcast, video, blog e videogiochi. La</li></ol>

OBIETTIVI	<p>Fondazione Mondo Digitale mette a disposizione un video di presentazione della sfida e alcuni brevi tutorial per guidare il processo di creazione e produzione.</p> <p>4. CREATIVE DAY - Una giuria seleziona i quattro migliori prodotti divulgativi creati dai ragazzi (2 prodotti per le scuole secondarie di primo grado e due prodotti per le scuole secondarie di secondo grado). A dicembre 2021 i team selezionati hanno l'opportunità di partecipare a una giornata di creazione durante la quale, affiancati da esperti Fondazione Mondo Digitale, Google Cloud, Intesa Sanpaolo e Noovle, possono affinare/completare il proprio progetto e ricevere consigli e spunti dai loro mentor.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sviluppare le competenze digitali e trasversali</li> <li>▪ Sostenere e orientare la formazione dei giovani</li> <li>▪ Accrescere la consapevolezza degli studenti sulla trasformazione digitale del lavoro</li> <li>▪ Coinvolgere attivamente la scuola nella progettazione degli scenari futuri</li> </ul>
METODOLOGIA	Cooperative Learning, role modeling
DESTINATARI DIRETTI	Il programma si rivolge a 2.000 studenti dell'ultimo anno delle scuole secondarie di primo grado e del biennio delle scuole secondarie di secondo grado della regione Piemonte.
DESTINATARI INDIRETTI	Docenti e famiglie
INDICATORI *	
RISULTATI	<p>Il progetto in soli tre mesi ha coinvolto <b>64</b> classi di scuola secondaria di primo e secondo grado di <b>23</b> scuole del Piemonte. Oltre <b>1.600</b> studenti hanno partecipato ai webinar con i professionisti del cloud e più di <b>250</b> studenti e docenti si sono collegati alla piattaforma Moodle per completare le attività asincrone di approfondimento. <b>15</b> volontari delle tre aziende partner si sono messi in gioco con webinar sulle professioni del cloud, video pillole e sessioni di mentoring durante il Creative Day. Oltre <b>50</b> sono i progetti presentati dalle scuole in risposta alla sfida "Easy Cloud Story". <b>4</b> i team vincitori, selezionati dalla giuria di esperti, che hanno partecipato al Creative Day presso l'Area X del Gruppo Intesa Sanpaolo, il primo spazio esperienziale dedicato alla protezione assicurativa: grazie a ologrammi, realtà virtuale e gamification gli studenti hanno potuto sperimentare "in prima persona" alcune situazioni di vita quotidiana, usufruendo di esperienze immersive, interattive e virtuali.</p>
PRODOTTI	<p>I 4 progetti vincitori, finalizzati con i formatori FMD e i mentor delle aziende:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Il cielo è sempre più Cloud</b> (video), scuola secondaria di primo grado Bee, IC Alto Verbano, Verbania <a href="https://www.youtube.com/watch?v=mlO8NDIF8_s">https://www.youtube.com/watch?v=mlO8NDIF8_s</a></li> <li>- <b>Progetto Cloud</b> (videogioco), classe 3B, IC Del Vergante, Invorio (Novara) <a href="https://scratch.mit.edu/projects/620695074">https://scratch.mit.edu/projects/620695074</a></li> <li>- <b>Il Cloud</b> (video), ITIS A. Avogadro, Torino <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cAZL4KDiAcY">https://www.youtube.com/watch?v=cAZL4KDiAcY</a></li> <li>- <b>Hashtag fuori c'è il sole</b> (podcast), IS Ferrari Mercurino, Borgosesia</li> </ul>

(Vercelli)

<https://www.spreaker.com/user/8925042/podcast-cloud-balestrieri-emma-piergiann>

- La galleria fotografica del Creative Day

<https://www.flickr.com/photos/fmdigitale/albums/72177720295446539>

## ROMECUP

### INFORMAZIONI

TITOLO	RomeCup 2021
DURATA	27-29 aprile e 12-15 maggio 2021
TERRITORIO	Nazionale e internazionale
SETTORE	Robotica educativa, scienze della vita, tecnologie di frontiera, AI
FINANZIATORE	Fondazione Mondo Digitale in collaborazione con Invitalia - Sap - Lazio Innova
BUDGET	
PARTNER	Sostengono la quattordicesima edizione della RomeCup, promossa dalla Fondazione Mondo Digitale, Dell EMC, SAP, Regione Lazio, Lazio Innova, Invitalia, Università degli Studi di Roma "La Sapienza", Università Campus Bio-Medico di Roma e RoboCup Junior Academy.
RETE	Università e scuole di tutta Italia
COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale
VALUTATORE *	
SITO INTERNET	Romecup.org

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>Dal 2007 la <b>RomeCup</b> coinvolge il suo pubblico in un'esperienza immersiva straordinaria sul presente e il futuro dell'uomo. Un multi evento unico nel suo genere, con un'originale visione strategica: le nuove generazioni come tecnologia abilitante per lo sviluppo. Dalle lectio magistralis ai contest creativi universitari per esplorare le frontiere più inclusive della tecnologia, dalle applicazioni di intelligenza artificiale per la salute o la tutela dell'ambiente ai robot soccorritori e ballerini costruiti e programmati dagli studenti delle scuole di ogni ordine e grado: la RomeCup funziona come un originale modello di acceleratore verticale per lo sviluppo, che coinvolge scuole, atenei, centri di ricerca, startup, pmi e distretti produttivi.</p> <p>La 14<sup>a</sup> edizione della RomeCup ha una location virtuale "spettacolare", che integra il comfort degli spazi domestici con gli appassionanti campi di gara, con le aule virtuali dove ci si ritrova compagni di banco con coetanei distanti migliaia di chilometri. La 14<sup>a</sup> edizione non ha confini, eppure si può tenere in tasca con lo smartphone, per seguire una finale o conoscere un campione... ROMECUPLAY in DUAL EVENT è costruito come un vero e proprio palinsesto televisivo, che si può seguire individualmente all'orario preferito o in modalità classe, interagendo con compagni, formatori ed esperti. L'anteprima si svolge dal 27 al 29 aprile, con speaker internazionali, laboratori, contest, hackathon e dimostrazioni. Seguono le gare, in programma da 12 al 15 maggio sempre su rome cup.org, con le selezioni per i mondiali di robotica che si svolgeranno dal 22 al 28 giugno in versione "worldwide".</p>
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CONFERENZA DI APERTURA: I sistemi di intelligenza artificiale</li> </ul>

potranno spiegare le decisioni che prendono e assumerne la responsabilità? Le macchine saranno capaci di essere trasparenti nelle loro azioni? Dal 2018 Manuela Veloso è a capo dell'AI Research Program di J.P. Morgan Chase & Co. che si occupa di ricerca su vari fronti dell'intelligenza artificiale e machine learning. Con lei, esperta internazionale, apriamo la quattordicesima edizione della RomeCup.

- **COMPETIZIONI:** La RomeCup prosegue dal 12 al 15 maggio con le gare in collaborazione con la Robocup Junior Academy. Robot soccorritori, calciatori e ballerini, progettati e programmati da studenti di ogni ordine e grado, si sfidano per rappresentare l'Italia ai mondiali di robotica dal 22 al 28 giugno in versione "worldwide".
- **CONTEST UNIVERSITARI:** Università e scuole secondarie di secondo grado partecipano ai contest creativi sulle tecnologie robotiche applicate all'agricoltura, alla riabilitazione, all'assistenza, ai trasporti e all'ambiente marino. I sei contest (AgroBOT, CoBOT, NonniBOT, MareBOT, TirBOT e Brain Control Interface) sono aperti agli universitari e agli studenti inseriti in Percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento (ex alternanza scuola-lavoro). Hanno partecipato 9 università e 15 scuole italiane.
- **TALK INTERATTIVI E LABORATORI DIDATTICI:** in collaborazione con aziende (Dell) e università (Università Campus Bio-Medico di Roma e Università Roma Tre) rivolti a scuole di primo e secondo grado.
- **ATTIVITÀ IN COLLABORAZIONE:**
  - Hackathon finale del progetto "Soft Bot" in collaborazione con SAP
  - "Digital Futures" con Dell per aiutare i giovani a scoprire le opportunità della trasformazione digitale nel mercato del lavoro e le nuove figure professionali richieste.
  - "Talent's Tour" con Invitalia. Giovani talenti lavorano insieme alla proposta di soluzioni robotiche e idee di business che possano fornire spunti per prevenire e gestire le conseguenze del cambiamento climatico.

