

AVVISO N. 2/2024

PER IL FINANZIAMENTO DI INIZIATIVE E PROGETTI DI RILEVANZA NAZIONALE AI SENSI DELL'ARTICOLO 72 DEL DECRETO LEGISLATIVO 3 LUGLIO 2017, N. 117 E S.M.I.- ANNO 2024.

**MODELLO D**

**SCHEDA DELLA PROPOSTA (INIZIATIVA O PROGETTO)**

**1a.– Titolo**

**CODING GIRLS & WOMEN**

**1b - Durata**

*(Indicare la durata in mesi. Minimo 12 mesi - Massimo 18 mesi, a pena di esclusione)*

18 mesi

**2 - Obiettivi generali, aree prioritarie di intervento e linee di attività** *(devono essere indicati rispettivamente massimo n. 3 obiettivi e n. 3 aree prioritarie di intervento, graduandoli in ordine di importanza 1 maggiore – 3 minore)*

**2a - Obiettivi generali<sup>1</sup>**

**[1]** Raggiungere l'uguaglianza di genere e l'empowerment (maggiore forza, autostima e consapevolezza) di tutte le donne e le ragazze

**[2]** Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento permanente per tutti

**[3]** Incentivare una crescita economica duratura, inclusiva e sostenibile, un'occupazione piena e produttiva ed un lavoro dignitoso per tutti

**2b - Aree prioritarie di intervento<sup>2</sup>**

**[1]** promozione di relazioni fondate sul principio di uguaglianza sostanziale e di parità di diritti tra uomini e donne tenuto conto della pari dignità e delle differenze di genere (ad esempio: inserimento lavorativo e/o in attività formativa e conciliazione dei tempi di vita e di lavoro)

**[2]** promozione della cultura scientifica, delle competenze digitali e delle competenze STEM

**[3]** sviluppo di percorsi di inclusione socio-lavorativa e di integrazione nelle comunità

<sup>1</sup> I i progetti e le iniziative da finanziare con le risorse del Fondo per l'anno 2024 devono concorrere al raggiungimento degli obiettivi generali, così come prescritto nel paragrafo 2 dell'Avviso n. 2/2024. Gli obiettivi indicati dall'atto di indirizzo, D.M. 122 del 19.07.2024, sono integralmente riportati nell'allegato 1 dell'avviso 2/2024. Le iniziative ed i progetti presentati in risposta al presente Avviso non possono contemplare tra gli obiettivi e le aree prioritarie di intervento quelli aventi ad oggetto l'Intelligenza Artificiale, in quanto, nell'Atto di Indirizzo adottato con D.M. n.122/2024, al par. 4, all'area di intervento prioritaria dell'intelligenza artificiale è destinata una specifica linea di finanziamento pari ad € 2.500.000,00, a valere sul fondo di cui all'articolo 72 del Codice, che sarà oggetto del prossimo Avviso da parte di questa Direzione.

<sup>2</sup> Sono integralmente riportate nell'allegato 1 dell'avviso 2/2024.

## 2c- Linee di attività<sup>3</sup>

*Linee di attività di interesse generale in coerenza con lo Statuto dell'ente*

Da quasi 25 anni la Fondazione Mondo Digitale ETS (FMD) è impegnata nella diffusione della cultura dell'innovazione per una nuova economia della conoscenza come motore di sviluppo del paese. Le tecnologie digitali sono usate come acceleratore sociale, per alimentare la crescita, il benessere, la produttività e la competitività, in modo che diventino un valore per tutti, dal cittadino alle imprese, alle città. FMD Lavora 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. Opera 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. Interviene anche sulle emergenze con soluzioni innovative e sistemiche in settori strategici per lo sviluppo del paese, proprio in termini di Pil (abbandoni scolastici, disoccupazione giovanile, parità di genere, invecchiamento attivo ecc.). La FMD non ha scopo di lucro e persegue esclusivamente finalità civiche, solidaristiche e di utilità generale.

In linea con le principali attività di interesse generale, così come definite dal Codice del terzo settore (articolo 5), dallo Statuto dell'organizzazione all'articolo 5 e richiamate nell'allegato 1 dell'Avviso, il progetto prevede di declinare istruzione, educazione formazione, in modalità formale e informale, con alleanze ibride (processi di innovazione sociale) tra diversi soggetti pubblici e privati (atenei, scuole, aziende ecc.). Le attività, esperienziali e coinvolgenti, sviluppano conoscenze, competenze, aspetti caratteriali e valori fondamentali secondo il modello di Educazione per la vita, in ambito scolastico, extrascolastico, universitario, post universitario e lungo tutto l'arco della vita. Prevedono attività di animazione territoriale per coinvolgere le comunità educanti e, dove possibile, anche la cittadinanza (eventi territoriali). In linea con le caratteristiche peculiari dell'organizzazione, organizzazione non profit orientata alla conoscenza, le attività sono parte di un programma integrato di ricerca-azione, sviluppo e implementazione (ARD&I). Un ciclo completo e continuo che affianca al lavoro accademico lo sviluppo di strumenti e di progetti nell'ambito dell'istruzione, dell'inclusione digitale e dello sviluppo territoriale e di comunità.

### Attività

- Allenamenti di coding
- Sessioni di consapevolezza e sviluppo personale
- Laboratori tematici su tecnologie emergenti
- Laboratori ludici ed esperienze pilota
- Formazione alla pari e con tutor universitari
- Orientamento con sessioni di role modeling
- Laboratori di imprenditoria inclusiva
- Accompagnamento alla costruzione del profilo professionale
- Percorsi brevi e intensivi di riqualificazione sulle competenze digitali
- Campagne di comunicazione #dipendedame (Il mio futuro? Dipende da me!) e a #velespiegate
- Hackathon (ideazione, sviluppo ecc.) con giuria di esperti ed elevator pitch
- Contest creativi con team misti (scuole e atenei)

<sup>3</sup> Ricomprese tra quelle di cui all'articolo 5 del d.lgs. 117/2017 e s.m.i. integralmente riportate nell'allegato 1 dell'Avviso 2/2024.

