



Fondazione Mondo Digitale
via del Quadraro 102, 00174 Roma, Italia
P. IVA 06499101001

tel. +39 06 42014109 - fax +39 06 42000442
www.mondodigitale.org

a cura di
Mirta Michilli
Direttore generale della Fondazione Mondo Digitale

ISBN 978-88-98461-74-5

Il ritratto di Tullio De Mauro di pagina 5 è stato scattato a Ferrara nel 2014 da Francesca Leonardi (Contrasto) durante il Festival di Internazionale. Ringraziamo per la gentile concessione.

Il testo di Alfonso Molina è apparso su L'Huffington Post il 24 gennaio 2017

Il testo di Sabino Cassese è apparso sul Corriere della Sera il primo aprile 2017

Il testo di Luca Serianni è apparso su Il Sole 24 Ore il 6 gennaio 2017

Il testo di Walter Veltroni è apparso su L'Unità l'8 gennaio 2017

INDICE

| | |
|---|------------|
| A Tullio De Mauro | 7 |
| Introduzione | 20 |
| Il patrimonio della FMD in progetti | 30 |
| La FMD all'estero | 34 |
| I numeri sono fatti di persone | 36 |
| 12 scatti per 12 mesi | 38 |
| Il 2016 mese per mese | 43 |
| Incontri ravvicinati | 56 |
| Le nuove aree di intervento | |
| • Educazione per la vita | 61 |
| • Robotica educativa, rete multisetoriale, smart specialization | 97 |
| • Innovazione sociale e imprenditoria giovanile | 107 |
| • Invecchiamento attivo e solidarietà intergenerazionale | 127 |
| • Inclusione di immigrati e rifugiati | 147 |
| Campagne locali e strategie europee | 159 |
| Ricerca e sviluppo | 160 |
| Siti e ambiente di apprendimento | 162 |
| Comunicazione e progettazione | 164 |
| Nuove sfide | 168 |
| Presidenza, direzione, CdA | 169 |
| Lo staff operativo | 171 |

Il nostro



© Imagoeconomica

MAESTRO



© Francesca Leonardi

A Tullio De Mauro

Quasi tutti gli uomini che valgono molto, hanno le maniere semplici.
G. Leopardi

Gli allievi arrivano tutti a risultati di eccellenza nel confronto internazionale se le scuole realizzano il massimo d'inclusione, cioè portano a terminare la scuola il 100 per cento degli allievi. Più una scuola non perde o scaccia i suoi alunni, disabili compresi, più i risultati di apprendimento brillano.
Tullio De Mauro, *L'Economist ci ripensa*, «Internazionale», n. 1158, 17 giugno 2016

Vogliamo dedicare questo documento al professore emerito Tullio De Mauro che ci ha guidato per oltre dieci anni come presidente, sin dalla nascita dell'organizzazione come Consorzio Gioventù Digitale nel 2001 e nella trasformazione in Fondazione Mondo Digitale nel 2006, e ne ha fortemente connotato la missione di servizio pubblico per la piena inclusione e partecipazione di tutti i cittadini, a partire dalla scuola e dalla formazione. Anche con il venir meno della carica, nel 2011, De Mauro ha continuato a seguirci "a distanza ravvicinata", con affetto, simpatia e generosità, regalandoci i suoi preziosi contributi negli eventi cruciali e condividendo con la stessa passione i traguardi raggiunti. Per noi è sempre rimasto il Presidente. Un Maestro unico, straordinario, indimenticabile.

Una scuola di qualità e una società democratica della conoscenza si realizzano solo se si cerca il massimo d'inclusione, ovunque. È questa la profonda convinzione di Tullio De Mauro e lo spirito che ha ispirato e continua ad animare i nostri interventi, il tentativo di coniugare sempre la massima qualità con altissimi livelli di inclusione, a partire dalla scuola, il motore di sviluppo di ogni paese.

Mirta Michilli

Tullio, il tuo spirito rimarrà un esempio per tutti

di Alfonso Molina

Stupore, incredulità, tristezza: la notizia arriva da lontano nella mattina cilena, in una forma strana, un messaggio che ci chiede dove sarebbero stati la camera ardente e i funerali di Tullio De Mauro. Che pena! Un torrente di ricordi e l'angoscia di non poter essere a Roma per accompagnarti nel tuo ultimo viaggio hanno invaso la nostra giornata del 5 gennaio e i giorni a seguire in Cile. Ricordo con chiarezza il momento in cui sei entrato nella vita della Fondazione Mondo Digitale - a quell'epoca Consorzio Gioventù Digitale - e nella nostra vita.

Era il 2001, avevi concluso da poco l'incarico di ministro dell'Istruzione e avevi accettato di diventare presidente della piccola, nuova organizzazione promossa dal comune di Roma e dedicata all'innovazione nell'educazione e all'inclusione digitale. Quella tua figura serena, incuriosita, sorridente, entrò nella piccola sede di via Umbria portando con sé tutta la qualità e lo spessore intellettuale che ci regalasti negli anni a venire.

La generosità e l'impegno civico di prendere un incarico gratuito, senza nessuna pretesa di benefici economici, sempre disponibile, puntuale, e addirittura gioioso davanti alle nostre tante richieste. «Come va il lavoro Tullio? Stai scrivendo un altro libro?». «Sì, fino a quando non mi ha chiamato Mirta». E ci ridevamo nel mezzo dei tanti insegnanti, studenti e di tutta la gente che sempre accorreva numerosa ad ascoltare le tue sagge parole.

Maestro di empatia, ascoltavvi tutti con sguardo attento; avevi sempre parole per i giovani e i bambini che ti guardavano come un saggio uscito da un racconto fantastico. Gli insegnanti ti adoravano: «Professore, sono stata sua allieva...», «Professore..., professore....», così capii che avevi toccato la vita di tanti lasciando un segno indelebile.

Il tuo intelletto privilegiato, unito alla tua dedizione e al rigore ti hanno portato a essere uno dei più grandi intellettuali italiani, il linguista più importante. E tuttavia la tua semplicità e umiltà sono state costantemente la fonte del tuo approccio sempre costruttivo e gentile con tutti.

Al mio arrivo in Italia, nello stesso periodo in cui sei diventato presidente della Fondazione, non parlavo una parola di italiano. Mi immagino la sofferenza del tuo raffinato orecchio e cervello di linguista di fronte ai miei sforzi comunicativi in "italiano". Ma da te mai una parola scoraggiante e sempre l'attitudine curiosa, aperta e innovativa: come quando dieci anni fa abbiamo inventato la parola "firtual" (fisico+virtuale, traduzione di physical + virtual), che ti è sembrata appropriata per il fenomeno che volevamo descrivere; oppure quando abbiamo scritto sulla società della conoscenza inclusiva, ci insegnasti che sarebbe stato molto meglio parlare di società della conoscenza democratica, ispirandosi e prendendo a riferimento la Costituzione Italiana.