89

## OBIETTIVI

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

Obiettivi e benefici della robotica:

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

METODOLOGIA	Project based learning, Service learning, challenge e contest
DESTINATARI DIRETTI	Studenti delle scuole superiori di primo e secondo grado, startupper, professionisti, studenti universitari, esperti del settore, professori universitari
DESTINATARI INDIRETTI	Genitori, studenti delle scuole di ogni ordine e grado, docenti
INDICATORI *	
RISULTATI	Oltre 1.000 gli studenti collegati alla conferenza di apertura, 100 i team delle scuole italiane che partecipano alle attività, 20 università e startup coinvolte.
PRODOTTI	

BOLLA

## SCHOOL ACCELERATOR

### INFORMAZIONI

TITOLO	School Accelerator nell'ambito Banchi di Scuola della Regione Lazio
DURATA	8/1/2021 - 1/5/2021
TERRITORIO	Regione Lazio
SETTORE	Robotica e Scienze della Vita
FINANZIATORE	Lazio Innova
BUDGET	39,500 €
PARTNER	Lazio Innova
RETE	
COORDINATORE	Fiammetta Castagnini
VALUTATORE *	
SITO INTERNET	<a href="https://mondodigitale.org/it/news/school-accelerator">https://mondodigitale.org/it/news/school-accelerator</a> <a href="https://romecup.org/come-generare-nuove-idee/">https://romecup.org/come-generare-nuove-idee/</a>

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>Nell'ambito del programma StartUp School Academy di Lazio Innova e della RomeCup nasce "School Accelerator", un progetto formativo dedicato alle scuole secondarie di secondo grado della Regione Lazio.</p>
ATTIVITÀ	<p>Durante la prima fase del progetto vengono realizzati percorsi formativi a distanza (webinar) per le scuole superiori della Regione Lazio. Le sessioni, aperte a un numero di scuole più ampio rispetto a quelle che parteciperanno alle fasi successive, approfondiscono i temi strategici per affrontare il futuro dopo l'emergenza Covid-19.</p> <p>Nella formazione a distanza, oltre ai formatori FMD, vengono coinvolti scienziati, ricercatori, designer, uomini e donne d'azienda. Viene posta particolare attenzione anche alla metodologia per la generazione di nuove idee.</p> <p>Le scuole sono poi chiamate a sfidarsi nella produzione e nello sviluppo di idee innovative sui seguenti temi:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Robotica</li><li>▪ Lifestyle</li><li>▪ Scienze della vita</li><li>▪ 5G</li><li>▪ Fragilità sociali</li></ul> <p>Le migliori idee vengono presentate in occasione di Romecup 2021, in modalità "virtuale" dal 27 al 30 aprile 2021.</p> <p>Le attività si svolgono da gennaio a maggio in 4 fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Formazione delle scuole a distanza (webinar)</li><li>▪ Ideazione e validazione delle idee</li><li>▪ Selezione delle migliori idee (10) e produzione</li><li>▪ Presentazione durante RomeCup 2021 (aprile)</li></ul>

OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Sostenere il talento e la creatività dei giovani</li><li>▪ Responsabilizzare i giovani nella fase di ripresa post covid</li><li>▪ Sostenere l'autoimprenditorialità e il fare impresa delle nuove generazioni</li></ul>
METODOLOGIA	Project Based Learning
DESTINATARI DIRETTI	Studenti delle scuole secondarie di secondo grado della regione Lazio
DESTINATARI INDIRETTI	Docenti
INDICATORI *	
RISULTATI	Formati 3.725 studenti delle scuole superiori della Regione Lazio.
PRODOTTI	I progetti vincitori dei quattro contest durante la RomeCup 2021: <ul style="list-style-type: none"><li>• Robotica progetto Hi-Robot del IIS Pacinotti Archimede di Roma</li><li>• Scienze della vita progetto Stop it del Convitto Regina Margherita di Frosinone, Scuole Annesse di Anagni</li><li>• 5G "Geospot" del Keplero di Roma</li><li>• Life Style (2 premi) La teca di bacco" della scuola IPSOA Costaggini di Rieti Software per dislessici Lewis della Scuola Nicolucci Reggio</li></ul>

## SCUOLA DEL NOI

### INFORMAZIONI

TITOLO	Scuola del Noi
DURATA	Settembre 2020 - Luglio 2021
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Innovazione curricolare
FINANZIATORE	
BUDGET	
PARTNER	
RETE	
COORDINATORE	Ilaria Gaudiello
VALUTATORE *	
SITO INTERNET	

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>La Scuola del Noi è una comunità di pratiche dedicata all'innovazione curricolare digitale e inclusiva. Sono 120 gli insegnanti di ogni ordine e grado che da tutta Italia hanno aderito alla call lanciata dalla FMD nel settembre 2020 per rispondere alle nuove esigenze di didattica mista generate dall'emergenza pandemica.</p> <p>Il carattere multidisciplinare e multimediale dei progetti e la scelta di strumenti gratuiti per la loro attuazione garantiscono a tutti l'accessibilità e fruibilità dei prodotti della comunità - presto disponibili sulla nostra piattaforma <a href="https://formazione.innovationgym.org/">https://formazione.innovationgym.org/</a></p>
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lancio della call "I docenti della Scuola del Noi" (settembre 2020).</li><li>• Esame delle candidature dei docenti e costituzione di 26 gruppi trans-regionali (stessa area disciplinare, stesso ordine di insegnamento, diverse scuole e regioni); ogni gruppo costituito da massimo cinque docenti ha incluso un docente referente, uno o più docenti ideatori (learning designer), uno o più docenti sperimentatori.</li><li>• Attuazione di un programma di aggiornamento professionale:<ul style="list-style-type: none"><li>○ una formazione gratuita sulla tematica dell'Innovazione sistemica nella scuola: ciclo di webinar "Docenti Innovatori", marzo-maggio 2020</li><li>○ corsi di digital upskilling su misura (coding, stop motion, realtà immersiva, etc.)</li><li>○ sessioni di coaching per il design thinking collaborativo</li></ul></li><li>• Ideazione, sperimentazione e codifica dei percorsi formativi</li><li>• Erogazione delle attività</li></ul>
OBIETTIVI	<p>L'obiettivo principale della "Scuola del Noi" è la creazione di un ecosistema nazionale per la diffusione dell'innovazione curricolare attraverso processi bottom-up basati sulla leadership distribuita e la sperimentazione collaborativa di percorsi di didattica mista. Si tratta di</p>

	<p>un progetto trans-regionale “a scuole aperte”, grazie al quale i docenti possono beneficiare di corsi di aggiornamento metodologico, formazione reciproca e laboratori di upskilling, finalizzati alla creazione di nuove risorse didattiche accessibili a tutti.</p>
METODOLOGIA	<p>Pensiero progettuale collaborativo per l’innovazione curricolare (collaborative design thinking for learning innovation); aggiornamento professionale in coorte (cohort-based learning); sperimentazione didattica; apprendimento-servizio (service learning).</p>
DESTINATARI DIRETTI	<p>Docenti (scuola primaria, secondaria di primo grado, secondaria di secondo grado, CPIA)</p>
DESTINATARI INDIRETTI	<p>Alunni, studenti, dirigenti scolastici</p>
INDICATORI *	
RISULTATI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creazione di una community di pratiche aperta e in espansione (2020-21: 120 docenti aderenti; 2021-22: 200 docenti hanno inviato una manifestazione d’interesse)</li> <li>• Costituzione di 26 gruppi di lavoro</li> <li>• Sviluppo di un processo di innovazione sistemica per la scuola</li> <li>• Ideazione e sperimentazione di 20 percorsi didattici innovativi</li> <li>• Erogazione di 14 webinar per la diffusione delle buone pratiche</li> <li>• 37 interviste e video-interviste</li> </ul>
PRODOTTI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una pubblicazione (forthcoming): “Laboratori di cittadinanza digitale integrata e sostenibilità. Proposte di Unità di apprendimento disciplinari digitali per la secondaria di primo grado” - Edizioni Centro Studi Erickson (uscita nelle librerie prevista per settembre 2022).</li> <li>• Un ambiente online dedicato alla community (<a href="https://formazione.innovationgym.org/">https://formazione.innovationgym.org/</a>) per la condivisione di materiali.</li> </ul>

## SCUOLA DI INTERNET PER TUTTI

### INFORMAZIONI

TITOLO	Scuola di Internet per Tutti
DURATA	Ottobre 2020 - Giugno 2021 (con proroga a dicembre 2021)
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Digitale per tutti
FINANZIATORE	TIM
BUDGET	692.800 €
PARTNER	Operazione Risorgimento Digitale
RETE	
COORDINATORE	Francesca Meini
VALUTATORE *	
SITO INTERNET	<a href="http://www.operazionerisorgimentodigitale.it">www.operazionerisorgimentodigitale.it</a>

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>Operazione Risorgimento Digitale è il programma nazionale di TIM, sostenuto da istituzioni, aziende e società civile, per supportare il processo di digitalizzazione del Paese. Grazie a una vasta offerta gratuita di percorsi formativi, anche di approfondimento, il programma si configura come una grande scuola per tutti, che parte dalle persone per arrivare fino alle imprese e alla pubblica amministrazione. Nell'ambito di Operazione Risorgimento Digitale nasce "La scuola di Internet per tutti", un programma formativo per aiutare i cittadini ad acquisire velocemente competenze digitali strategiche da spendere nella vita di tutti i giorni, realizzato con la collaborazione della Fondazione Mondo Digitale.</p>
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Tra il 2020 e il 2021 la Fondazione Mondo Digitale è incaricata di:<ul style="list-style-type: none"><li>▪ configurare e mantenere la piattaforma di didattica digitale</li><li>▪ gestire l'organizzazione dei corsi</li><li>▪ coinvolgere i cittadini.</li></ul></li><li>▪ I corsi si articolano in quattro webinar da un'ora ciascuna e hanno l'obiettivo di far conoscere le opportunità offerte dalla trasformazione digitale e semplificare la vita delle persone attraverso l'uso quotidiano delle nuove tecnologie.</li><li>▪ I partecipanti entrano a far parte di una community virtuale animata da teacher e tutor di TIM: oltre a lezioni a distanza i cittadini hanno a disposizione contenuti in e-learning, materiali di approfondimento in formato pdf scaricabili, esercitazioni pratiche, video e mini game con cui mettere alla prova le competenze acquisite. Al termine del corso viene verificato il livello di conoscenza raggiunto dal partecipante e rilasciato un attestato sotto forma di open badge. Il certificato viene conseguito con una frequenza minima del 75% delle lezioni online.</li><li>▪ Per la buona riuscita del progetto e l'implementazione delle attività a copertura di tutto il territorio nazionale la FMD ha:</li></ul>

OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ attivato una rete di oltre 20 referenti regionali che lavorano alla diffusione dell’iniziativa e al coinvolgimento dei cittadini sul territorio;</li> <li>▪ creato la community Facebook della Scuola di Internet per tutti: un gruppo, animato con la collaborazione dei referenti regionali, per incentivare le iscrizioni ai corsi e aumentare il livello di partecipazione, condivisione e coinvolgimento degli studenti iscritti.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Potenziare le competenze digitali dei cittadini</li> <li>▪ Far conoscere le opportunità offerte dalla trasformazione digitale</li> <li>▪ Migliorare e semplificare la vita delle persone attraverso l’uso degli strumenti digitali</li> <li>▪ Rispondere concretamente alle esigenze formative dei diversi contesti territoriali</li> </ul>
METODOLOGIA	Formazione sincrona (teacher e tutor interagiscono con gli studenti: lo stile espositivo è semplice e informale. Il focus è sul “saper fare”) e asincrona (contenuti in e-learning).
DESTINATARI DIRETTI	Cittadini di tutte le età e regioni italiane
DESTINATARI INDIRETTI	Organizzazioni, enti locali, associazioni dei diversi territori coinvolti
INDICATORI *	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Organizzazione da un minimo di 1.164 a un massimo di 1.552 corsi in tutte le regioni italiane</li> <li>▪ Coinvolgimento da un minimo di 34.920 a un massimo di 46.560 cittadini partecipanti ai corsi</li> </ul>
RISULTATI	<p>Numero di classi attivate: 971 per un totale di ore erogate in sincrono di 3.434 (dato non completo)          Partecipanti unici: 15.173 (dato non completo)          Partecipazioni totali: circa 46.000 (dato non completo)          Ore fruite in sincrono: 45.800 (dato non completo)          Ore fruite in asincrono: 25.300 (dato non completo)          Numero open badge totali: 6.169 (dato non completo)          Rete di associazioni: oltre 120          Scuole coinvolte in Summer Camp e corsi dedicati: oltre 80 in tutta Italia</p> <p>Breve identikit del partecipante alla Scuola di Internet per Tutti.          Provenienza da tutta Italia, prevalentemente diplomato (circa 50%) di età superiore ai 55 anni (67%). Il maggior numero dei discenti è pensionato.</p>
PRODOTTI	<p>La proposta formativa si articola in 4 corsi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Accedere al digitale: corso di ingresso con formula e-learning e fruibile in autonomia, che fornisce ai cittadini con scarse competenze digitali le abilità per seguire al meglio le lezioni della Scuola.</li> <li>▪ Migliorare la vita con il digitale: 1) Esplora le funzioni dei tuoi device 2) Gestisci in sicurezza i pagamenti digitali 3) Scopri il mondo della PA digitale 4) Gestisci la tua salute on line. In particolare, frequentando il corso il cittadino approfondisce in modo semplice e pratico la conoscenza dei dispositivi per navigare in Internet, l’utilizzo delle applicazioni per i pagamenti elettronici, i temi della cittadinanza digitale e della cura della salute e del benessere on line.</li> </ul>

Un focus è riservato ai servizi della PA come SPID, CIE-ID, App IO e al Fascicolo Sanitario Elettronico.

- Competenze sollecitate in riferimento al quadro europeo DigComp 2.1: 1) Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 2) Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 3) Proteggere la salute e il benessere 4) Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche.
- Collaborare con il digitale: 1) Approfondisci il cloud, storage e computing 2) Impara a navigare in completa sicurezza 3) Utilizza gli strumenti di collaborazione e condivisione 4) Comunica sui social. In particolare, frequentando il corso il cittadino impara a sfruttare al massimo e con consapevolezza i motori di ricerca, il cloud, i social e le applicazioni per la comunicazione e la condivisione. Competenze sollecitate in riferimento al quadro europeo DigComp 2.1: 1) Gestire dati, informazioni e contenuti digitali 2) Interagire, condividere e collaborare attraverso le tecnologie digitali 3) Proteggere i dati personali e la privacy 4) Netiquette.
- Entrambi i corsi prevedono un livello di padronanza in ingresso base (livelli 2-3) e in uscita intermedio-avanzato (livelli 3-5): dai questionari finali si evince infatti che circa l'80% dei partecipanti ha saputo, dopo il corso, trasferire le conoscenze acquisite a familiari, amici e conoscenti.
- Collaborare con il digitale. Edizione speciale STEM: corso per scuole e università, organizzato anche con Summer Camp online. Nello specifico, il corso introduce i più giovani all'utilizzo avanzato dei motori di ricerca, del cloud e del 5G, allo sviluppo delle applicazioni web, alla conoscenza della crittografia e alla fruizione on line dei servizi della PA, agli sviluppi dei Big Data e alla gestione dei profili social con il massimo beneficio e nel rispetto delle regole.

Completano l'offerta due corsi pratici:

- **in collaborazione con Comune di Genova:** 1) Attiva lo SPID 2) Il Fascicolo del Cittadino, per visualizzare le tue pratiche e i tuoi documenti e per utilizzare online diversi servizi del Comune di Genova.
- **in collaborazione con Asl di Taranto:** due sessioni per imparare ad attivare SPID e il Fascicolo Sanitario Elettronico della Regione Puglia.

Le risorse online prodotte sono messe a disposizione gratuitamente dei cittadini che partecipano ai corsi.

- Corso "accedere al digitale": corso base introduttivo, formula elearning, fruibile in autonomia.
- <https://operazionerisorgimentodigitale.web.app/accederealdigitale/>
- Pdf di approfondimento: link e documenti di approfondimento scaricabili.
- Riassunti Unità e-learning di 10': Click, Mouse Hover e Drag&Drop View&Try sono le interazioni presenti nella prima tipologia di compito. Gli studenti interagiscono con gli elementi ordinandoli in sequenza, trascinandoli, mescolandoli o associandoli. Le combinazioni sono molteplici e la loro alternanza serve ad evitare il rilascio di oggetti didattici potenzialmente noiosi.
- <https://operazionerisorgimentodigitale.web.app/3/riassunto/>
- Minigame Unità di e-learning 15': i partecipanti si mettono alla prova svolgendo un gioco interattivo. Viene presentata una Situazione iniziale, evidenziato il Problema, richiesta l'Interazione per poi

giungere al Finale e all'anticipazione della Situazione successiva.

- <https://operazionerisorgimentodigitale.web.app/3/game/>
- Maxi game finale: al termine del percorso formativo, gli studenti potranno mettere alla prova le loro conoscenze attraverso un contest gamificato. Il concept e la struttura del game finale sono in linea con la metafora e i personaggi adottati nei Mini Game, in modo da dare coerenza e continuità all'intero percorso. Eroi digitali che aiutano i cittadini che ancora non sanno usare al meglio il digitale. La competizione finale permette ad ogni persona di concorrere alla vittoria della propria Regione. Spirito di squadra e competizione tra Regioni, per stimolare la partecipazione e favorire il coinvolgimento.
- <https://operazionerisorgimentodigitale.web.app/maxigame/1/>
- Questionario finale per la valutazione delle competenze
- Community Facebook, a disposizione del gruppo di discenti che desiderano scambiare opinioni sui corsi, dare suggerimenti, aggiornare i compagni di studio su temi relativi al digitale.

BOLLA

## SMART & HEART ROME

### INFORMAZIONI

TITOLO	#SMART&HEARTROME La sfida dell'uguaglianza tra centro e periferia
DURATA	Piano triennale 2021-2023
TERRITORIO	Roma
SETTORE	Palestre dell'Innovazione per il contrasto alla povertà educativa
FINANZIATORE	Roma Capitale
BUDGET	700.000 € all'anno Budget piano triennale: 2.100.000 €
PARTNER	
RETE	Università, scuole, associazioni locali
COORDINATORE	Ilaria Graziano
VALUTATORE *	
SITO INTERNET	<a href="https://cittaeducativa.roma.it/">https://cittaeducativa.roma.it/</a>

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>Un programma triennale per l'animazione della Città Educativa di Roma e la realizzazione di sette nuove Palestre dell'Innovazione nelle periferie della città: la sfida dell'uguaglianza tra centro e periferia. Puntiamo a configurare sui bisogni del territorio un modello capace di rendere le comunità attive, inclusive e responsabili per favorire la crescita culturale e la piena cittadinanza. Partiamo dalle periferie, che vengono "messe al centro" dell'attenzione pubblica di istituzioni e cittadini, affinché tutti possano godere del diritto a una formazione inclusiva e di qualità, in grado di generare significative trasformazioni sociali e culturali e processi di innovazione scalabili e sostenibili.</p> <p>Intendiamo creare e animare un nuovo ecosistema cittadino per rafforzare la capacità di Roma Capitale di realizzare interventi di innovazione sociale con soluzioni mirate, che rispondano alla complessità dei bisogni attraverso l'istruzione, l'educazione e la formazione per il lavoro, come acceleratori per lo sviluppo inclusivo. Realizziamo centrali di innovazione diffuse per fare cultura digitale, creare occupazione, riqualificare, sperimentare e includere.</p> <p>Investiamo nella scuola perché non c'è altra agenzia che quotidianamente incontra oltre il 50% dei cittadini (studenti, docenti, dirigenti, personale Ata, genitori), uno snodo cruciale per ogni politica attiva del territorio verso una città che diventi davvero "smart".</p> <p>Azioni specifiche sono dedicate a "Innovazione sociale e sviluppo" con percorso di engagement, empowerment, endorsement ed enforcement per costruire comunità intelligenti, perché i cittadini possano essere risorsa l'uno per l'altro e costruire insieme risposte per tutti, diventando agenti sociali di sviluppo. Nei laboratori digitali i cittadini si sfidano in maratone civiche di sviluppo e realizzano anche progetti di rigenerazione urbana con studio di fattibilità e prototipi in scala 3D.</p> <p>L'approccio che abbiamo scelto è sistemico (dal sistema produttivo a</p>
---------	--

quello educativo), multiorganizzativo, multisetoriale ed evolutivo. E si basa sul modello di “educazione per la vita”, perché nella nostra visione anche una smart city continua ad evolversi, come un organismo complesso ma unitario, grazie all’apprendimento sociale.