- Sessioni di coprogettazione (Lego Serious Play) con la comunità educante
- Eventi territoriali

#### Contenuti della formazione

- Stereotipi e percezione di sé
- Sviluppo personale e organizzativo
- Autoimprenditoria e autoimprenditorialità
- Pensiero computazionale
- Prototipazione
- Tecnologie emergenti (Cybersecurity, data science, realtà mista ecc.)
- Educazione finanziaria
- Attività di team building
- Storytelling

#### Metodologia

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

#### Strumenti

- Personal Ecosystem Canvas

#### Squadra di lavoro

- Mentor italiane e straniere
- Formatori scelti da FMD
- Facilitatori e volontari
- Role model
- Volontariato aziendale di competenza

### **3 – Descrizione dell’iniziativa / progetto** *(Massimo due pagine)*

*Esporre sinteticamente:*

#### *3.1. Ambito territoriale del progetto/iniziativa (indicare le regioni, province e comuni in cui si prevede in concreto la realizzazione delle attività)*

Si tratta di un programma completo, che si svolge su tutto il territorio nazionale, per promuovere la parità di genere con attività esperienziali e coinvolgenti, anche per superare stereotipi di genere e luoghi comuni sul ruolo delle donne. E rimettere in moto la mobilità sociale con il protagonismo delle ragazze e delle donne.

In accordo con le specializzazioni dei diversi territori, a partire dai dipartimenti universitari coinvolti, con particolare attenzione agli "Atenei di prossimità" nelle aree più interne del Paese, le attività possono essere declinate in chiave tematica su determinate tecnologie emergenti (es. metaverso) o su sfide della trasformazione digitale (sostenibilità olistica, cybersecurity). L'obiettivo è anche quello di rafforzare le "vocazioni" territoriali, incrementare i processi di innovazione locale, combattere la povertà educativa e favorire la "restanza" dei giovani per lo sviluppo delle comunità.

#### *3.2. Idea a fondamento della proposta*

Contribuire al raggiungimento delle pari opportunità nel settore scientifico e tecnologico, allenando le studentesse (e i coetanei maschi), soprattutto delle scuole secondarie, in percorsi Steam. Attraverso esperienze formative alla pari, job talk di orientamento alle carriere del futuro e la presentazione di modelli positivi, Coding Girls & Women affronta la lotta a pregiudizi e stereotipi per accelerare il raggiungimento delle pari opportunità nel settore scientifico e tecnologico. L'intervento è costruito come un processo di innovazione sociale: dalla formazione di contesti facilitanti alla costruzione di un vero e proprio ecosistema formativo per sostenere le scelte libere delle ragazze, con alleanze ibride. Si tratta di un approccio sistemico e multidimensionale che coinvolge le diverse generazioni, con interventi anche su mentalità e stili educativi. Un originale evento nazionale traccia nuove rotte di cambiamento.

Nella proposta l'apprendimento è considerato come un processo multidimensionale dove è centrale l'empowerment per accrescere in ciascuna la possibilità di controllare attivamente la propria vita e di superare gli ostacoli posti dal sistema. Perché più protagonismo delle donne, significa anche più crescita e sviluppo, anche in termini di Pil.

#### *3.3. Descrizione del contesto*

Secondo il Global Gender Gap Index 2024, realizzato dal Forum Economico Mondiale, serviranno 134 anni per colmare il divario di genere a livello globale. Nessuno dei 146 paesi analizzati ha ancora raggiunto la piena uguaglianza, sebbene il 97% delle economie abbia ridotto il divario di oltre il 60%, rispetto all'85% del 2006. I maggiori squilibri si riscontrano nella rappresentanza politica, con un divario del 22,8%, e nella partecipazione economica, che si attesta al 60,5%. Al contrario, il gap è quasi colmato nell'istruzione, con il 94,9%, e nella salute e sopravvivenza, con il 96,0%. L'Italia occupa l'87° posto su 146 paesi, e il 25° posto tra le nazioni europee. In particolare, il Paese registra una bassa partecipazione femminile al mondo del lavoro, con solo una donna su due occupata, spesso in condizioni di maggiore fragilità e precarietà. La disparità di genere è evidente soprattutto nel settore tecnologico, dove le donne rappresentano solo il 16% degli specialisti, rispetto alla media europea del 19%. Inoltre, esistono marcate differenze territoriali. Le iniziative scolastiche volte a incentivare le ragazze a intraprendere percorsi di studio e carriera nelle discipline Stem sono scarse, con una partecipazione femminile che non supera il 12% nelle diverse regioni. Sebbene le donne, in media, siano più istruite degli uomini (nonostante il sistema di istruzione non sia ancora pienamente equo\*), si concentrano maggiormente nelle discipline umanistiche. Meno del 30% dei laureati in ambito Stem è di sesso femminile. Infine, il mercato del lavoro e il sistema sociale italiani continuano a rappresentare un ostacolo per le donne, soprattutto a causa della gestione del tempo dedicato alla cura familiare.

\* In Italia, solo il 36 % delle giovani donne che non hanno conseguito un diploma di istruzione secondaria di secondo grado ha un impiego, mentre nel caso degli uomini la percentuale si attesta al 72 %. In contrapposizione, il 73 % delle giovani laureate e il 75 % dei loro omologhi di sesso maschile ha un impiego. Tuttavia, il conseguimento di un titolo di istruzione terziaria non contribuisce a ridurre il divario retributivo di genere. In Italia, infatti, le giovani laureate guadagnano in media il 58 % del salario dei loro omologhi uomini, il che corrisponde al differenziale salariale più ampio dell'intera area dell'Ocse. Le giovani donne che hanno conseguito un diploma di scuola secondaria di secondo grado o post-secondaria non-terziaria guadagnano stipendi pari all'85 % di quelli percepiti dai loro omologhi uomini [Oecd, *Education at glance 2024*, nota sull'Italia].

#### *3.4. Esigenze e bisogni individuati e rilevati*

Dalle indagini più recenti emerge come il sistema formativo, il mercato del lavoro e il sistema sociale siano di fatto ancora "frenanti" rispetto alla piena e libera partecipazione delle bambine, delle ragazze e delle donne. Il progetto intende creare il primo ecosistema formativo nazionale attento alla parità di genere, fatto di tanti piccoli contesti facilitanti trasversali (dalla scuola all'azienda) diffusi nei territori di tutte le regioni. L'emancipazione delle donne attraverso l'istruzione Stem, infatti, è di vitale importanza per il futuro del lavoro e lo sviluppo del paese. Affrontare le barriere culturali e società che ostacolano la partecipazione delle donne in questi campi può migliorare significativamente l'innovazione e la creatività, favorendo al contempo una crescita economica diffusa e più equa.