Ancora, quando noi parlavamo di inclusione e di alfabetizzazione digitale, tu hai subito visto l'importanza del nuovo linguaggio digitale e la potenziale estensione dell'analfabetismo a questo nuovo linguaggio, incluso l'analfabetismo di ritorno degli italiani adulti. Così hai partecipato con entusiasmo al progetto Nonni su Internet e a tutte le altre iniziative civiche della Fondazione.

La tua capacità innovativa ti ha portato a supportare la "classe capovolta" e tutte le nuove pratiche didattiche che aggiungessero valore ai due pilastri fondamentali della buona educazione: l'approccio inclusivo che non lascia fuori nessuno e il ruolo centrale del buon insegnante che deve allo stesso tempo essere riconosciuto dalla società.

La freschezza e profondità del tuo pensiero si combinava con una esperienza e conoscenza enciclopedica della evoluzione storica della scuola italiana. Pochi mesi fa, nella tua casa, quando abbiamo filmato alcune conversazioni sulla scuola e sulla proposta della Fondazione sul bisogno di una educazione per il 21° secolo, ho ascoltato con ammirazione il tuo racconto e le tue analisi sulle radici profonde della crisi della scuola italiana.

Eri semplicemente la storia vivente della scuola italiana e allo stesso tempo una mente con una visione giovane del suo futuro. Per questo abbiamo sofferto quando ti hanno chiesto di rinunciare alla presidenza della Fondazione per ragioni ideologiche; non sei potuto ritornare malgrado i nostri sforzi e, credo, il tuo desiderio, perché qualcuno ha considerato che eri troppo anziano e possibilmente non avevi troppo da dare.

Tu hai accettato con gentilezza e ironia, ma che errore gigantesco! Negare la ricchezza della tua saggezza, conoscenza, esperienza e le tue straordinarie virtù, la tua autorità morale e la tua umanità, frutto di una vita vissuta con impegno e piena dei valori più alti della nostra umanità. Per tutto questo, Tullio per me sei stato un maestro che ha dominato il viaggio della Fondazione e della mia vita in Italia. Mi mancherai e credo che mancherai a questo Paese in crisi che necessita disperatamente di persone come te... e non ne vedo tante intorno.

Farewell, Tullio, il tuo spirito rimarrà una stella nell'orizzonte della Fondazione e mio.
Grazie.

L'Huffington Post, 24 gennaio 2017

De Mauro, l'intellettuale pubblico

di Sabino Cassese

Il ruolo civile di un intellettuale che ci ha aiutato a capire l'Italia e la nostra storia attraverso la parola, che redigeva dizionari ma sapeva anche sfidare il burocratese - L'omaggio della Camera dei Deputati

Non posso parlarvi di Tullio De Mauro linguista, né riuscirei, considerato ciò che ci univa, a parlarvi, con il necessario distacco, della persona. Cercherò, invece, di riflettere su quale tipo di intellettuale egli fosse.

1954-2016: in queste due date, in questi 62 anni, è racchiusa una prodigiosa attività di studioso. Autore di quasi mille scritti, senza includere quelli giornalistici, sul «Mondo» (1956-1964), «l'Espresso» (1981-1991), «Paese Sera» (1965-1981), «Nord e Sud» (dal 1955), «Critica liberale» (dal 1954) e, più occasionalmente, su altri giornali. Impegnato in ricerche più strettamente specialistiche, come quelle sull'accusativo e il dativo in greco, quello sulla fine dei neologismi, quelli sulla semantica di parole come democrazia, classe, arte, mimo. Un esordio come Minerva armata dal cervello di Giove, con l'ineguagliata *Storia linguistica dell'Italia unita* (1963, tante volte riedita), seguita a cinquant'anni di distanza dalla *Storia linguistica dell'Italia repubblicana* (2014). Curatore di dizionari della lingua italiana, dal *Grande dizionario* a quello dei sinonimi e dei contrari, a quello delle parole del futuro a quello delle parole dell'uso.

Non c'è angolo del nostro dire e del nostro pensare che Tullio De Mauro non abbia scandagliato, il linguaggio della televisione e quello della scienza, quello del diritto e quello dei banchieri, quello dei poeti e quello dell'economia, quello della burocrazia e quello delle bollette, quello del computer e quello della Costituzione. La lingua, la sua storia, i dialetti, l'insegnamento della lingua, e quella parlata e quella scritta, le culture che si esprimono attraverso la lingua, fino all'educazione e alla scuola, alla lettura, alla lessicologia, alla storia della linguistica: questi sono stati al centro dei suoi interessi.

Ma tutta quest'attività non racchiude interamente la sua opera, perché Tullio De Mauro non è stato solo un ricercatore e un insegnante, è stato anche quello che gli inglesi chiamano *public moralist* e gli americani *public intellectual*, una figura contrassegnata dalla capacità di far sentire la propria voce fuori dalla ristretta cerchia degli specialisti, dall'impegno nel ricordare ai propri contemporanei alcuni ideali e da una relazione stretta con la sfera pubblica. Antonio Gramsci ne aveva additato uno, chiamando Benedetto Croce «papa laico». A questa schiera hanno appartenuto più tardi Norberto Bobbio e Umberto Eco, non a caso quest'ultimo particolarmente legato a De Mauro.

Croce, Bobbio, Eco, De Mauro sono stati, innanzitutto, chierici che non hanno tradito: hanno coltivato il proprio orto, continuando senza sosta il proprio mestiere (non solo quello di studiosi ma anche quello di formazione dei futuri studiosi, perché non è solo il bravo maestro che fa il buon allievo ma anche il buon allievo che fa grande il maestro), ma hanno anche alzato la propria voce su altri temi, per un altro e più largo pubblico, portando fino ad esso giudizi e idealità maturati nella loro attività specialistica.

Di questo legame più vasto è un segno il dialogo intessuto, da vicino o da lontano, da De Mauro con Mario Lodi, con Pier Paolo Pasolini, con don Milani, con Sebastiano Timpanaro, con Gianni Rodari, con Andrea

Camilleri, con Carlo Bernardini, con Emilio Garroni, con Leonardo Sciascia, con Alberto Asor Rosa, per non dire delle filiazioni intellettuali con Carlo Cattaneo, Ferdinand de Saussure, Antonio Gramsci.