## ATTIVITÀ

### ANIMAZIONE DELLA CITTÀ EDUCATIVA

Trasformiamo la Città Educativa in un presidio permanente di formazione digitale per l’intera comunità: un modello originale e sostenibile di grande valore per lo sviluppo del territorio, in linea con le principali sfide poste dall’Agenda 2030 e il perseguimento dei 17 Obiettivi di sviluppo sostenibile. Quattro assi tematici

- Le nuove tecnologie per tutti: un’offerta formativa completa per sperimentare la tecnologia utile, i servizi di e-gov ecc.
- Una città solidale: programmi e progetti di formazione per le categorie più fragili (anziani, stranieri, disoccupati ecc.)
- Innovazione sociale e sviluppo: una piattaforma di lavoro per identificare i problemi presenti sul territorio ed elaborare progetti di innovazione sociale e civica per affrontarli, coinvolgendo anche associazioni, enti, aziende locali.
- Giovani in transizione: originali percorsi di orientamento e accompagnamento per i giovani che non studiano e non lavorano. Per aiutarli a diventare imprenditori di se stessi.

### 7 PALESTRE NELLE PERIFERIE

Portiamo in nuovi territori periferici, dove è più alto il disagio sociale, il modello della Palestra dell’Innovazione. In particolare realizziamo sette nuove Palestre in scuole di periferie difficili, perché la scuola non solo è un hub territoriale naturale per l’intera comunità, ma è anche una garanzia di sostenibilità. Ne curiamo la progettazione, l’allestimento e l’animazione, fino alla progressiva autonomia a garanzia della sostenibilità futura. Le Palestre vengono allestite con diversi ambienti digitali (Activity Space, Coding Lab, Fab Lab, Game Lab, Immersive Lab, Media Art Lab, Robotic Center, Video e Sound Lab), alcuni comuni e altri personalizzati in base al contesto territoriale. Nei nuovi spazi vengono realizzate attività per le scuole, laboratori pomeridiani con tutoraggio per adolescenti più autonomi, ma anche formazione per i docenti, originali laboratori per le famiglie e sessioni di progettazione partecipata mirata a coinvolgere cittadini e organizzazioni territoriali nella identificazione di soluzioni ai problemi territoriali.

## OBIETTIVI

- Potenziare le competenze digitali dei cittadini di Roma, a partire dai livelli più bassi
- Sostenere l’adozione dei servizi di e-government della pubblica amministrazione
- Diffondere i servizi di Smart City di Roma Capitale e stimolare una progettazione condivisa di progetti di innovazione sociale territoriale che utilizzino le tecnologie digitali
- Rafforzare il welfare di comunità
- Fare servizio pubblico per la collettività locale, allargando la capacità di “fare scuola” a tutti i cittadini
- Sostenere la partecipazione attiva dei cittadini e il protagonismo giovanile
- Valorizzare la scuola come motore di sviluppo di una comunità

intelligente<sup>4</sup>

- Contrastare la dispersione scolastica e sostenere il ruolo della comunità educante
- Contaminare educazione formale, informale e non formale, per promuovere l'inclusività del sistema formativo e la qualità degli apprendimenti
- Sostenere la formazione continua dei docenti e aiutarli a rendere la didattica più coinvolgente e personalizzata
- Sensibilizzare a stili di vita solidali e promuovere l'esercizio della cittadinanza attiva
- Sperimentare modelli di ambienti di apprendimento "agili" e ad alta accessibilità
- Promuovere e divulgare la cultura "a codice aperto", con attenzione alle categorie sociali più fragili
- Orientare i giovani verso la trasformazione digitale del lavoro e le nuove professioni
- Preparare i giovani ai veloci cambiamenti e a interpretare la complessità
- Promuovere la diffusione del modello di innovazione sociale e civica
- Valorizzare competenze e idee progettuali per lo sviluppo territoriale
- Diffondere la cultura della condivisione con nuove metodologie e paradigmi

METODOLOGIA

Le diverse attività applicano più metodologie (Educazione per la vita, social learning, apprendimento intergenerazionale, cooperative learning, learning by doing, problem solving ecc.) ispirate a due principi fondamentali:

- Centralità della formazione esperienziale e dello scambio di conoscenze come mezzo di crescita e di sviluppo
- Centralità della rete come strumento di condivisione

In particolare il modello di Educazione per la vita, elaborato da FMD, coinvolge conoscenze codificate, competenze trasversali, aspetti caratteriali e valori fondamentali per una cittadinanza responsabile, con tre modalità di apprendimento: Lifelong learning, lungo l'arco della vita, dall'infanzia fino a età avanzata, Lifewide learning, in tutti gli ambiti della vita, e Lifedeeep learning, a livello profondo, trasformativo.

DESTINATARI DIRETTI

60.000 destinatari coinvolti in attività laboratoriali "firtuali" (fisiche e virtuali)

DESTINATARI INDIRETTI

INDICATORI \*

7 Palestre dell'Innovazione funzionanti e sostenibili  
1 Piano integrato di attività per la Città Educativa di Roma  
4 percorsi tematici nell'offerta formativa di Città Educativa  
60.000 destinatari coinvolti in attività laboratoriali "firtuali" (fisiche e virtuali)  
50 progetti smart city (innovazione sociale e civica) in sinergia  
8 università in azioni di orientamento  
50 partner sul territorio  
3.000 sessioni formative  
12.000 ore di formazione

101

50 formatori e tutor  
500 e più uscite stampa  
10 prodotti formativi originali "a marchio Città Educativa"

#### RISULTATI

I numeri raggiunti al 31 dicembre 2021:

- 3 Palestre dell'Innovazione attivate (Tor Bella Monaca, Casal Monastero, Ostia) con altrettante scuole satellite
- 1 Piano di attività integrato per Città Educativa
- 4 percorsi tematici nell'offerta formativa di Città Educativa
- 6.010 destinatari coinvolti nelle attività virtuali
- 12 progetti in sinergia
- 4 università coinvolte per azioni di orientamento
- 6 partner sul territorio
- 20 formatori e tutor
- 1 prodotto didattico originale
- 23 uscite stampa

Il 13 settembre 2021 il programma è stato lanciato con un evento di presentazione presso l'IC Melissa Bassi di Tor Bella Monaca.

#### PRODOTTI

Con le stampanti 3D e i macchinari di fabbricazione digitale i maker del fablab Innovationgym, in collaborazione con gli studenti di Sapienza Università di Roma e INFN Sezione di Roma1, hanno realizzato prototipi di onde gravitazionali e buchi neri per la mostra "Costruisci la tua Onda Gravitazione". I manufatti mostrano visivamente i segnali emessi da onde gravitazionali e buchi neri, come ad esempio il segnale di ringdown di un buco nero e le orbite di particelle e fotoni intorno a un buco nero.

## SMART FOR EUROPE

### INFORMAZIONI

TITOLO	Smart for Europe
DURATA	01/10/2021 - 28/02/2022
TERRITORIO	Città metropolitana di Reggio Calabria
SETTORE	Cittadinanza digitale
FINANZIATORE	Centro Europe Direct di Reggio Calabria - Città di Reggio Calabria
BUDGET	€ 10.000,00
PARTNER	
RETE	Il progetto prevede il contributo della “Rete dei volontari della conoscenza”
COORDINATORE	Ilaria Graziano
VALUTATORE *	
SITO INTERNET	Gruppo Facebook di progetto: <a href="https://www.facebook.com/groups/1330989367350092">https://www.facebook.com/groups/1330989367350092</a>

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>Il progetto propone sessioni formative e di animazione digitale per supportare le attività di informazione e comunicazione del Centro Europe Direct di Reggio Calabria, nell'ambito del programma Aper Europe, giunto alla 4ª edizione. Con il contributo della “Rete dei volontari della conoscenza” il progetto “Smart for Europe” avvicina sempre di più i cittadini, giovani e anziani, all'Europa. Un percorso in cinque moduli, in particolare, è dedicato a un gruppo di ambasciatori digitali, capaci di contaminare in modo positivo la comunità locale. Con la formazione alla pari gli ambasciatori possono aiutare altri cittadini a usare le tecnologie digitali per la comunicazione, la condivisione e l'accesso ai nuovi servizi digitali. Cresce così anche la capacità del territorio di fare comunità e sperimentare nuovi modelli di welfare generativo.</p>
ATTIVITÀ	<p>Il progetto realizza attività di alfabetizzazione digitale e funzionale, facilitazione ai servizi di e-gov, animazione di comunità.</p> <p>Nello specifico prevede le seguenti attività:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- progettazione di un percorso formativo in 5 moduli: diritti e principi digitali; navigazione e ricerca; principali servizi digitali; fake news, sicurezza e privacy; comunicazione e socialità</li><li>- formazione degli ambasciatori digitali di Europe Direct</li><li>- help desk e tutoraggio per la formazione di facilitatori alla pari</li><li>- animazione della community</li><li>- raccolta testimonianze e storytelling per i canali social di Europe Direct Reggio Calabria.</li></ul> <p>Grazie all'help desk, sessioni di monitoraggio e materiale formativo, ogni ambasciatore digitale può replicare la formazione in nuovi contesti di apprendimento e raggiungere pubblici diversificati.</p>