#### *3.5. Metodologie*

*Indicare con una X la metodologia dell'intervento proposto*

A) Innovative rispetto:

al contesto territoriale

alla tipologia dell'intervento

alle attività dell'ente proponente (o partners o collaborazioni, se previste).

B)  pilota e sperimentali, finalizzate alla messa a punto di modelli di intervento tali da poter essere trasferiti e/o utilizzati in altri contesti territoriali.

C)  di innovazione sociale, ovvero attività, servizi e modelli che soddisfano bisogni sociali (in modo più efficace delle alternative esistenti) e che allo stesso tempo creano nuove relazioni e nuove collaborazioni accrescendo le possibilità di azione per le stesse comunità di riferimento.

Specificare le caratteristiche: approccio sistemico e multidimensionale che coinvolge le diverse generazioni nella loro interezza (quindi anche bambini, ragazzi e uomini), con interventi su mentalità e stili educativi. Programma originale che comprende visione, contenuti, strategie, metodologie e animazione territoriale. È animato da una squadra di formatrici esperte e appassionate. A supporto il Personal Ecosystem Canvas, strumento di sviluppo personale e collettivo. A sostegno una cordata educativa "ibrida".

Per il monitoraggio e la valutazione: metodologia composita e ibrida che mette insieme Teoria del cambiamento, Valutazione in tempo reale applicata ai processi di innovazione sociale (RTE-SI), approccio socio-tecnico e pratica trasformativa del racconto. Per il lavoro comune con le comunità educanti: Lego Serious Play, Mta Learning e Kit:Cut. Per i Percorsi per le competenze trasversali e l'apprendimento (Pcto): Cooperative learning, Debate e Service learning.

**4- Risultati attesi** (Massimo due pagine)

Con riferimento agli obiettivi descritti, indicare:

<i>Destinatari diretti degli interventi (specificare)<sup>4</sup></i>	<i>Numero</i>	<i>Modalità di individuazione</i>
Alunni della scuola primaria	2.200	Contatti diretti con dirigenti e docenti. Presentazione del programma come arricchimento dell'offerta formativa delle scuole.
Studenti della secondaria di primo grado	10.000	Contatti diretti con dirigenti e docenti. Presentazione del programma come arricchimento dell'offerta formativa delle scuole.
Studenti della secondaria di secondo grado	30.000	Contatti diretti con dirigenti e docenti. Presentazione del programma come arricchimento dell'offerta formativa delle scuole.
Studenti universitari	4.000	Contatti diretti con i responsabili dei dipartimenti Stem.
Dottorandi e ricercatori	500	Contatti diretti con i responsabili dei dipartimenti Stem.
Role model	100	Selezione in base a esperienza diretta e alle segnalazioni delle aziende.
Educatori, facilitatori, formatori, mentori	500	Team FMD + nuova selezione su scala nazionale + Volontari di competenza.
Volontari delle aziende (VdC)	200	Contatti con le aziende.
Genitori	1.000	Contatti con le scuole e con le associazioni.
Giovani in transizione	500	Segnalazioni delle scuole (sorelle di studenti) o di altri enti educativi del territorio.
Donne in condizioni di fragilità	1.000	Selezioni mediante avviso diffuso su social e passaparola delle associazioni.

<sup>4</sup> Specificare tipologia, numero e fascia anagrafica, nonché modalità per la loro individuazione. Indicare le ragioni per le quali le attività previste dovrebbero migliorarne la situazione. Dare evidenza dei risultati concreti da un punto di vista quali-quantitativo. Infine, i possibili effetti moltiplicatori (descrivere le possibilità di riproducibilità e di sviluppo dell'attività di riferimento e/o nel suo complesso).

Le attività rivolte soprattutto alle ragazze sono cruciali per promuovere la parità di genere e dare loro gli strumenti per fare scelte libere e consapevoli riguardo al loro futuro. Queste iniziative affrontano barriere culturali e stereotipi di genere, incoraggiando le ragazze a esplorare ambiti professionali, come le STEM, che tradizionalmente vedono una bassa partecipazione femminile. Fornendo competenze digitali e modelli di riferimento, si favorisce una maggiore fiducia in sé stesse, si ampliano le opportunità di carriera e si contribuisce così a una società più equa, inclusiva e diversificata.

Coinvolgere la comunità educante e la cittadinanza è fondamentale per affrontare il problema della povertà educativa, che spesso si "eredita" di generazione in generazione. La sensibilizzazione su questo tema può aiutare a rompere il ciclo di disuguaglianza, offrendo ai giovani strumenti e opportunità per sviluppare competenze e aspirazioni. Attivare l'ascensore sociale significa creare condizioni in cui tutti, indipendentemente dal background socioeconomico, possano avere accesso a una formazione di qualità e a percorsi professionali che permettano di migliorare la propria posizione sociale. Questo sforzo collettivo è essenziale per una società più inclusiva e giusta. Obiettivo principale delle diverse attività esperienziali e coinvolgenti è superare stereotipo e luoghi comuni. E rimettere in moto la mobilità sociale con il protagonismo delle ragazze e delle donne. Questo significa miglioramento delle competenze digitali e trasversali. Maggiore consapevolezza delle proprie potenzialità e più propensione a scegliere carriere Stem.

<i>Destinatari indiretti degli interventi (specificare)<sup>5</sup></i>	<i>Numero</i>	<i>Modalità di individuazione</i>
Bambini, adolescenti e giovani	800.000	Micro learning e campagne social
Adulti	200.000	Campagna social e media generalisti

Le campagne social e le attività di micro learning hanno l'obiettivo di ampliare il pubblico raggiunto, sfruttando contenuti brevi e mirati che facilitano l'apprendimento rapido e l'engagement online. L'integrazione con i media generalisti, inoltre, permette di aumentare ulteriormente la visibilità e l'impatto, portando i messaggi a una platea più vasta e diversificata, e contribuendo a sensibilizzare su temi chiave come la parità di genere e la povertà educativa. Alle azioni social si accompagna un'originale campagna #avelespiegate realizzata con la brandizzazione di una barca a vela.