È la capacità di dare una risposta ai problemi del proprio tempo, che rende possibile questo più vasto dialogo. De Mauro, ad esempio, ci ha aiutato a capire l'Italia, la nostra storia, come parlavamo e pensavamo e come parliamo e pensiamo, e, attraverso la parola, come siamo. La lingua è stata un punto di vista, un espediente per comprendere l'Italia e gli italiani. Ci ha spiegato quanto lento è stato il progresso dell'italiano e dell'unità del Paese. Come italoфонia e unità siano andati di pari passo. Quale ruolo abbia avuto la scuola in questo progresso. Come la televisione ci abbia consentito l'ultimo e decisivo passo.

Una terza caratteristica di De Mauro come intellettuale è quella così bene disegnata da Antonio Gramsci in uno dei suoi Quaderni del carcere: «Il modo di essere del nuovo intellettuale [consiste] nel mescolarsi attivamente alla vita pratica, come costruttore, organizzatore, persuasore permanente». De Mauro, convinto che la lingua sia in funzione dell'eguaglianza dei cittadini e della loro partecipazione al sistema politico, importante per l'accesso non solo al sapere ma anche al potere, come mezzo della democrazia, ha sempre unito la teoria alla pratica, o cercando di migliorare il linguaggio della burocrazia con l'attività da lui svolta per il Codice di stile amministrativo o riscrivendo la bolletta dell'Enel o quale ministro dell'Istruzione.

De Mauro è stato il cultore attento di un campo di studi, l'insegnante sensibile alla formazione dei futuri formatori, il ricercatore con legami con i più vari strati del mondo intellettuale e sociale, il professore capace di interpretare le domande del proprio tempo, il *savant* impegnato a tradurre in azioni pratiche le proprie idee. Tutto questo ha fatto di De Mauro un intellettuale pubblico, così ascoltato. Al di sopra di questo, c'è, poi, quello che Robert Musil ha chiamato il «mistero dell'insieme». Musil aggiunge, spiegando: «Questa presenza di una forza che supera ciascuna delle singole manifestazioni è il segreto su cui posa tutto ciò che vi è di grande nella vita».

Corriere della Sera, 1 aprile 2017

Un linguista democratico

di Luca Serianni

Di poche personalità si può dire, come di Tullio De Mauro, che abbiano segnato in modo indelebile la cultura italiana dell'ultimo cinquantennio. E lo si può dire senza timore di incorrere nel rischio di una celebrazione postuma, cedendo alla pur comprensibile retorica della circostanza.

De Mauro è stato prima di tutto un linguista, un grande linguista. L'opera di maggiore risonanza internazionale, una risonanza riconosciuta dalle numerose lauree *honoris causa*, è forse l'edizione, con un ricco commento, del *Corso di linguistica generale* di Ferdinand de Saussure (1962), il testo che espone, con la chiarezza e l'affabilità di un docente che parla ai suoi studenti, i principi dello strutturalismo: ossia di un indirizzo che ha segnato il Novecento euroamericano, non solo nella linguistica ma anche in diverse altre scienze umane, dalla storia all'antropologia alla critica letteraria. Ho sempre pensato che lo stile espositivo di Saussure, tutto proiettato sull'interlocutore e alieno dall'autocompiacimento dell'intellettuale, fosse un tratto che accomunasse Saussure e il suo interprete: davvero i grandi, le «persone che vagliono molto - come diceva Leopardi - hanno le maniere semplici».

L'opera che in Italia ha segnato uno spartiacque, tra un prima e un poi, è la *Storia linguistica dell'Italia unita* (1963). Per la prima volta un tema di stretta pertinenza linguistica, l'evoluzione dell'italiano (anzi: la costruzione di "un" italiano, nel quadro estremamente frammentato e pluridialeale del tempo), viene affrontato con ampio ricorso alla demografia e alla statistica e dunque a scienze che fino a quel momento erano rimaste estranee all'orizzonte del cultore di studi latamente letterari. Le analisi quantitative dei fatti di lingua rappresentano una cifra caratteristica del suo profilo di studioso: *Parole e numeri*, come recita il titolo di una bella raccolta di saggi, curata insieme con la sua allieva Isabella Chiari e apparsa nel 2005. Ripubblicando in quello stesso anno due scritti di glottologia apparsi quasi cinquant'anni prima (sui casi greci e il nome del dativo), De Mauro osserva che in quelle pagine compaiono «molte cifre assolute e percentuali, molte tabelle, molti di quei numeri che non piacciono agli studenti delle facoltà umanistiche»; aggiungendo poi, con una punta di ben legittimo orgoglio, che quando quelle pagine erano state pensate «la statistica linguistica o meglio l'interpretazione linguistica dei dati statistici aveva mosso solo i primissimi passi», e solo fuori d'Italia.

De Mauro aveva una straordinaria curiosità intellettuale e la capacità (questa davvero rara) di adeguarsi ai tempi, in primo luogo attraverso il ricorso alle grandi risorse tecnologiche che si sono sviluppate soprattutto nel nostro secolo e che hanno cambiato, anche per gli umanisti, lo stesso modo di immaginare e di concepire una ricerca scientifica, non solo quello di svolgerla. Di qui la descrizione del lessico di una lingua attraverso l'indicazione delle frequenze d'uso e l'individuazione del vocabolario di base, ossia di quelle parole che ricorrono più spesso in qualsiasi produzione orale e scritta. È uno dei principi che ispira il *Grande vocabolario italiano dell'uso* (1999) che, con i suoi 250mila lemmi, tutti marcati in base al livello d'uso (a seconda che appartengano al lessico fondamentale, a quello tecnico-specialistico, regionale e così via), è il più ampio repertorio esistente dell'italiano contemporaneo.