OBIETTIVI	<p>L'obiettivo generale del progetto è quello di formare un gruppo di ambasciatori digitali, capace di contaminare in modo positivo la comunità locale nell'uso delle nuove tecnologie digitali per la comunicazione e la condivisione, nell'accesso ai nuovi servizi digitali, nella capacità di fare comunità e sperimentare nuovi modelli di welfare generativo.</p> <p>Obiettivi specifici sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sostenere i cittadini di tutte le età nella partecipazione alla trasformazione digitale</li> <li>• Diffondere l'uso di applicazioni utili per l'informazione, l'accesso ai servizi e la vita comune</li> <li>• Sostenere la partecipazione civica e la cittadinanza attiva dei giovani</li> <li>• Sostenere l'invecchiamento attivo e il ruolo sociale degli anziani</li> <li>• Animare una comunità attenta alle tematiche europee</li> </ul>
METODOLOGIA	<p><u>L'effetto moltiplicatore dell'apprendimento sociale</u></p> <p>Per formare gli ambasciatori digitali abbiamo scelto cittadini di età diverse con un ruolo già strategico nella comunità (es. volontari in servizio civile, giovani impegnati nell'associazionismo, presidenti e volontari di centri sociali anziani) e buona familiarità con le nuove tecnologie, in modo da potenziare l'effetto moltiplicatore dell'apprendimento sociale.</p> <p>Al termine della formazione, esperienziale e trasformativa, ogni ambasciatore, con il nostro supporto e il materiale fornito, è in grado di formare, in presenza o a distanza, almeno altri 10 coetanei con il ruolo iniziale di "facilitatori digitali alla pari".</p> <p>L'esperienza formativa è arricchita da testimonianze, storytelling e animazione di comunità.</p>
DESTINATARI DIRETTI	<p>50 cittadini della città di Reggio Calabria che vengono formati per diventare ambasciatori digitali.</p>
DESTINATARI INDIRETTI	<p>500 cittadini della città di Reggio Calabria che vengono formati a cascata dagli ambasciatori digitali, grazie all'effetto moltiplicatore innescato dal progetto.</p>
INDICATORI *	<p>N. di ambasciatori digitali formati N. di facilitatori digitali alla pari formati</p>
RISULTATI	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Creato un ecosistema <i>firtuale</i> (fisico e virtuale) a livello locale, per sensibilizzare i cittadini sull'importanza dei temi della cittadinanza digitale</li> <li>▪ Formatì 50 cittadini per diffondere competenze di cittadinanza digitale nella comunità locale, informarsi in modo corretto e partecipare con consapevolezza alla vita online</li> <li>▪ Promosse collaborazioni territoriali per fare rete e animare comunità intelligenti</li> </ul>
PRODOTTI	<p>È stato realizzato uno spazio formativo dedicato su piattaforma Moodle, con materiali didattici in formato digitale, le registrazioni delle sessioni formative, attività di verifica finale per il rilascio dell'Open Badge "Cittadino globale" che attesta le competenze acquisite.</p>

## SOCIAL HOSTING HUB

### INFORMAZIONI

TITOLO	Social Hosting Hub - Piattaforma educativa integrata, territoriale e online. Ad alto impatto e densità inclusiva, senza gradi di separazione
DURATA	01/05/2020 - 30/06/2022
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Sicurezza online
FINANZIATORE	Google.org (Impact Challenge)
BUDGET	Budget totale: € 500.000,00 Budget FMD: € 219.000,00
PARTNER	ActionAid International Italia Onlus, Parole O_Stili, Comunità di Sant'Egidio
RETE	50 hub sul territorio nazionale
COORDINATORE	Ilaria Graziano
VALUTATORE *	Il monitoraggio e la valutazione dell'impatto sono coordinati dal partner ActionAid
SITO INTERNET	<a href="https://www.socialhostinghub.org/">https://www.socialhostinghub.org/</a>

### DESCRIZIONE

105

SINTESI	<p>Il progetto è tra i vincitori della Google.org Impact Challenge sulla sicurezza, un fondo che aiuta le organizzazioni non profit impegnate nello sviluppo di soluzioni pratiche e reali per contrastare l'odio e l'estremismo e aiutare bambini e ragazzi a stare sicuri online e offline. L'obiettivo della Fondazione Mondo Digitale e delle organizzazioni partner, ActionAid, Comunità di Sant'Egidio e Parole O_Stili, è creare e animare il primo ecosistema educativo virtuale (fisico e virtuale), fatto di connessioni, relazioni, comunità. È uno spazio sicuro per tutti, con strumenti concreti, calibrati per età, per informarsi, scegliere corretti stili comunicativi e comportamentali, apprendere in modo trasformativo, sviluppare nuovi paradigmi di convivenza su valori comuni. Il progetto mira a creare consapevolezza e conoscenza promuovendo la navigazione responsabile e le competenze di cittadinanza digitale.</p>
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Animazione di 50 hub sul territorio nazionale che operano come vere e proprie emittenti di formazione e di un social hub per giovani vulnerabili a Roma.</li><li>▪ Attività interattive, laboratori ed eventi innovativi per minori (6-17 anni), docenti, genitori, comunità locali e persone in condizioni di fragilità. I moduli si possono combinare in percorsi per rispondere a diverse esigenze formative e agli obiettivi dell'educazione civica alla cittadinanza digitale (legge 92, 20 agosto 2019). Temi e moduli: attivismo digitale e partecipazione, bullismo, cittadinanza digitale, consapevolezza, comunicazione non ostile, cultura della convivenza in rete, educazione al rispetto e alle differenze, false notizie e</li></ul>

OBIETTIVI	<p>informazione corretta, inclusione e integrazione digitale, navigazione sicura, solidarietà e volontariato digitale.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sviluppo di strumenti digitali originali e coinvolgenti, gratuiti, che propongono esperienze di apprendimento immersivo per le diverse età: piattaforma online con attività e contenuti educativi, stanze digitali, app che aiuta i bambini a visualizzare le emozioni e calibrare le parole, prototipo di realtà aumentata per il fact checking o dispositivo di IA per misurare il linguaggio ostile.</li> <li>▪ Campagna di sensibilizzazione online</li> <li>▪ Monitoraggio e valutazione dell'impatto</li> </ul> <p>L'ecosistema formativo aiuta le persone ad acquisire competenze digitali strategiche e un nuovo paradigma culturale fatto di attenzione, rispetto e confronto. E aiuta a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ sviluppare comportamenti positivi di civismo digitale</li> <li>▪ riconoscere ed evitare le insidie della Rete</li> <li>▪ conoscere le opportunità di conoscenza e connessione della Rete</li> <li>▪ distinguere il vero dal falso</li> <li>▪ costruire in modo consapevole la propria presenza in Rete</li> <li>▪ cercare informazioni e contenuti</li> <li>▪ valutare dati, informazioni e contenuti</li> </ul>
METODOLOGIA	<p>All'interno del progetto sono adottate modalità di coinvolgimento interattive e partecipative grazie a cui i partecipanti avranno modo di riflettere sui loro comportamenti e sulle relazioni con le altre persone. L'interattività e la partecipazione vengono stimulate in ciascuna delle modalità formative proposte (in presenza, online e digital room) attraverso metodologie di varia natura:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ attività formative frontali (online e in presenza)</li> <li>▪ esercitazioni pratiche</li> <li>▪ lavori di gruppo</li> <li>▪ maratone creative (creathon)</li> <li>▪ brainstorming</li> <li>▪ problem solving</li> <li>▪ peer education</li> <li>▪ blended learning</li> <li>▪ role playing</li> <li>▪ analisi di casi studio</li> <li>▪ circle time</li> <li>▪ apprendimento cooperativo</li> <li>▪ debate (stanze digitali)</li> </ul>
DESTINATARI DIRETTI	<p>32.000 persone da raggiungere con attività <i>virtuali</i> tra studenti, insegnanti, genitori, giovani vulnerabili e comunità locali.</p>
DESTINATARI INDIRETTI	<p>300.000 persone raggiunte grazie a: la rete di hub coinvolti nel progetto che hanno partecipato alle attività di sensibilizzazione e diffusione dei materiali formativi; la campagna di comunicazione e marketing e le attività di sensibilizzazione online; l'accesso gratuito e diffuso ai materiali formativi e agli strumenti e prodotti digitali.</p>
INDICATORI *	<p>L'impatto è valutato su un campione rappresentativo di destinatari con test pre-post e metodologie partecipative child-friendly (6-13 anni), adattate ai diversi target e sviluppate sulla base del quadro di</p>

riferimento per le competenze digitali dei cittadini (DigComp 2.1) della Commissione europea. All'interno delle cinque aree di competenza identificate dal quadro, il progetto misurerà i cambiamenti di competenze e attitudini in particolare su Area 1): alfabetizzazione su informazioni e dati, Area 2): comunicazione e collaborazione, Area 4): sicurezza.