<sup>5</sup> Specificare tipologia, numero e fascia anagrafica, nonché modalità per la loro individuazione. Indicare le ragioni per le quali le attività previste dovrebbero migliorarne la situazione. Dare evidenza dei risultati concreti da un punto di vista quali-quantitativo. Infine, i possibili effetti moltiplicatori (descrivere le possibilità di riproducibilità e di sviluppo dell'attività di riferimento e/o nel suo complesso).

## 5 – Attività *(Massimo quattro pagine)*

Indicare le attività da realizzare per il raggiungimento dei risultati attesi, specificando per ciascuna i contenuti, l'effettivo ambito territoriale, il collegamento con gli obiettivi specifici del progetto/iniziativa. Al fine di compilare il cronoprogramma di progetto/iniziativa è opportuno distinguere con un codice numerico ciascuna attività. In caso di partenariato, descrivere il ruolo di ciascun partner, l'esperienza maturata nel settore di riferimento e la relativa partecipazione alla realizzazione delle azioni programmate. Analogamente descrivere il ruolo di ciascun associato/affiliato.

Le medesime attività vengono attuate in tutte le regioni. L'unica differenza è l'eventuale declinazione tematica delle sfide, in base alla vocazione produttiva o alla specializzazione universitaria.

Un'originale collaborazione con l'associazione Lisca Bianca permette di tracciare nuove rotte di cambiamento per la parità di genere, sfruttando la sede in una posizione strategica, Palermo con il suo porto crocevia, e una barca laboratorio per rimettere le donne al timone della loro vita personale e professionale.

- [1.1] **Progettazione esecutiva e start up:** costituzione della cabina di regia e coordinamento. Selezione e incarico risorse umane. Organizzazione, gestione e supporto alle attività progettuali. Regia del progetto mediante la definizione delle strategie progettuali e delle sfide formative.
- [1.2] **Costruzione e gestione della rete:** coinvolgimento di partner, enti collaboratori, scuole, università, aziende, stakeholder territoriali; animazione continua.
- [1.3] **Segreteria organizzativa:** supporto dell'intero progetto, programmazione ordinaria delle riunioni dei gruppi di coordinamento e dei responsabili, organizzazione e pianificazione di dettaglio delle attività.
- [1.4] **Amministrazione e rendicontazione** del progetto secondo le procedure richieste dall'ente finanziatore e nel rispetto delle normative vigenti in materia (segreteria amministrativa).
- [2.1] **Progettazione e sviluppo di contenuti con declinazioni territoriali.** Messa a punto degli strumenti di valutazione [test, questionari ecc.]. Ogni contenuto è adattato alle esigenze specifiche del contesto locale, valorizzando le risorse territoriali e le peculiarità culturali, con strumenti di valutazione personalizzati per monitorare l'efficacia dell'apprendimento. Coinvolgimento degli stakeholder locali (atenei) nella progettazione e finalizzazione dei contenuti.
- [2.2] **Revisione e aggiornamento continuo** dei contenuti formativi più tecnici per mantenere rilevanza rispetto alle evoluzioni tecnologiche e sociali. Adattamento del Personal Ecosystem Canvas (PEC) alle diverse età dei destinatari del progetto.
- [2.3] **Test pilota o sperimentazioni** in contesti specifici per verificare la rispondenza ai bisogni e affinare i contenuti in base ai feedback.
- [3.1] **Allenamenti di coding:** sessioni pratiche in cui partecipanti sviluppano competenze di programmazione, risolvendo problemi e creando soluzioni digitali. Sono finalizzate alla realizzazione di prodotti digitali finali (prototipi, oggetti, gadget, app ecc.). Oltre all'apprendimento di linguaggi di programmazione, i partecipanti vengono introdotti a tecniche di problem solving creativo, lavoro di squadra e metodologie di sviluppo agile, simulando ambienti di lavoro reali nel settore tecnologico.
- [3.2] **Laboratori tematici su tecnologie emergenti:** workshop interattivi che esplorano nuove tecnologie realtà aumentata o metaverso, evidenziandone l'applicazione pratica. Si esplorano anche casi di studio concreti per comprendere l'impatto di queste tecnologie in settori come la medicina, l'industria creativa, l'educazione e la sostenibilità.

- [3.3] **Laboratori ludici:** attività educative basate su giochi o simulazioni, che favoriscono l'apprendimento delle competenze tecnologiche in modo divertente e coinvolgente. I partecipanti lavorano in team su scenari di gioco strutturati, migliorando non solo le competenze tecniche, ma anche le capacità comunicative e di leadership attraverso il gioco collaborativo.
- [3.4] **Formazione alla pari e con tutor universitari:** percorsi formativi in cui studenti e tutor universitari collaborano per supportare e trasferire conoscenze in un ambiente collaborativo. Questi percorsi permettono agli studenti di acquisire non solo competenze tecniche, ma anche soft skill come il mentoring, creando un ambiente di apprendimento reciproco tra pari e tutor esperti.
- [3.5] **Orientamento con sessioni di role modeling:** incontri con professionisti che condividono esperienze e percorsi di carriera, ispirando i partecipanti a sviluppare il proprio futuro professionale. Le sessioni possono includere anche workshop pratici in cui i partecipanti possono cimentarsi in attività simili a quelle svolte dai professionisti, facilitando l'esplorazione di potenziali percorsi lavorativi.
- [3.6] **Sessioni di consapevolezza e sviluppo personale** con il Personal Ecosystem Canvas<sup>1</sup>. Le attività mirano a far emergere i punti di forza, le reti di supporto e le opportunità di crescita personale, usando uno strumento visivo (web app) che facilita l'autovalutazione e la pianificazione.
- [3.7] **Accompagnamento alla costruzione del profilo professionale:** supporto per la creazione di CV, profili LinkedIn e preparazione per colloqui, aiutando a definire un percorso professionale chiaro. Vengono inclusi simulazioni di colloqui, feedback personalizzati e consulenze su come posizionarsi al meglio nel mercato del lavoro in base alle proprie competenze e aspirazioni.
- [3.8] **Percorsi brevi e intensivi di riqualificazione sulle competenze digitali:** corsi intensivi e mirati per aggiornare o sviluppare nuove competenze digitali, utili per il mercato del lavoro. Oltre all'apprendimento pratico, vengono forniti micro certificati di competenza riconosciuti, utili per l'avanzamento o la riqualificazione professionale (*Open badge*)
- [3.9] **Laboratori di imprenditoria inclusiva** in alcune città tra nord e sud (es. Torino, Milano, Bologna, Roma, Napoli e Palermo). Coinvolgono ragazze delle scuole e università, offrendo strumenti pratici per lo sviluppo di business sostenibili e inclusivi. Attraverso coaching e learning by doing, le partecipanti lavorano su progetti reali, sviluppando business model innovativi e sostenibili per potenziare creatività e competenze imprenditoriali.
- [4.1] **Hackathon con giuria di esperti ed elevator pitch:** gare di innovazione in cui i partecipanti, in squadre, sviluppano progetti tecnologici, presentandoli poi a una giuria tramite pitch rapidi<sup>2</sup>. Durante le hackathon, i team sviluppano soluzioni innovative in tempi ridotti, imparando a gestire lo stress e a presentare le proprie idee in modo persuasivo e sintetico.
- [4.2] **Contest creativi con team misti** (scuole e atenei): competizioni collaborative tra studenti di scuole superiori e università, per creare soluzioni innovative attraverso il lavoro di squadra<sup>3</sup>. I partecipanti hanno accesso a mentor esperti, che forniscono feedback e supporto durante le fasi di progettazione, promuovendo una maggiore integrazione tra mondo scolastico e accademico.
- [4.3] **Sessioni di co-progettazione con la comunità educante:** progettazione partecipata, usando il metodo Lego Serious Play per esplorare e creare soluzioni condivise con insegnanti e studenti. E la metodologia MTa Learning per creare squadre di lavoro affiatate. Le due metodologie aiutano a migliorare la capacità di risolvere problemi complessi attraverso la cooperazione creativa e l'esplorazione di scenari simulati<sup>4</sup>.
- [4.4] **Laboratorio di economia blu** (Job Blue Lab): attività pratiche, come la costruzione di sistemi di riciclo della plastica con tecnologie di Precious Plastic e uscite in barca per l'osservazione della biodiversità marina, per sperimentare soluzioni reali e innovative per affrontare le sfide ambientali, promuovendo consapevolezza e azioni concrete per la sostenibilità.
- [4.5] **Eventi territoriali:** iniziative locali che promuovono l'innovazione e l'educazione tecnologica, coinvolgendo scuole, comunità e aziende del territorio. Possono essere organizzate anche con format innovativi per ottimizzare le interconnessioni<sup>5</sup>. Oltre a promuovere l'innovazione, questi eventi offrono