Una parte non secondaria delle sue energie intellettuali è stata spesa in direzione della scuola: quella frequentata da bambini e adolescenti, certo, ma anche quella che dovrebbe coinvolgere quegli adulti privi di un'istruzione adeguata e a forte rischio di regressione sia quanto a comprensione delle infor-

mazioni contenute in un testo scritto sia, e a maggior ragione, nella capacità di argomentazione, anche elementare: la *Literacy* e il *Problem Solving* degli anglosassoni. Nel 1973 l'impulso di De Mauro è stato decisivo nel promuovere l'attività del GISCEL («Gruppo di intervento e studio nel campo dell'educazione linguistica») e il suo nome resta legato alle *Dieci tesi per l'educazione linguistica democratica* (1975), vigorosa affermazione di principi civili ancor prima che pedagogici, che ebbe ampie ricadute negli insegnanti del tempo. Tra queste tesi c'è anche l'idea di dare concreta applicazione all'art. 3 della Costituzione, là dove si parla di uguaglianza dei cittadini "senza distinzione di lingua", in riferimento sia alle lingue minoritarie (De Mauro fu l'ispiratore di una legge del 1999 che diede concreta tutela alle minoranze linguistiche storiche), sia alla deprivazione linguistica, per carenza di cultura, da parte di italofoeni nativi. Ancora di scuola, un impegno mai dismesso, De Mauro era tornato a occuparsi in seno all'Accademia dei Lincei, come attivo membro del Consiglio scientifico di una Fondazione che si propone di rinnovare la didattica di italiano, matematica e scienze attraverso regolari e capillari incontri con gli insegnanti: una strada dunque, anche per il ponte lanciato tra discipline letterarie e scientifiche, ben demauriana.

L'attività di studioso si è sempre accompagnata in lui a quella di intellettuale attivo, e potremmo proprio dire militante. Presidente della Fondazione Bellonci, legata al premio Strega, il più importante premio letterario per la narrativa italiana, De Mauro ne aveva rinnovato gli indirizzi, cercando di far sì che la lettura diventasse sempre più un'abitudine condivisa.

Ma, per chi abbia avuto con lui una lunga consuetudine come nel caso di chi scrive, è difficile separare la sua statura scientifica e intellettuale dallo spessore umano. Con la sua sorridente ironia e autoironia, in cui sembravano precipitare, in senso chimico, l'origine partenopea (era nato a Torre Annunziata nel 1932) e il lungo soggiorno romano; col rispetto e l'attenzione per l'interlocutore, chiunque fosse. Ed è impossibile non ricordare il suo sguardo, mobile e vivacissimo, quando parlava o ascoltava; e abituarsi per davvero al fatto che non ci sia più.

Il Sole 24 Ore, 6 gennaio 2017

Per Tullio e per la scuola

di Walter Veltroni

Ci siamo ritrovati in tanti, all'università di Roma, per rendere onore a uno dei più grandi intellettuali italiani: Tullio De Mauro. Un finissimo linguista, uno studioso del rapporto tra modernizzazione e parole, un uomo di cultura con una grande passione civile. Alberto Asor Rosa, in un bellissimo ricordo, ha rammentato quando loro due, ragazzi, si incontrarono proprio nella facoltà di lettere alla Sapienza dove poi si laurearono, nel fatidico 1956. Il rettore Gaudio ha citato il discorso che Tullio tenne nell'anniversario della morte di Paolo Rossi, lo studente ucciso dai fascisti, prima vittima di una serie terribile, nel 1966. Ho digitato su Google, per curiosità, il nome di questo ragazzo socialista di diciannove anni che fu gettato da cinque metri e morì dopo una notte di coma. Compagno, ovviamente, il calciatore, l'attore omonimi e, nella prima pagina come nei richiami, della vittima della violenza non c'è traccia. La memoria seleziona ormai sulla base dei click, ciò che è più popolare appare, ciò che non lo è retrocede fino a sparire.

Il giorno dei funerali di Paolo Rossi, nel piazzale della Minerva che venerdì era battuto da un vento freddo, Walter Binni, anziano e autorevole docente, della facoltà di lettere, pronunciò un memorabile discorso, in cui disse: «Vittima inerme e pure non inconscia delle ragioni e degli ideali che l'hanno condotta a morte, Paolo credeva e voleva che il mondo fosse liberato da ogni oppressione, fosse più aperto, più puro, più degno degli uomini veri. E perciò prendeva posizioni ed impegni con se stesso e con gli altri. E, poiché era studente, riteneva suo dovere lottare per un rinnovamento profondo dell'università. E poiché era studente a Roma, riteneva suo dovere anzitutto lottare contro la vergogna della violenza fascista in questa Università». Questo testo l'ho trovato su Google, digitando i giusti riferimenti. Conferma della meravigliosa potenzialità di un mezzo che può raccogliere e rendere fruibile per chiunque, indipendentemente dalle condizioni sociali, una quantità di conoscenza di cui mai l'umanità è stata universalmente a disposizione. Ma per trovarlo ho usato le mie conoscenze storiche, la giusta data, i giusti nomi. Ho cioè usato il sapere per il sapere.

È stato questo il senso civile della vita di Tullio De Mauro. L'amore per la scuola, per la formazione degli italiani, la consapevolezza che la più grande leva della giustizia sociale è la fine della separazione tra chi sa e chi non sa. Le dittature bruciano o chiudono i libri e i giornali, le democrazie aprono le biblioteche. È la scuola la culla dell'equità, la prima sfida di un sistema fondato sulla piena libertà dell'uomo. Se il sapere è ineguale, la società sarà ineguale. Tullio ha dedicato la sua vita a questa convinzione e il suo amore per Don Milani, amore che dividevamo, nasceva proprio dal messaggio che il prete di *Lettera a una professoressa* lanciò dalla piccola scuola abbarbicata tra i campi di Barbiana. Il sapere come prima forma di giustizia.

Quando, d'accordo con Giuliano Amato, gli chiedemmo di diventare ministro dell'istruzione lui accettò perché sentì che quello era il modo per dare corpo e possibilità alla magnifica utopia che aveva segnato il suo lavoro culturale e la sua passione civile.

Tullio era un uomo allegro e colto, era lieve e curioso. Aveva una concezione non aristocratica della cultura, gli piaceva ogni forma di produzione creativa. Quando ero sindaco lui era presidente di un consorzio che si occupava della "gioventù digitale", convinto com'era che l'irruzione delle tecnologie e del loro mondo potesse creare nuove forme di analfabetismo e, con esso, nuove ineguaglianze, anagrafiche e sociali.

Metteva passione in tutto, dal Premio Strega ai suoi studi raffinati di semantica. Ha vissuto una vita piena, non semplice. Segnata anche dalla scomparsa tragica di suo fratello Mauro.

Quando lo incontravo e gli dicevo che Internazionale, il settimanale che suo figlio Giovanni dirige, era, per me, il miglior giornale che ci fosse, i suoi occhi si accendevano di allegria.

Gli volevo bene.

Fernando Savater ha scritto una volta che la cosa che bisogna invidiare degli altri non sono le auto o le case, ma solo le parole. Io a Tullio invidiavo la cultura delle parole, la coscienza della loro storia e del loro legame con la vicenda nazionale. Per questo, ora, sulle colonne di questo giornale, per il quale ha scritto tante volte, lo saluto, con gratitudine.