#### RISULTATI

Creato e animato il primo ecosistema educativo virtuale (fisico e virtuale), fatto di connessioni, relazioni, comunità. Uno spazio sicuro per tutti, a partire dai bambini.

Realizzati strumenti concreti, calibrati per età, per informarsi, scegliere corretti stili comunicativi e comportamentali, apprendere in modo trasformativo, sviluppare nuovi paradigmi di convivenza su valori comuni.

Nel 2021 abbiamo coinvolto in attività formative ed eventi di formazione e apprendimento innovativo 24.571 persone tra studenti, insegnanti, genitori, giovani vulnerabili e cittadini. Ripartizione: 17.247 studenti; 3.759 insegnanti; 1.060 genitori; 2.100 giovani vulnerabili e 405 cittadini delle comunità locali.

#### PRODOTTI

App per minori tra i 6 e i 10 anni per aiutare i bambini a visualizzare le emozioni e smorzare le parole:

[https://play.google.com/store/apps/details?id=org.socialhostinghub.favolapp&hl=en\\_US&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=org.socialhostinghub.favolapp&hl=en_US&gl=US)

Sito web con attività e contenuti educativi e stanze digitali

<https://www.socialhostinghub.org/>

## SOFTBOT

### INFORMAZIONI

TITOLO	Soft Bot
DURATA	settembre 2020 - aprile 2021
TERRITORIO	Italia
SETTORE	
FINANZIATORE	SAP
BUDGET	25.000€
PARTNER	
RETE	scuole - università
COORDINATORE	Eleonora Curatola
VALUTATORE *	
SITO INTERNET	

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>Come si costruisce un software gestionale? Come si personalizza sulle esigenze dell'utente? Come facilitare e migliorare la collaborazione con le macchine attraverso i chatbot? I laboratori digitali con le scuole e le università sono animati da esperti SAP e da coach della Fondazione Mondo Digitale. L'obiettivo è lavorare insieme ai giovani all'elaborazione di soluzioni innovative, come applicazioni gestionali robotizzate o controlli predittivi, che si concretizzeranno nella sfida finale alla RomeCup 2021.</p> <p>Il progetto Softbot è una preziosa opportunità per conoscere da vicino le dinamiche aziendali e le sfide professionali nella pianificazione di risorse e processi, perché sono gli stessi esperti SAP ad animare le sessioni formative. SAP, infatti, sempre più attenta alla sua reputazione come datore di lavoro (employer branding), prova a conoscere "sul campo" giovani studenti liceali e universitari. Si tratta quindi di un nuovo modo di proporre i "posti di lavoro" disponibili e di fare storytelling aziendale, in un'ottica di reciproco vantaggio. Per gli studenti in formazione e per i neo laureati è un'importante occasione di scambio di contenuti, idee ed esperienze.</p>
ATTIVITÀ	<p>Il percorso gratuito prevede</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ quattro moduli online con esperti SAP sul tema della collaborazione con le macchine grazie ad app e chatbot</li><li>▪ hackathon finale sull'automazione aziendale. Contest sull'uso delle tecnologie SAP integrate con tecnologie abilitanti e applicate a reali casi di studio aziendali. In sfida gruppi di studenti liceali e universitari.</li></ul> <p>I moduli formativi:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Chabot or not to chatbot?</li><li>▪ Come un'azienda può svolgere le sue attività più semplicemente sfruttando il potere dell'Intelligenza artificiale nelle conversazioni</li></ul>

	<p>con i propri clienti e partner. Formatore Pietro Olia, presales analytics presso SAP</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Più intelligenza con le soluzioni di Robotic Process Automation (RPA)?</li> <li>▪ Perché per un'azienda è importante automatizzare i propri processi per essere più efficiente, lasciando alle tecnologie intelligenti lo svolgimento delle attività di "routine".</li> <li>▪ Blockchain, questa sconosciuta</li> <li>▪ Non solo bitcoin! La tecnologia blockachain si sta estendendo in tanti settori, dal farmaceutico all'alimentare, per i suoi indubbi benefici di sicurezza e trasparenza.</li> <li>▪ Internet delle meraviglie</li> <li>▪ Che cos'è l'Internet delle cose? Quali sono gli usi più frequenti che ormai fanno parte anche delle nostre vite? I vantaggi sono tanti e per tutti, sia per le aziende che per le persone.</li> </ul>
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diffondere nelle scuole la sfida della thinking economy</li> <li>▪ Scoprire nuovi talenti</li> <li>▪ Animare ambienti ibridi di sviluppo (cross fertilization)</li> <li>▪ Sperimentare soluzioni innovative</li> </ul>
METODOLOGIA	Didattica esperienziale, Project Based Learning
DESTINATARI DIRETTI	Studenti scuole secondarie di secondo grado e studenti universitari
DESTINATARI INDIRETTI	Azienda
INDICATORI *	
RISULTATI	<p>Il progetto ha coinvolto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 75 studenti delle scuole superiori</li> <li>▪ una classe quarta e una classe quinta del liceo Vito Volterra di Ciampino coordinate dai docenti Massimo Pescatori e Luigi Torino</li> <li>▪ una classe terza del liceo Terenzio Mamiani di Roma, coordinata dal docente Andrea Antonelli</li> <li>▪ 5 team dell'università Roma Tre e della Bocconi di Milano</li> </ul> <p>L'hackathon finale del progetto ha coinvolto in una giornata di sviluppo squadre di lavoro formate da studenti delle scuole romane e universitari. Gli strumenti utilizzati sono prodotti e servizi SAP da integrare con le tecnologie abilitanti (cloud, big data, IoT, intelligenza artificiale, blockchain ecc.) e con una nuova visione del rapporto uomo-macchina per facilitare i processi di trasformazione digitale delle aziende.</p> <p>Tema dell'hackathon è la Customer Experience: la sfida che SAP ha rivolto ai ragazzi chiede di disegnare innanzitutto l'azienda che vogliono rappresentare (settore, offerta, dimensione, sfide di business, target di riferimento) e poi sviluppare una soluzione che permetta di capire i nuovi bisogni dei clienti e offrire loro la migliore esperienza possibile, sfruttando la potenza dei dati e almeno una delle nuove tecnologie affrontate durante i webinar.</p>
PRODOTTI	Per le scuole ha vinto il progetto "Chatbot Routine" del liceo Mamiani di Roma. La soluzione proposta è un'app correlata di braccialetto elettronico per la rilevazione dati che vuole aiutare gli over 65 a mantenere e rafforzare il contatto con i propri familiari durante

l'isolamento per l'emergenza sanitaria. Il braccialetto è in grado di trasmettere i dati medici dell'over 65 direttamente sull'app dei familiari che possono così controllare lo stato di salute. Il chatbot permette di inviare e ricevere comunicazioni, ricordare di prendere le medicine, di effettuare la visita medica, fino alle comunicazioni quotidiane e affettive.

Per le università ha vinto il progetto "Climate Changes you" di Amina. Un'app sul cambiamento climatico: l'utente può effettuare missioni green il cui successo gli permette di accumulare punti, bonus e sconti in quelle realtà commerciali che rispondono a standard green. L'obiettivo dell'app è rendere ogni individuo responsabile aiutandolo a modificare i propri comportamenti per combattere il cambiamento climatico.

BOLZA

## TALENT'S TOUR

### INFORMAZIONI

TITOLO	Talent's Tour con Invitalia
DURATA	Dal 30/01/2020 al 29/04/2021
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Innovazione e sostenibilità ambientale
FINANZIATORE	Invitalia
BUDGET	12.000 €
PARTNER	Consorzio ARCA, Camera di Commercio di Palermo Enna, Università di Pisa, Politecnico di Torino, I3P, Fondazione ITS ICT e School of Entrepreneurship and Innovation (SEI)
RETE	Startup innovative, università, associazioni, istituti di istruzione professionalizzante
COORDINATORE	Francesca Del Duca
VALUTATORE *	
SITO INTERNET	

### DESCRIZIONE

SINTESI	Fondazione Mondo Digitale e Invitalia promuovono "Talent's tour con Invitalia", una sfida in quattro tappe in collaborazione con i principali atenei italiani. L'obiettivo della sfida "AI & Robotics for Climate Change" è incentivare i giovani talenti a proporre soluzioni robotiche e idee di business che possano fornire spunti per prevenire e gestire le conseguenze del cambiamento climatico.
ATTIVITÀ	<p>Il programma prevede tre hackathon regionali a Palermo, Pisa e Torino. Poi i vincitori si danno appuntamento a Roma, in occasione della RomeCup 2021, per la sfida finale.</p> <p>Gli hackathon sono realizzati in collaborazione con i principali atenei e incubatori d'impresa delle città coinvolte:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ a Palermo Università degli Studi di Palermo e Consorzio Arca</li><li>▪ a Pisa Università degli Studi di Pisa</li><li>▪ a Torino Politecnico di Torino e I3P</li></ul> <p>L'hackathon finale a causa del perdurare dell'emergenza sanitaria si è svolto online il 28 aprile 2021 durante la RomeCup.</p> <p><b>La sfida "Soluzioni tecnologiche innovative per il cambiamento climatico"</b></p> <p>Sfruttare le potenzialità delle tecnologie innovative per il contrasto al cambiamento climatico realizzando idee innovative che mirino a ridurre l'impatto ambientale e alla responsabilizzazione dei comportamenti dei cittadini-consumatori secondo i principi di eco sostenibilità e inclusione. I team devono proporre un'idea di prototipo accompagnata da un modello di business per la sua eventuale diffusione sul mercato.</p>