opportunità di networking tra giovani, aziende e istituzioni, creando un ecosistema collaborativo che valorizza le competenze locali e le connessioni tra scuola e lavoro.

- [5.1, 5.2 e 5.3] **Monitoraggio e valutazione**<sup>6</sup>. Messa a punto degli strumenti di raccolta dei dati qualitativi e quantitativi [test, questionari, interviste, focus group ecc.], iniziali, intermedi e finali, adattati ai diversi destinatari. Eventuale digitalizzazione di alcuni processi con l'uso di piattaforme online. Coinvolgimento dei beneficiari e degli stakeholder per una valutazione partecipata e inclusiva. Definizione di indicatori chiave di performance da monitorare in base alla catena del valore e agli obiettivi definiti dalla Teoria del cambiamento, per valutare l'efficacia delle attività e misurare gli outcome e l'impatto finale. Uso dei dati per la narrazione trasformativa e per la costruzione di piani di miglioramento per le edizioni future del progetto.
- [6.1] **Campagna di comunicazione #dipendedame**: iniziative per sensibilizzare giovani e comunità sull'importanza della responsabilità personale nello sviluppo del proprio futuro, supportate da video e contenuti streaming. I contenuti includono video interattivi, interviste con esperti e testimonianze di giovani, trasmessi su piattaforme social e streaming per raggiungere il massimo impatto. Uso di strumenti di analytics per monitorare le visualizzazioni, l'engagement e il reach dei contenuti comunicativi, con report periodici per valutare il successo della campagna. Adattamento continuo con modifiche alle strategie di promozione in base ai dati raccolti, garantendo che le attività rimangano efficaci e rilevanti. Declinazione della campagna #avelespiegate con brandizzazione della barca dell'associazione Lisca bianca per andare "A vele spiegate verso il futuro". Costruzione di gadget nei laboratori di fabbricazione digitale. Coinvolgimento di scuole, università e organizzazioni giovanili come partner per espandere la rete di diffusione e promozione.
- [6.2 e 6.3] **Ufficio stampa, digital storytelling e storie di cambiamento**: creazione e gestione di comunicazioni, articoli e narrazioni digitali per promuovere progetti e diffondere risultati attraverso media tradizionali e digitali. La narrazione digitale include anche l'uso di strumenti multimediali (video, infografiche) e di strategie di marketing narrativo per coinvolgere emotivamente il pubblico e diffondere i messaggi in modo efficace. Raccolta e narrazione di storie di cambiamento: attività in sinergia con lo staff di monitoraggio e valutazione.
- [6.4] **Evento finale "Capitane di Innovazione" a Palermo, tra la barca brandizzata con la campagna e il molo trapezoidale**. Un'opportunità per fare networking, condividere esperienze e tracciare nuove rotte per il futuro. La barca diventa il simbolo dell'evento, con un equipaggio di giovani donne che prendono il timone e guidano verso il cambiamento. Palermo, con il suo porto storico, diventa un crocevia di sinergie, tradizioni e innovazione.

[1] Personal Ecosystem Canvas (PEC) è uno strumento innovativo dedicato allo sviluppo della persona, che permette a ciascuno di auto valutare i propri punti di forza e le debolezze, le competenze, di definire degli obiettivi di crescita personale e professionale e monitorarli nel tempo.

<https://www.mondodigitale.org/formazione/risorse-educative/personal-ecosystem-canvas>

[2] Esempi di sfide

- "Occhi sul web" è una sfida tipo hackathon, basata su attività Osint (Open Source Intelligence). Gli studenti divisi in squadre devono rintracciare una persona scomparsa in base ad alcuni indizi e informazioni. Challenge appassionante per scoprire la figura dello specialista in cyber sicurezza.
- Hack for Change è una maratona di sviluppo di app, strumenti, dispositivi, ausili ecc. ideati, progettati e realizzati per combattere, ad esempio, il fenomeno del bullismo (o altre emergenze individuate sul territorio).