L'Unità, 8 gennaio 2017

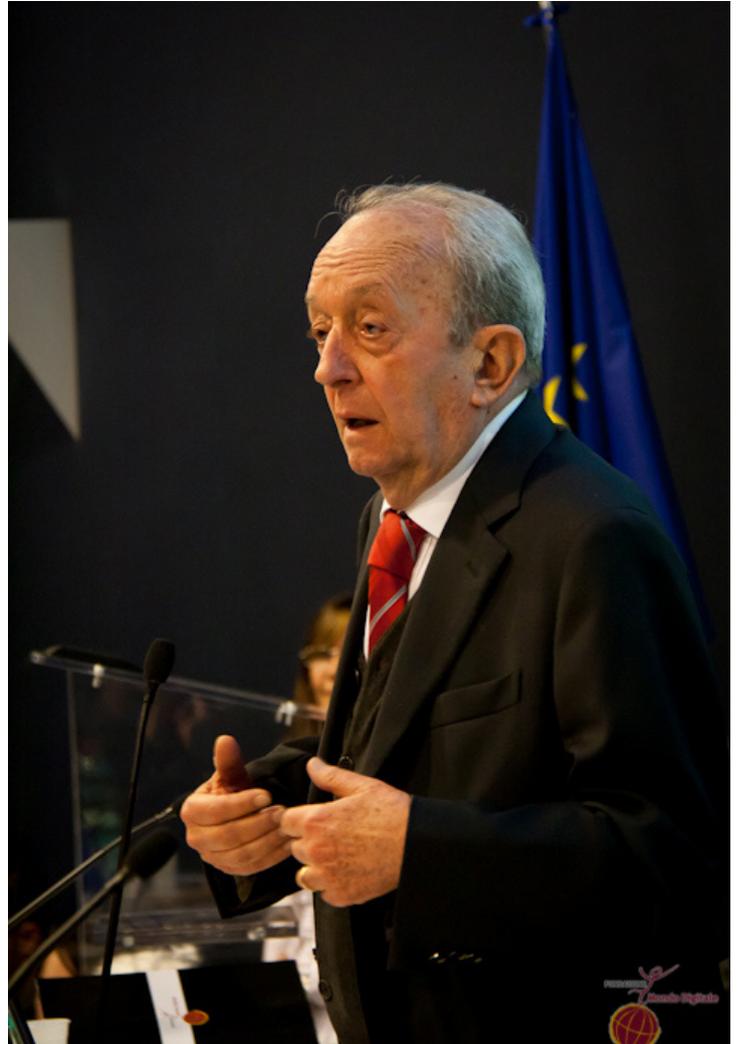
Alfabeto civile: i pensieri e le parole

A tre mesi dalla scomparsa del prof. De Mauro, si è svolto alla Camera dei Deputati l'evento commemorativo "Alfabeto civile: i pensieri e le parole".

Al saluto introduttivo della Presidente della Camera, Laura Boldrini, sono seguiti gli interventi di Fabrizia Giuliani, Commissione Giustizia Camera, Sabino Cassese, professore e giudice emerito Corte Costituzionale, Nicoletta Maraschio, linguista e presidente onoraria dell'Accademia della Crusca, Walter Veltroni, politico e regista, Valeria Fedeli, ministra dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, Dario Franceschini, ministro dei Beni e delle Attività culturali e del Turismo.

È possibile visualizzare il video all'indirizzo <http://webtv.camera.it/evento/10918>









Il nostro lavoro in macroaree

Obiettivo del documento è fornire un quadro sintetico delle attività della Fondazione Mondo Digitale (FMD), realizzate nel corso del 2016, declinate secondo le **cinque macroaree di intervento** che insistono sulle **maggiori criticità del sistema Paese** e cercano di rispondere anche alle sfide di **Europa 2020**.

Le aree di lavoro - **educazione per la vita, robotica educativa, innovazione sociale e imprenditoria giovanile, invecchiamento attivo e integrazione dei migranti** - hanno sostituito da alcuni anni le sette aree storiche di intervento che hanno caratterizzato il primo decennio di lavoro con la trasformazione da Consorzio Gioventù Digitale a Fondazione Mondo Digitale: ICT per l'accessibilità, ICT per studenti con bisogni speciali, ICT per la terza età, ICT per le pari opportunità, ICT per l'integrazione di immigrati e rifugiati, ICT per l'educazione del 21° secolo, ICT per l'istruzione globale e la e-inclusion, Ricerca e sviluppo per l'azione (AR&S). Nelle diverse aree di intervento collaboriamo con aziende, scuole, organizzazioni non profit, autorità locali, regionali e nazionali, e con organizzazioni internazionali grazie a partnership europee.

Da 16 anni siamo impegnati nella diffusione della cultura dell'innovazione per una nuova economia della conoscenza come motore di sviluppo del paese. Con un programma integrato di ricerca, azione, sviluppo e implementazione, lavoriamo per una società democratica della conoscenza promuovendo la condivisione del sapere, le pari opportunità, l'innovazione e l'inclusione sociale, con particolare attenzione alle categorie a rischio di esclusione (giovani disoccupati, anziani, immigrati ecc.). Usiamo le nuove tecnologie digitali come acceleratore sociale, per alimentare la crescita, il benessere, la produttività e la competitività, convinti che un ecosistema innovativo sia un valore per tutti, dal cittadino alle imprese.

Lo staff, guidato da me e da Alfonso Molina, co-fondatore e direttore scientifico, personal chair in Technology Strategy (ha insegnato all'Università di Edimburgo per oltre 20 anni), nonostante le difficoltà dell'amministrazione capitolina (dal 2013 non è stato nominato il nuovo presidente e rinnovato il CdA), ha lavorato con crescente determinazione e passione e ha conseguito risultati rilevanti in tutte le aree di intervento, ha rafforzato la missione di servizio pubblico dell'organizzazione e ha sviluppato un modello di successo che ha valicato i confini nazionali: ad oggi sono oltre 100 i progetti di inclusione e innovazione sociale che abbiamo realizzato con partnership in 27 paesi.

Il nostro bilancio, con un fatturato annuo intorno a 1,5 milioni di euro, è sempre stato chiuso in pareggio. Ci sosteniamo grazie all'uso virtuoso dei fondi europei e alla capacità di attrarre gli investimenti in responsabilità sociale d'impresa delle grandi multinazionali tecnologiche. Costruiamo collaborazioni con le grandi aziende per trasformare la "filantropia d'impresa" in un'alleanza strategica che renda l'innovazione tecnologica una leva efficace per il cambiamento sociale.