I team in gara con i referenti:  
 Biosearch Ambiente, Roberto Ricci (vincitore della sfida di Torino)  
 Safety Environment Engineering Giuseppe Ragonese (vincitore della sfida di Palermo)  
 Elements Works, Michele Grassi (vincitore della sfida di Pisa)  
 Coo Re Learn srl, Antonio Covato  
 Nova Stark, Mattia Arimondo  
 Smart Island, Maria Luisa Cinquerrui  
 Bio Bot, Tiziana Currieri  
 Riforma Tex, Elena Ferrero  
 My Action, Massimo Romano  
 Greenovation, Paolo Mottura  
 Groen Akkedis, Silvio Sottocorno  
 Dnd Biotech, Livia Pappalettere

La giuria:  
 Alfredo Bruni, Coordinatore Sviluppo e Open Innovation, Invitalia  
 Daniele Carnevale, professore associato di Università di Roma Torvergata  
 Fulvio Conti, Head of Agriculture and Environment Practice, Almaviva

OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Scoprire giovani talenti</li> <li>▪ stimolare il networking</li> <li>▪ promuovere lo spirito imprenditoriale dei più giovani</li> <li>▪ incentivare lo studio di materie tecnico-scientifiche</li> </ul>
METODOLOGIA	Hackathon di 7 ore in presenza e hackathon di 7 ore online per evento finale
DESTINATARI DIRETTI	Imprese in qualsiasi forma giuridica, startupper, ricercatori, esperti di robotica, studenti universitari
DESTINATARI INDIRETTI	Studenti delle scuole superiori appassionati di robotica
INDICATORI *	
RISULTATI	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 3 hackathon territoriali in tre università italiane</li> <li>▪ 30 team partecipanti nelle 3 sfide territoriali</li> <li>▪ 15 relatori e formatori</li> <li>▪ 1 hackathon online con 12 team partecipanti - 7 mentor - 3 giudici</li> </ul>
PRODOTTI	<p>VINCITORE DELLA SFIDA FINALE - START UP RE-LEARN</p> <p>Titolo della proposta: NANDO</p> <p>Utilizzo dell'intelligenza artificiale per il miglioramento della gestione dei rifiuti.</p> <p>Sintesi della proposta:</p> <p>Re Learn sviluppa soluzioni innovative volte al miglioramento del processo di gestione dei rifiuti. Il prodotto principale è Nando, un cestino intelligente in grado di differenziare automaticamente i rifiuti che vengono inseriti al suo interno. Grazie all'intelligenza artificiale, Nando riconosce il rifiuto e lo smista nello scompartimento corretto.</p>

## TRA GENERAZIONI

### INFORMAZIONI

TITOLO	Tra Generazioni l'unione crea il lavoro_ post Covid 19
DURATA	2019-2020 (nel 2021 è terminata la produzione delle videopillole della rubrica "I consigli di Samuele")
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Alfabetizzazione digitale e apprendimento intergenerazionale
FINANZIATORE	Cna Pensionati
BUDGET	20.100 €
PARTNER	
RETE	
COORDINATORE	Cecilia Stajano
VALUTATORE *	
SITO INTERNET	

### DESCRIZIONE

SINTESI	È partita a ottobre 2020 e si è conclusa nel 2021 la rubrica "I consigli di Samuele": dieci brevi video, pubblicati periodicamente sulla pagina Facebook di CNA Pensionati e sulla rivista VerdEtà, aiutano gli anziani a navigare in rete e a usare al meglio il proprio telefonino.
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Realizzazione script</li><li>▪ Registrazione delle videopillole</li><li>▪ Pubblicazione sui canali social</li><li>▪ Appuntamento periodico sulla rivista "VerdEtà"</li></ul>
OBIETTIVI	Promuovere l'alfabetizzazione digitale degli over 60 più a rischio di esclusione e isolamento.
METODOLOGIA	Apprendimento trasformativo e intergenerazionale
DESTINATARI DIRETTI	Dipendenti e soci CNA Pensionati
DESTINATARI INDIRETTI	Anziani e cittadini
INDICATORI *	
RISULTATI	Le videopillole hanno riscosso un notevole successo tra le persone più anziane, che hanno ritenuto il format proposto coerente con le loro esigenze di apprendimento.
PRODOTTI	I 10 contenuti video sul sito di CNA Pensionati: <a href="https://www.pensionati.cna.it/i-consigli-di-samuele">https://www.pensionati.cna.it/i-consigli-di-samuele</a> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Personalizza il tuo telefono con le impostazioni</li><li>2. La rete in tasca. Come connettersi a internet</li><li>3. La cassetta degli attrezzi. Dalla sveglia al calendario</li><li>4. Il bazar digitale. Scegli, scarica e installa</li><li>5. L'album di famiglia. Sorridi, scatta e condividi</li></ol>

6. Facciamo spazio. La memoria del telefono
7. Teniamoci in contatto con whatsapp
8. Un mare di notizie. Scopri come navigare sul web
9. Tutto città in un click
10. La tv a portata di mano
11. Il glossario dello smartphone

BOZZA

## TRUST AWARE

### INFORMAZIONI

TITOLO	TRUST aWARE - Enhancing Digital Security, Privacy and TRUST in softWARE
DURATA	36 mesi
TERRITORIO	Italia, Spagna, Romania, Francia, Irlanda, Repubblica Ceca, Finlandia
SETTORE	Sicurezza e privacy
FINANZIATORE	Commissione Europea
BUDGET	€ 203.125,00
PARTNER	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Tree Technology Sa, Spagna</li><li>▪ Fundacion Cibervoluntarios, Spagna</li><li>▪ Asociatia Infocons, Romania</li><li>▪ E-Seniors: Initiation Des Seniors Aux Ntic Association, Francia</li><li>▪ Fondazione Mondo Digitale, Italia</li><li>▪ F-Secure Oyj, Finlandia</li><li>▪ Trilateral Research Limited, Irlanda</li><li>▪ Fundacion Imdea Networks, Spagna</li><li>▪ Universidad Carlos III De Madrid, Spagna</li><li>▪ Centre National De La Recherche Scientifique Cnrs, Francia</li><li>▪ Abi Lab-Centro di Ricerca e Innovazione per la Banca, Italia</li><li>▪ lot Lab, Repubblica Ceca</li></ul>
RETE	Università, scuole, centri anziani, comuni
COORDINATORE	In2 Digital Innovations GmbH, Germania
VALUTATORE *	Tree Technology Sa
SITO INTERNET	

115

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>Gli utenti sono esposti a innumerevoli rischi quando utilizzano servizi digitali per il social networking, l'intrattenimento, l'home banking, l'istruzione, la salute o persino per la sicurezza domestica.</p> <p>TRUST aWARE mira a offrire meccanismi e strumenti efficaci per proteggere la libertà, la sicurezza e la privacy (S&amp;P) dei cittadini europei.</p>
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Costruire un'analisi multidisciplinare delle condizioni quadro che determinano i vari rischi S&amp;P affrontati dai cittadini dell'UE, prendendo in considerazione aspetti tecnici, sociali, economici, etici, di standardizzazione, normativi e legali.</li><li>▪ Sviluppare un processo di co-creazione e valutazione incentrato sull'utente in grado di consentire un ciclo di feedback continuo.</li><li>▪ Sviluppare ed erogare programmi di formazione per cittadini e stakeholder.</li><li>▪ Promuovere metodi di certificazione basati su Europrivacy.</li><li>▪ Promuovere azioni di valorizzazione e comunicazione.</li></ul>
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Fornire un "DS&amp;PA Lab online", ossia un framework per l'analisi e il controllo dei rischi e delle minacce di S&amp;P, alla fine esposto tramite</li></ul>

	<p>un'API.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fornire una serie di strumenti di miglioramento S&amp;P co-creati dagli utenti, rivolti ai consumatori (individui e organizzazioni), per una maggiore consapevolezza, prevenzione, rilevamento rapido e risposta alle minacce S&amp;P digitali.</li> <li>▪ Fornire un framework “S&amp;P Cyber Threat Intelligence” collettivo per le parti interessate alla protezione S&amp;P (cittadini, CERT, DPA, sviluppatori e organizzazioni rappresentate dai loro DPO e CISO).</li> <li>▪ Ricerca e analisi degli aspetti socio-economici, etici, legali e degli standard che sono condizioni quadro critiche per garantire l'impatto degli strumenti di protezione S&amp;P digitale di TRUST aWARE.</li> <li>▪ Co-creare, valutare e dimostrare gli impatti di TRUST aWARE attraverso il coinvolgimento di diversi gruppi di cittadini - comprese le popolazioni vulnerabili - di quattro paesi dell'UE.</li> <li>▪ Sviluppare azioni specifiche per promuovere l'adozione e la sostenibilità del framework TRUST aWARE tra le parti interessate (cittadini, CERT, DPA, sviluppatori) e massimizzarne l'impatto.</li> </ul>
METODOLOGIA	Co-design
DESTINATARI DIRETTI	Cittadini europei
DESTINATARI INDIRETTI	Cittadini europei
INDICATORI *	<p>Capacità di rilevare automaticamente i comportamenti rispetto all'ispezione umana</p> <p>Caratteristiche comportamentali (tipo di comportamenti rilevati e prevenuti)</p> <p>Set di piattaforme supportate</p> <p>Riduzione allarmi</p> <p>Adozione da parte degli utenti (10.000 utenti) e grado di soddisfazione</p> <p>Usabilità</p> <p>Prestazione</p> <p>Contributo alla riduzione del digital divide</p> <p>Riduzione dell'impatto economico su utenti e stakeholder</p> <p>Numero di regolamenti mappati negli strumenti</p> <p>Impatto etico</p> <p>Cittadini coinvolti nella fase pilota (200 per paese)</p>
RISULTATI	Analisi sull'utilizzo di internet e dei dispositivi da parte di giovani adulti e anziani e percezione dei rischi associati
PRODOTTI	