[3] I contest creativi della RomeCup sono un efficace momento di incontro fra scuole superiori, istruzione terziaria e centri di ricerca per promuovere e rafforzare il lavoro collaborativo tra giovani studenti e team di ricercatori. Otte le categorie in sfida: 5GBot, AgroBot, CoBot, DroneBot, HealthBot, MareBot, NonniBot e TirBot. Nati in risposta alle sfide lanciate dalle università, nel corso degli anni si sono arricchiti con nuove sollecitazioni arrivate dai territori, dalle pmi e dalle grandi aziende. E sempre più spesso i progetti sviluppati nascono proprio dai problemi concreti delle comunità di appartenenza, con la possibilità di scalare e

personalizzare le soluzioni tecnologiche per altre realtà. Le attività laboratoriali si svolgono durante tutto l'anno scolastico, mentre la fase finale del contest, con la presentazione dei progetti (elevator pitch), è inserita nella cornice della RomeCup (18<sup>a</sup> e 19<sup>a</sup> edizione).

[4] Lego Serious Play: metodologia per aiutare la comunità educante (gruppi di 30 persone) a sviluppare una visione condivisa del territorio, visualizzando specificità e complessità, e a disegnare le prime soluzioni. Con i mattoncini si costruiscono efficaci metafore della propria identità, personale e organizzativa, facilitando la comunicazione di esperienze diverse. La metodologia LSP aiuta a visualizzare la complessità attraverso la costruzione di "paesaggi metaforici".

Mta Learning: metodologia di apprendimento esperienziale, per formare squadre ad alte prestazioni, promuovere soluzioni più efficaci dei problemi, migliorare la comunicazione e catalizzare il cambiamento.

[5] Esempi di format per creare interconnessioni

- Popup Maker è un evento "stile maker" per accelerare connessioni e collaborazioni locali. Educatori, docenti ecc. (ma anche startupper, imprenditori sociali ecc.) hanno pochi minuti a disposizione (max 10) per raccontare in modo concreto (storia, prototipo ecc.) un problema educativo e la soluzione adottata. Poi spazio al confronto per migliorare l'intervento, integrare la strategia scelta, trovare nuove alleanze o sostenitori ecc. Al centro del confronto soluzioni innovative per migliorare la qualità di vita degli adolescenti e rafforzare il ruolo della comunità educante anche come comunità di azione. Negli eventi maker non esiste il "pubblico", ma altre persone pronte a fornire un punto di vista costruttivo per migliorare progetti e soluzioni.

- Jam Session. Giornata di lavoro con il metodo Lego Serious Play aperta alla cittadinanza. All'inizio dell'evento viene lanciata una sfida su un bisogno territoriale emergente (anche evidenziato dal PTOF della scuola). I partecipanti lavorano in team, mettendo in comune le diverse conoscenze e competenze, per arrivare all'elaborazione di una soluzione progettuale comune.

[6] Per il monitoraggio e la valutazione, la nostra scelta, composita e ibrida, mette insieme la Teoria del cambiamento, la Valutazione in tempo reale applicata ai processi di innovazione sociale (RTE-SI), l'approccio socio-tecnico e la pratica trasformativa del racconto. Il risultato è una metodologia composita che possiamo definire il "Racconto del cambiamento in tempo reale", perché ci permette di cominciare la nostra narrazione dai primi risultati visibili (first wins) che innescano poi i processi di cambiamento a breve, medio e lungo termine.

- Valutazione in tempo reale: prevede la raccolta e l'analisi dei dati durante l'implementazione, con l'obiettivo di fornire feedback immediato e continuo per apportare aggiustamenti e miglioramenti in corso d'opera, migliorando così l'efficacia e l'efficienza delle attività svolte.

- Teoria del cambiamento: a partire dal modello di intervento che descrive come e perché un'attività porta ai cambiamenti desiderati, identifichiamo input, attività, output, outcome e quindi l'impatto finale [vedi schema catena del valore alla fine del documento].

- Metodologia delle storie di cambiamento: si basa sulla raccolta e analisi di storie significative di cambiamento dai beneficiari e dai partner dell'organizzazione

- Approccio socio-tecnico: considera i processi di innovazione sociale come processi in grado di produrre un allineamento armonico tra tutte le componenti di una comunità. Particolarmente utile in contesti di organizzazioni o comunità, dove le tecnologie devono essere integrate in modo efficace con le esigenze e le pratiche sociali.

**6 - Cronogramma delle attività, redatto conformemente al modello seguente:**

Attività	Mesi (colorare le celle interessate)																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
<b>WP 1 – COORDINAMENTO E GESTIONE</b>																		
1.1 Progettazione esecutiva e startup																		
1.2 Costruzione e gestione della rete																		
1.3 Segreteria organizzativa																		
1.4 Amministrazione e rendicontazione																		
<b>WP 2 – PROGETTAZIONE DI CONTENUTI FORMATIVI</b>																		
2.1 Progettazione e sviluppo di contenuti con declinazioni territoriali																		
2.2 Revisione e aggiornamento dei contenuti formativi più tecnici																		
2.3 Test pilota o sperimentazioni in contesti specifici																		
<b>WP 3 - AZIONI FORMATIVE E DI ORIENTAMENTO</b>																		
3.1 Allenamenti di coding																		
3.2 Laboratori tematici su tecnologie emergenti																		
3.3 Laboratori ludici																		
3.4 Formazione alla pari e con tutor universitari																		
3.5 Orientamento con sessioni di role modeling																		
3.6 Sessioni di consapevolezza e sviluppo personale con il PEC																		
3.7 Accompagnamento alla costruzione del profilo professionale																		
3.8 Percorsi brevi di riqualificazione delle competenze digitali																		



	Numero	Tipo attività che verrà svolta <sup>6</sup>	Ente di appartenenza	Livello di Inquadramento professionale <sup>7</sup>	Forma contrattuale <sup>8</sup>	Spese previste e la macrovoce di riferimento, come da piano finanziario (Modello D)
1	46 gg	A	Fondazione Mondo Digitale ETS	A	Collaboratore esterno	42.447,00
2	174 gg	B	Fondazione Mondo Digitale ETS	A	Dipendente	59.936,00
3	160 gg	B	Fondazione Mondo Digitale ETS	A	Collaboratore esterno	32.472,00
4	118 gg	C	Fondazione Mondo Digitale ETS	A	Collaboratore esterno	78.034,00
5	52 gg	C	Fondazione Mondo Digitale ETS	A	Dipendente	8.179,00
6	40 gg	C	Fondazione Mondo Digitale ETS	A	Dipendente	8.842,00
7	481 gg	D	Fondazione Mondo Digitale ETS	A	Collaboratore esterno	283.269,00
8	841 gg	D	Fondazione Mondo Digitale ETS	A	Dipendente	165.935,00
9	321 gg	D	Fondazione Mondo Digitale ETS	B	Dipendente	38.708,00
10	140 gg	D	Fondazione Mondo Digitale ETS	B	Collaboratore esterno	15.450,00
11	160 gg	D	Fondazione Mondo Digitale ETS	C	Dipendente	16.800,00
12	150 gg	D	Fondazione Mondo Digitale ETS	C	Collaboratore esterno	14.933,00
13	38 gg	B	Lisca Bianca APS ETS	A	Collaboratore esterno	15.200,00