Le aree di intervento

Educazione per la vita



L'istruzione è fondamentale per l'inclusione di tutti i cittadini nella società della conoscenza e, per trasmettere il sapere nel 21° secolo, è cruciale la combinazione di conoscenze, competenze e valori. Abbiamo cominciato con un piccolo network di scuole romane e oggi siamo in grado di sostenere un programma di dimensione europea per investire sulle nuove generazioni, dall'educazione per la vita alla "creazione" di nuovi lavori, e per la crescita intelligente, sostenibile e solidale del territorio. All'interno della Città Educativa di Roma, abbiamo ideato, progettato e realizzato la **Palestra dell'Innovazione (Phyrtual InnovationGym)**, un modello strategico per allineare istruzione e formazione alle sfide del 21° secolo. Nell'ultimo anno la Palestra ha coinvolto nelle attività dei diversi laboratori oltre 25mila giovani. Grazie a questo modello è nata la prima **Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione** supportata dal Miur e aperta alle scuole di ogni ordine e grado. E i diversi spazi della Palestra sono diventati anche modello per gli "ambienti digitali" da realizzare nelle scuole secondo il Piano nazionale scuola digitale elaborato dal Miur. Oggi la Rete conta 116 nodi, situati in piccoli comuni come Santo Stefano Belbo (Cuneo), con poco più di 4.000 abitanti, o nelle città metropolitane, come Roma, Napoli e Palermo. Nel **catalogo dell'offerta formativa** della Palestra dell'Innovazione sono presenti oltre 100 proposte per tutte le età, compresi corsi professionalizzanti e di aggiornamento per i docenti fruibili con la "Carta del Docente". Nel 2016 abbiamo "erogato" oltre 6.000 ore di formazione in presenza, tutte basate sul modello di Educazione per la vita.

Robotica educativa rete multisetoriale smart specialization



Coordinando la ricerca Robodidactics tra 8 Paesi per potenziare lo studio delle materie scientifiche, abbiamo intuito le potenzialità della robotica per la formazione e lo sviluppo del Paese. La robotica porta benefici trasversali in tutta la società e diventa un asse di sviluppo strategico per le politiche di smart specialization. Abbiamo organizzato 10 edizioni della "RomeCup, l'eccellenza della Robotica a Roma", manifestazione che propone 3 grandi eventi in uno: convegni, area dimostrativa e competizioni con premiazione in Campidoglio. Abbiamo affiancato il Miur per la prima edizione delle Olimpiadi di robotica educativa e sono già 70 i firmatari del primo "Accordo di rete per la robotica educativa". All'ultima edizione hanno partecipato oltre 5.000 studenti: 156 i team in gara, provenienti da 58 scuole di 17 regioni, e oltre 80 gli stand allestiti da aziende, centri di ricerca, scuole e università con più di 200 prototipi robotici nell'area dimostrativa. L'iniziativa è stata raccontata anche nell'edizione delle 20 del Tg1, la più seguita dagli italiani con oltre 6 milioni di telespettatori. Le squadre "allenate" con il nostro modello conseguono risultati importanti a livello internazionale, come il team SPQR dello storico istituto industriale Galileo Galilei di Roma, per due anni consecutivi campione del mondo di robotica (RoboCup Junior) nella categoria soccer (robot calciatori), in Brasile e in Cina.

Innovazione sociale e imprenditoria giovanile

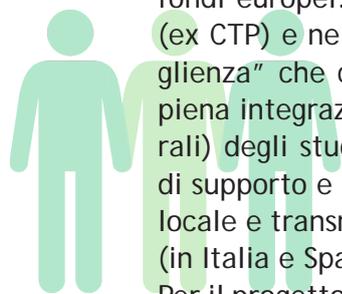
Da tempo lavoriamo a un programma ambizioso di imprenditoria giovanile, innovazione, nuove professioni, con diverse iniziative che coinvolgono partner di prestigio (Camera di Commercio, Inail, Google, Microsoft, Cna ecc.). Abbiamo già messo a punto diversi interventi per il lavoro giovanile che trasformano il conflitto tra generazioni in alleanza formativa e opportunità occupazionale. Nelle diverse azioni di The Italian Makers, Meet no Neet, E-Care family, Tra Generazioni - L'Unione crea il lavoro sono stati coinvolti oltre 30mila studenti. Altri 20mila giovani, dai 15 ai 29 anni, in cerca di occupazione hanno partecipato in due anni ai percorsi laboratoriali sulle nuove tecnologie proposti nell'**Officina dei Nuovi Lavori**, realizzata con Google in quattro ambienti digitali (Fab Lab, Game Lab, Immersive Lab e Video Lab). Con attività esperienziali abbiamo rimotivato alla studio anche molti giovani che finora hanno conseguito solo la licenza media (22 per cento). Per Jacqueline Fuller, la direttrice di Google.org, «il modello intrapreso dall'Officina dei nuovi lavori andrebbe diffuso in tutta Europa e nel mondo», perché «è in assoluto uno dei migliori progetti di formazione nelle competenze digitali». Con Phyrtual Factory è nato il primo pre-acceleratore giovanile dedicato a ragazze e ragazzi ancora in formazione. Nel 2016 abbiamo incontrato oltre 50mila giovani.

Invecchiamento attivo e solidarietà intergenerazionale

Per combattere l'esclusione sociale degli over 60 abbiamo investito sui giovani con l'alleanza tra scuole e centri anziani. Abbiamo combattuto l'analfabetismo di ritorno, migliorato la qualità di vita di migliaia di anziani e responsabilizzato i nativi digitali. Oggi la metodologia di apprendimento intergenerazionale di **Nonni su Internet** è un modello di intervento transnazionale. In 14 edizioni in 20 regioni italiane e 11 Paesi, abbiamo coinvolto 30.000 anziani, 21.000 studenti, 2.100 docenti coordinatori. E sono oltre 40.000 i volti di ogni età e nazionalità che animano la Rete dei volontari della conoscenza. Anche Poste Italiane per il programma nazionale "**Nonni in Rete. Tutti giovani alle Poste**" ha scelto il nostro modello. Abbiamo pubblicato online, a disposizione di tutti, manuali, tutorial, video lezioni, pillole ecc. per rendere il modello replicabile ovunque.