## VAGONE FMD. DA 01 A 100

### INFORMAZIONI

TITOLO	Vagone FMD. Da 01 a 100
DURATA	12 mesi
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Trasformazione digitale
FINANZIATORE	Facebook
BUDGET	70.000 €
PARTNER	
RETE	
COORDINATORE	Martina Lascialfari
VALUTATORE	
SITO INTERNET	<a href="https://binariof.fb.com/it/">https://binariof.fb.com/it/</a>

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>Nell'edizione 2021 il programma supera i confini della capitale per sostenere nuovi modelli di trasformazione digitale a partire dai bisogni delle persone e dei singoli territori. Nel progetto vengono coinvolti enti locali, istituzioni, artigiani e piccole imprese, giovani e operatori del terzo settore: la sfida è aiutare le comunità a stringere alleanze ibride e acquisire strumenti critici e competenze strategiche per progettare insieme la trasformazione e la ripartenza del tessuto produttivo e sociale post pandemia, senza lasciare indietro nessuno.</p>
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>LIVE DIGITAL LAB:</b> laboratori dedicati a piccole e medie imprese, pubblica amministrazione e operatori del terzo settore per sperimentare soluzioni innovative di comunicazione e rafforzare la propria presenza online, dalla creazione di reti all'apertura verso nuovi pubblici e mercati, coinvolgere le comunità e sperimentare nuove modalità di produzione.</li><li>▪ <b>CHECK TALK:</b> sessioni interattive per aiutare studenti e cittadini a padroneggiare strumenti critici per la verifica delle informazioni e la corretta interpretazione dei fatti, in collaborazione con Pagella Politica e Facta.news.</li><li>▪ <b>CIVIC CHALLENGES:</b> percorso di sei sfide in sei comuni italiani per progettare insieme la trasformazione digitale dei territori e la ripartenza del tessuto produttivo e sociale post pandemia. Alle sfide lanciate dalle amministrazioni locali rispondono i community holder del territorio con sessioni di co-progettazione per far emergere priorità, idee di innovazione e partecipazione civica. Al termine delle sei tappe un documento di sintesi raccoglie le principali proposte avanzate dai territori per la costruzione di una visione collettiva e partecipata di rilancio e sviluppo del sistema Paese.</li><li>▪ <b>VIDEO HELP:</b> tutorial facili da condividere e da guardare in ogni situazione per rispondere in modo efficace alla domanda "Come fare</li></ul>

	per...” sui seguenti temi: podcast, stampa 3D, community engagement, fact-checking, Facebook commerce.
OBIETTIVI	Aiutare le comunità a stringere alleanze ibride e acquisire strumenti critici e competenze strategiche per progettare insieme la trasformazione e la ripartenza del tessuto produttivo e sociale post pandemia, senza lasciare indietro nessuno.
METODOLOGIA	Co-progettazione, formazione blended, challenge
DESTINATARI DIRETTI	PMI, terzo settore, amministrazioni locali, istituzioni, enti locali, studenti della scuola secondaria di II grado, cittadini
DESTINATARI INDIRETTI	
INDICATORI *	Numero di partecipanti alle sessioni formative (Live Digital Lab e Check Talk) Numero di partecipanti alle Civic Challenge Numero di partecipanti raggiunti con i Video help
RISULTATI	8 Live Digital Lab con 1.051 partecipanti 8 Check Talk con 2.030 partecipanti 4 Civic Challenge con 120 partecipanti 5 Video Help con 19.541 persone raggiunte
PRODOTTI	Registrazioni webinar disponibili sul canale Facebook di Binario F Card con Risultati Civic Challenge 5 Video help 1 progetto di rigenerazione urbana presentato alla Regione Puglia per la riqualificazione di uno spazio urbano a Brindisi

## VIVI INTERNET, AL MEGLIO

### INFORMAZIONI

TITOLO	Vivi Internet, al meglio
DURATA	24 mesi
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Cittadinanza digitale, sicurezza online
FINANZIATORE	Google
BUDGET	700.000 €
PARTNER	Polizia di Stato, Altroconsumo, Anteas
RETE	
COORDINATORE	Martina Lascialfari
VALUTATORE	Google, Mission Measurement
SITO INTERNET	<a href="https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/">https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/</a>

### DESCRIZIONE

SINTESI	<p>“Vivi Internet, al meglio” è il programma creato da Google e promosso in collaborazione con Fondazione Mondo Digitale e Altroconsumo per educare docenti, genitori e studenti ai principi della cittadinanza digitale con l’obiettivo di fornire conoscenze e competenze utili per vivere il web e la tecnologia in modo sicuro e consapevole. Il progetto presenta 5 moduli tematici su benessere e consapevolezza digitale, fake news e phishing, dati e privacy, cyberbullismo e hate speech, dialogo giovani e adulti.</p>
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Sviluppo di materiali e format per la formazione di docenti e genitori</li><li>▪ Sviluppo di materiali formativi per studenti della scuola primaria, secondaria di I e II grado e over 60</li><li>▪ Webinar formativi per docenti e genitori sui 5 moduli tematici del progetto</li><li>▪ Webinar formativi per studenti della scuola primaria, secondaria di I e II grado sui moduli del progetto, in particolare sicurezza online con Polizia Postale, comunicazione gentile, fact-checking, storytelling, benessere digitale.</li><li>▪ Webinar formativi per over 60 su fake news e truffe, dati e privacy, storytelling, storytelling tra generazioni, le app che migliorano la vita, il digitale per la socialità</li><li>▪ Corso online per docenti disponibile on demand con rilascio di attestato</li><li>▪ Realizzazione del gioco da tavolo Interland e distribuzione a 50 istituti comprensivi a livello nazionale. Trasposizione del videogame Interland in un gioco da tavolo per bambini e adolescenti nella fascia di età 6-14 anni. 5.000 copie distribuite.</li><li>▪ Realizzazione del libro “Interland: avventure digitali” e distribuzione a 90 istituti comprensivi a livello nazionale. Libro per bambini di età 6-10 anni, in collaborazione con Google, Scuola Holden, Wearesocial,</li></ul>

	<p>Polizia Postale, da distribuire a docenti della scuola primaria. 4.500 copie distribuite.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Evento di presentazione del libro “Interland: avventure digitali” alle istituzioni con la partecipazione dei partner del progetto.</li> </ul>
OBIETTIVI	Sensibilizzare e formare docenti, genitori, giovani e over 60 sui temi della cittadinanza digitale e della sicurezza online per imparare a vivere la tecnologia e il web in modo consapevole e responsabile.
METODOLOGIA	Learning by doing, peer to peer learning, gamification, apprendimento intergenerazionale
DESTINATARI DIRETTI	Genitori e docenti della scuola primaria e secondaria di I e II grado Studenti della scuola primaria e secondaria di I e II grado Over 60
DESTINATARI INDIRETTI	Studenti della scuola primaria e secondaria di I e II grado, formati a cascata dai docenti, e comunità educante.
INDICATORI *	<p>Numero di docenti e genitori formati            Numero di studenti formati            Numero di over 60 formati            Numero di studenti formati indirettamente            Numero di materiali sviluppati per la formazione            Numero di webinar erogati            Acquisizione di conoscenze e competenze in materia di cittadinanza digitale e sicurezza online</p>
RISULTATI	<p>I numeri del 2021:            4.247 docenti            2.946 genitori            17.994 studenti            228 over 60            84.940 studenti formati indirettamente.            1 gioco da tavolo, progettato e sviluppato            5.000 copie del gioco da tavolo prodotte e distribuite            4.500 copie del libro prodotte e distribuite            140 istituti comprensivi che hanno aderito al progetto            Evento online per il lancio del libro “Interland: avventure digitali” sul canale Youtube di Feltrinelli con la partecipazione di The Pozzoli’s Family.            Evento di presentazione del libro e lancio della partnership con Anteas per il coinvolgimento degli over 60 presso Palazzo Ferrajoli a Roma con la partecipazione della Ministra Bonetti e dei partner del progetto.</p>
PRODOTTI	<p>Registrazioni dei webinar            Presentazioni moduli formativi            Gioco da tavolo            Libro            Video di sensibilizzazione con oltre 4.000 visualizzazioni su Youtube  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=xes_ukEVhb4&amp;t=2s">https://www.youtube.com/watch?v=xes_ukEVhb4&amp;t=2s</a>            Corso online            Questionari di valutazione per docenti, genitori e studenti            Curriculum per docenti da usare a scuola con Kids e Teens</p>

Guida per le famiglie  
Videogioco Interland (versione italiana)

**FONDAZIONE MONDO DIGITALE**

[info@mondodigitale.org](mailto:info@mondodigitale.org)

tel. 06 42014109

[www.mondodigitale.org](http://www.mondodigitale.org)

Roma, via del Quadraro 102