<sup>6</sup> Attività svolta: indicare: cod. "A" per "Progettazione", cod. "B" per "Attività di promozione, informazione e sensibilizzazione", cod. "C" per "attività di Segreteria, Coordinamento e monitoraggio di progetto", cod. "D" per Risorse direttamente impegnate nella gestione delle attività progettuali – es. docenti, tutor, esperti".

<sup>7</sup> Livello di inquadramento professionale: specificare per gruppi uniformi le fasce di livello professionale così come previsto nella "Sez. B – Spese relative alle risorse umane" della Circ. 2/2009, applicandole per analogia anche riguardo al personale dipendente

<sup>8</sup> "Forma contrattuale": specificare "Dipendente" se assunto a tempo indeterminato o determinato; "Collaboratore esterno" nel caso di contratti professionali, contratto occasionale ecc.

14	37 gg	D	Lisca Bianca APS ETS	A	Collaboratore esterno	14.800,00
----	-------	---	----------------------	---	-----------------------	-----------

## 7b. Volontari

Indicare per gruppi omogenei il numero e la tipologia di volontari coinvolti nella realizzazione del progetto/iniziativa

	Numero	Tipo attività che verrà svolta <sup>9</sup>	Ente di appartenenza	Spese previste e la macrovoce di riferimento, come da piano finanziario (Modello D)
1	200	Volontariato di competenza	Aziende della rete FMD	
2				
3				
4				

## 8 – Collaborazioni

Descrivere eventuali collaborazioni con soggetti pubblici o privati operanti, le modalità di collaborazione e le attività che verranno svolte in collaborazione nonché le finalità delle collaborazioni stesse. In caso di collaborazioni, dovrà essere allegata al presente modello la documentazione prevista al paragrafo 6 dell'Avviso.

	Ente collaboratore	Tipologia di attività che verrà svolta in collaborazione
1	Università degli Studi di Milano – Dipartimento di Economia, management e metodi quantitativi	Supervisione per la progettazione dei percorsi formativi tematici; contributo alle attività formative, laboratoriali e di orientamento attraverso la partecipazione di studenti (peer education), dottorandi e ricercatori; partecipazione ad eventi e format innovativi (hackathon, contest creativi ecc.), anche con opportunità di trasferimento tecnologico.
2	Università degli Studi di Cagliari – Dipartimento di matematica e informatica	Supervisione per la progettazione dei percorsi formativi tematici; contributo alle attività formative, laboratoriali e di orientamento attraverso la partecipazione di studenti (peer education), dottorandi e ricercatori; partecipazione ad eventi e format innovativi (hackathon, contest creativi ecc.), anche con opportunità di trasferimento tecnologico.
3	Università degli Studi di Pisa – Dipartimento di informatica	Supervisione per la progettazione dei percorsi formativi tematici; contributo alle attività formative, laboratoriali e di orientamento attraverso la partecipazione di studenti (peer education), dottorandi e ricercatori; partecipazione ad eventi e format innovativi (hackathon, contest creativi ecc.), anche con

<sup>9</sup> **Attività svolta**": indicare: cod. "A" per "Progettazione", cod. "B" per "Attività di promozione, informazione e sensibilizzazione", cod. "C" per "attività di Segreteria, Coordinamento e monitoraggio di progetto", cod. "D" per Risorse direttamente impegnate nella gestione delle attività progettuali – es. docenti, tutor, esperti".

		opportunità di trasferimento tecnologico.
4	Università degli Studi di Napoli Federico II – Dipartimento di Ingegneria elettrica e delle Tecnologie dell'Informazione	Supervisione per la progettazione dei percorsi formativi tematici delle attività formative, laboratoriali e di orientamento; partecipazione ad eventi e format innovativi (hackathon, contest creativi ecc.), anche con opportunità di trasferimento tecnologico.
5	Università degli Studi Roma Tre – Dipartimento di Ingegneria civile, Informatica e delle Tecnologie Aeronautiche	Supervisione per la progettazione dei percorsi formativi tematici; contributo alle attività formative, laboratoriali e di orientamento attraverso la partecipazione di studenti (peer education), dottorandi e ricercatori; partecipazione ad eventi e format innovativi (hackathon, contest creativi ecc.), anche con opportunità di trasferimento tecnologico.
6	Università degli Studi Roma Tre – Dipartimento di Ingegneria Industriale, Elettronica e Meccanica	Supervisione per la progettazione dei percorsi formativi tematici; contributo alle attività formative, laboratoriali e di orientamento attraverso la partecipazione di studenti (peer education), dottorandi e ricercatori; partecipazione ad eventi e format innovativi (hackathon, contest creativi ecc.), anche con opportunità di trasferimento tecnologico.
7	Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli – Dipartimento di Matematica e Fisica	Supervisione per la progettazione dei percorsi formativi tematici; contributo alle attività formative, laboratoriali e di orientamento attraverso la partecipazione di studenti (peer education), dottorandi e ricercatori; partecipazione ad eventi e format innovativi (hackathon, contest creativi ecc.), anche con opportunità di trasferimento tecnologico.
8	Università degli Studi di Bari "Aldo Moro" – Dipartimento di Economia, management e diritto dell'impresa	Supervisione per la progettazione dei percorsi formativi tematici; contributo alle attività formative, laboratoriali e di orientamento attraverso la partecipazione di studenti (peer education), dottorandi e ricercatori; partecipazione ad eventi e format innovativi (hackathon, contest creativi ecc.), anche con opportunità di trasferimento tecnologico.
9	Liceo Scientifico Fermi-Polo Tecnico Brutium	Coinvolgimento di docenti e comunità educante (genitori, nonni ecc.); partecipazione ad eventi e format innovativi (hackathon, contest creativi, sessioni di coprogettazione ecc.) e proposte di arricchimento dell'offerta formativa e di orientamento.
10	IIS Schiaparelli-Gramsci	Coinvolgimento di docenti e comunità educante (genitori, nonni ecc.); partecipazione ad eventi e format innovativi (hackathon, contest creativi, sessioni di coprogettazione ecc.) e proposte di arricchimento dell'offerta formativa e di orientamento.
11	Istituto omnicomprensivo "A. Giordano"	Coinvolgimento di docenti e comunità educante (genitori, nonni ecc.); partecipazione ad eventi e format innovativi (hackathon, contest creativi, sessioni di coprogettazione ecc.) e proposte di arricchimento dell'offerta formativa e di orientamento.
12	Istituto Tecnico Economico "Pietro Martini"	Coinvolgimento di docenti e comunità educante (genitori, nonni ecc.); partecipazione ad eventi e format innovativi (hackathon, contest creativi, sessioni di coprogettazione ecc.) e proposte di arricchimento dell'offerta formativa e di orientamento.
13	Liceo Statale "Maria Montessori"	Coinvolgimento di docenti e comunità educante (genitori, nonni ecc.); partecipazione ad eventi e format innovativi (hackathon, contest creativi, sessioni di coprogettazione ecc.) e proposte di arricchimento dell'offerta formativa e di orientamento.