Marcello, 65 anni, ha vissuto in prima persona l'evoluzione dai grandi elaboratori ai tablet e si è specializzato nel settore della sicurezza. Grazie al progetto Acting (programma Leonardo Da Vinci), si è formato come agente sociale. Il suo blog Blusa (acronimo per Blog Utenti per la Sicurezza in rete degli Anziani), pubblicato su www.innovationgym.org, è diventato un caso di successo a livello europeo ed è stato inserito nel "Catalogo delle buone pratiche".

Inclusione di immigrati e rifugiati



A partire dal progetto Doppio Codice (2006) per i minori non accompagnati, l'integrazione dei migranti è poi diventata un'area di intervento specifica, con progetti finanziati da fondi europei. Dal Centro Enea al lavoro nei Centri provinciali di istruzione degli adulti (ex CTP) e nelle scuole, abbiamo messo a punto una sorta di "formula della terza accoglienza" che coniuga nuove tecnologie, social learning e animazione territoriale per la piena integrazione, grazie al ruolo di "facilitatori naturali" (digitali, sociali e interculturali) degli studenti. Un'esperienza all'avanguardia per qualità della formazione, servizi di supporto e strumenti didattici innovativi. Oltre 20 i progetti realizzati sinora, a livello locale e transnazionale, per immigrati e rifugiati. Tra i nuovi progetti in partenza RefugIS (in Italia e Spagna) e Co-Host, entrambi basati sull'allenamento con le scuole. Per il progetto Ideal (Erasmus+), il gruppo di lavoro del Cpia 2 di Roma ha portato a Helsinki, in Finlandia, l'originale modello sviluppato per l'apprendimento degli adulti stranieri, in contesti formali e non formali, basato su strumenti di gamification e social network. Per la prima volta un'esperienza romana "fa scuola" al modello d'istruzione considerato il migliore al mondo.



Nelle aree coesistono attività progettuali in diverse fasi: progetti conclusi, azioni pilota, in fase di elaborazione, in avvio, in corso, in dirittura d'arrivo.

Dalle 7 edizioni del **Global Junior Challenge** (il concorso che racconta la scuola che cambia), alle 10 della **RomeCup** o alle 14 di **Nonni su Internet**, i progetti riproposti di anno in anno sono implementati e rinnovati.

Alcuni progetti sono diventati modelli di riferimento, replicati in altre regioni ed esportati all'estero. Per altri, come il **Media Art Festival**, abbiamo avuto il coraggio di sperimentare format originali e innovativi, costruendo sul successo delle edizioni pilota, partnership importanti, come quella con Bnl Gruppo Bnp Paribas e MAXXI - Museo nazionale delle arti del XXI secolo. Grazie al network internazionale con 20 partner (accademie, ambasciate, aziende ecc.) sono stati coinvolti 70 artisti e 60 ospiti internazionali in 8 location della capitale, attraendo un pubblico assai differenziato: dai curatori di mostre e critici d'arte, passando per istituzioni e giornalisti, fino ad arrivare a famiglie, studenti, curiosi, appassionati e maker. Il modello è stato poi presentato in diversi eventi internazionali, dall'Austria alla Malesia.

L'area "ICT per le pari opportunità" non è scomparsa, ma è diventata un'azione trasversale, con un'attenzione costante alla partecipazione delle bambine, delle ragazze e delle donne, e anche un originale movimento "dal basso", che sta crescendo in modo esponenziale. A partire dal primo progetto-evento Coding Girls, lanciato nel 2014 con l'Ambasciata Usa e la collaborazione con l'associazione americana Girls Who Code, le "ragazze che programmano il futuro" sono aumentate di anno in anno e sono diventate capaci di organizzare anche in modo spontaneo eventi di alfabetizzazione ed empowerment, che inseriscono lo strumento del coding nella cornice del modello di educazione per la vita. Nell'ultima edizione di Coding Girls sono stati organizzati laboratori ed hackathon in tre città, Milano, Napoli e Roma. E le Coding Girls hanno cominciato ad animare anche altri eventi come la Nuvola Rosa promossa da Microsoft. Un movimento dal basso che ha tutte le potenzialità per fare massa critica e frantumare il "soffitto di cristallo", la barriera invisibile di stereotipi e pregiudizi che impedisce alle donne di scegliere con libertà percorsi formativi e professionali.

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

- sono pensate come **servizio pubblico** in risposta ai bisogni reali delle persone, delle comunità e dei territori, dalla dimensione locale a quella internazionale.
- Sono progettate e realizzate come strumenti di **innovazione sociale**, creando "alleanze ibride", a livello locale, nazionale e transnazionale, con l'obiettivo di generare circoli virtuosi di benefici per l'intera comunità.
- Per il monitoraggio e la valutazione si avvalgono della Real Time Evaluation e di altri modelli interpretativi elaborati da Alfonso Molina, docente di Strategie delle Tecnologie all'Università di Edimburgo e direttore scientifico della FMD.
- Reinterpretano la metodologia dello storytelling per la documentazione, la comunicazione e la divulgazione dei progetti attraverso un racconto corale che coinvolge i diversi punti di vista dei protagonisti.
- L'intera esperienza progettuale è **codificata** e resa pubblica con diversi strumenti di ricerca (casi di studio, rapporti, manuali, interviste ecc.) e su diversi supporti (pubblicazione, reportage ecc.). Grande attenzione anche all'informazione dell'opinione pubblica.

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

Il 2016 ha visto il consolidarsi delle collaborazioni con le più grandi infrastrutture del paese, sociali e di servizio, a partire dalla scuola e dall'intesa con il Miur, fino ai servizi universali garantiti da Poste Italiane, con il progetto nazionale di alfabetizzazione digitale per la terza età "Nonni in Rete", per sostenere l'inclusione di tutti i cittadini nel passaggio all'economia digitale.

Il 2016 ha visto il rafforzamento della FMD nella progettazione nazionale ed europea, impegnata in vari ruoli (capofila, soggetto attuatore, partner):

- ENlight (Europa creativa)
- Ideal (Erasmus +)
- Isis (Premio europeo per l'anno dell'invecchiamento attivo)
- Make: Learn: Share: Europe (Erasmus +)
- MaTHiSiS (Horizon 2020)
- M-Learn (Comenius)
- Path to a job (Erasmus +)
- SI FORMA (Fami)
- SonetBull (Erasmus +)

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

A livello nazionale è da sottolineare l'attività progettuale di supporto alle scuole (ambienti di apprendimento, arredi, percorsi didattici e curricula digitali) per rispondere ai Programmi Operativi Nazionali (PON Scuola 2014-2020) e l'attività di formazione svolta all'interno del Piano nazionale scuola digitale, con i nostri coach che animano sessioni formative presso i principali "snodi formativi" del paese. Nel luglio 2014 abbiamo ottenuto dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca l'accreditamento come ente di formazione per il personale della scuola, che abbiamo rinnovato secondo la direttiva n. 170 del 21 marzo 2016, e ci siamo iscritti nell'elenco degli esercenti ed enti accreditati nel sito cartadeldocente.istruzione.it.