14	Liceo Scientifico "Tito Lucrezio Caro"	Coinvolgimento di docenti e comunità educante (genitori, nonni ecc.); partecipazione ad eventi e format innovativi (hackathon, contest creativi, sessioni di coprogettazione ecc.) e proposte di arricchimento dell'offerta formativa e di orientamento.
15	Liceo Scientifico Statale "Vito Volterra"	Coinvolgimento di docenti e comunità educante (genitori, nonni ecc.); partecipazione ad eventi e format innovativi (hackathon, contest creativi, sessioni di coprogettazione ecc.) e proposte di arricchimento dell'offerta formativa e di orientamento.

### **9 - Affidamento di specifiche attività a soggetti terzi (delegati).**

*Specificare quali attività come descritte al punto 5 devono essere affidate in tutto o in parte a soggetti terzi delegati (definiti come al punto 4.2 della citata Circ. 2/2009), evidenziando le caratteristiche del delegato. Non sono affidabili a delegati le attività di direzione, coordinamento e gestione, segreteria organizzativa. E' necessario esplicitare adeguatamente i contenuti delle deleghe con riferimento alle specifiche attività o fasi.*

*Attività oggetto di affidamento a soggetti terzi nel rispetto dei criteri indicati dalla circolare 2 del 2009 al paragrafo 4 e s.s. richiamata in via analogica dall'avviso 2/2024.*

Nell'ambito del progetto si fa ricorso a soggetti terzi per contributi specialistici e tecnici, a supporto di attività chiave. Nello specifico:

- Servizi di assistenza tecnica e accompagnamento per le procedure contabili, amministrative e di rendicontazione [attività 1.4]. Collaborazione con Ente di comprovata esperienza nelle attività di assistenza tecnica e accompagnamento per le procedure di rendicontazione in progetti nazionali ed europei.
- Servizi tecnici per il rilascio delle micro-certificazioni (open badge) acquisite nell'ambito delle attività formative e supporto tecnico e manutenzione della piattaforma e-learning open source Moodle per l'erogazione di attività formative [WP 3]. Collaborazione con Ente specializzato nello sviluppo di soluzioni informatiche avanzate per aziende e pubbliche amministrazioni, con esperienza pluriennale nella gestione e progettazione di infrastrutture di reti, piattaforme, sicurezza informatica e virtualizzazione di sistemi.
- Servizi di gestione e assistenza tecnica per l'utilizzo e la manutenzione della piattaforma PEC – Personal Ecosystem Canvas [attività 3.6]. Collaborazione con Ente con comprovata esperienza nella progettazione e sviluppo di software full-stack.
- Servizi tecnici di manutenzione e supporto per il CRM e la gestione della segreteria organizzativa e didattica delle attività [attività 1.3]. Collaborazione con Ente con pluriennale esperienza nel supporto tecnologico e formazione digitale alle organizzazioni del Terzo Settore.
- Supporto nei laboratori di imprenditoria inclusiva [attività 3.9] e negli Hackathon [attività 4.1]. Valutazione di impatto finale [attività 5.3]. Collaborazione con Ente con esperienza pluriennale nei servizi di assistenza e consulenza al Terzo Settore, con particolare riferimento alle attività di ricerca e approfondimento e valutazione dell'impatto sociale.

## 10. Sistemi di valutazione

(Indicare, se previsti, gli strumenti di valutazione eventualmente applicati con riferimento a ciascuna attività/risultato/obiettivo del progetto/iniziativa)

Obiettivo specifico	Attività	Tipologia strumenti
Monitoraggio e valutazione	Segue tutte per l'intero periodo di attuazione e coinvolgendo le varie tipologie di soggetti	Valutazione in tempo reale applicata ai processi di innovazione sociale (RTE-SI)
Monitoraggio e valutazione	Applicata all'intero processo di innovazione sociale	Approccio socio-tecnico
Valutazione di impatto qualitativa	Segue le diverse attività per raccogliere storie e testimonianze	Metodologia delle storie di cambiamento
Valutazione di impatto quali-quantitativa	Applicata ai processi formativi per valutare gli effetti	Teoria del cambiamento

## 11. Attività di comunicazione

(Indicare, se previste, le attività di comunicazione del progetto/iniziativa)

Descrizione dell'attività	Mezzi di comunicazione utilizzati e coinvolti	Risultati attesi	Verifiche previste, se SI' specificare la tipologia
Ufficio stampa	Agenzie, stampa, emittenti locali e nazionali	1.000.000 di persone	Lettori, ascoltatori, telespettatori ecc.
Digital storytelling	Canali social		Metriche piattaforme
Diario di bordo, storie, interviste e approfondimenti	Sito mondodigitale.org		Google analytics
Campagna #dipendedame	Canali social		Metriche piattaforme
Campagna #avelespiegate	Barca brandizzata		

Allegati: n° 15 relativi alle collaborazioni (punto 8).