Accompagniamo e sosteniamo le scuole nei processi di innovazione, cerchiamo di valorizzare le risorse esistenti, di potenziare i talenti e le eccellenze. Per migliorare anche relazioni e processi, all'interno della nostra proposta formativa, abbiamo inserito metodologie innovative molto efficaci, ma ancora poco conosciute nel mondo della scuola, come il metodo Lego® Serious Play® o il Design Thinking. Per il metodo LSP abbiamo avviato un percorso internazionale per il training e l'accreditamento delle competenze e ora abbiamo all'interno dell'organizzazione ben quattro coach certificati "Lego® Serious Play® Trained LSP facilitator".

Prosegue anche la partecipazione alle consultazioni pubbliche promosse dal governo e l'inserimento dei progetti della FMD nelle piattaforme di condivisione delle buone pratiche per accelerare l'attuazione dell'Agenda digitale.

A livello europeo ha suscitato particolare attenzione il progetto Meet no Neet (pubblicato nella piattaforma Coalizione per le competenze digitali dell'Agenzia per l'Italia digitale), che ha coinvolto 26.000 giovani in tre edizioni (6.000 nella prima, 10.000 nella seconda e 10.000 nella terza). Il successo del progetto, inserito nel programma globale Microsoft YouthSpark, ha consolidato la collaborazione con Microsoft Philanthropies con l'avvio di nuove azioni (Future Recoded, Crack the Code), finalizzate anche alla piena integrazione di giovani migranti (per RefugIS e Co-Host le attività partono nel 2017).

Sono stati fatti ulteriori passi importanti con l'avvio di partnership di spicco, l'estensione di attività locali a livello nazionale, la riqualificazione e crescita del personale interno, l'accreditamento e la promozione della FMD, la crescita della comunità coinvolta nei diversi progetti, l'allineamento delle azioni promosse alle priorità nazionali ed europee.

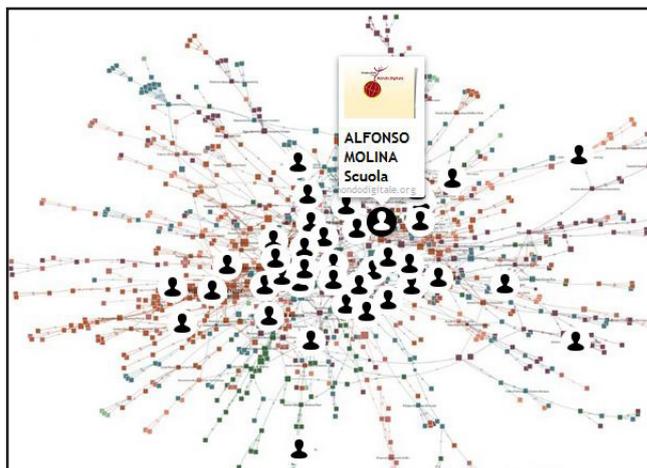
Nel corso dell'anno la Fondazione è stata invitata a numerosi eventi di rilevanza nazionale e internazionale per presentare il modello di intervento e i progetti realizzati, come esempi di buone pratiche da emulare in altri contesti territoriali. L'anno è cominciato con la *lectio magistralis* di Alfonso Molina al Congresso del Futuro di Santiago del Cile e si è avviato a conclusione con il suo intervento in plenaria, con 2.500 docenti in platea, a "Didattiche.2016. Immaginare, sperimentare, innovare" (Rimini, 11-12 novembre 2016), convegno promosso dal Centro Studi Erickson. L'idealismo pragmatico di Alfonso Molina, con la sua capacità di trasformare visioni in storie, sta dando forza a migliaia di docenti: la sfida è cominciare a cambiare le cose dalle risorse che si hanno, senza alibi. "Se un docente ha una proposta educativa forte, di qualità, la tecnologia applicata alla didattica permette di includere tutti con successo, anche gli studenti con bisogni speciali. E non servono tecnologie costose".



LECTIO MAGISTRALIS

La lectio si trova sul sito della FMD nella sezione materiali multimediali

Ashoka, la più grande rete al mondo di imprenditori sociali per l'innovazione sociale e la quinta ong più influente al mondo (NGO Advisor), ha realizzato una mappatura degli innovatori sociali (nuova idea, creatività, intraprendenza e imprenditorialità, impatto sociale, fibra etica), presenti in Italia, segnalando tra i *key player* proprio il professore Alfonso Molina. Dopo una lunga selezione in cinque fasi, due nazionali e tre internazionali, il nostro direttore scientifico è stato nominato *Fellow Ashoka* (sono quattro in Italia) per entrare nella più grande rete al mondo di imprenditori sociali. Un importante riconoscimento al lavoro di ricerca e impegno sociale sostenuto da Alfonso Molina per la Fondazione Mondo Digitale.



LA MAPPA INTERATTIVA DEGLI INNOVATORI SOCIALI

<https://www.ashoka.org/fellow/alfonso-molina>



Il modello della Palestra dell'Innovazione, ideato e progettato da Alfonso Molina nel 2014, è cresciuto, si è potenziato ed è diventato l'ambiente centrale di sviluppo delle nuove idee progettuali della Fondazione, perché rende possibile attuare con grande efficacia un "approccio sistemico specializzato": cioè un'unica strategia, basata sul ruolo delle Palestre dell'Innovazione per lo sviluppo delle comunità, da declinare diversamente su ogni territorio a partire dall'analisi di criticità specifiche (adolescenti, migranti, dropout ecc.). Configurabili, evolutive, inclusive e con un approccio dal basso, le palestre, infatti, possono nascere in ogni scuola, aperte a territorio e cittadini, per allineare istruzione e formazione alle sfide del 21° secolo. Gli interventi "specializzati", una volta messi a regime, vengono condivisi dalla Rete per creare interventi virtuosi che risultano, con una sorta di dinamica virale, progressivamente incrementati su breve e lungo periodo. Le Palestre dell'Innovazione, realizzate nelle scuole o in altri centri strategici per la vita delle comunità, diventano così le centrali propulsive di interventi di animazione territoriale che coinvolgono gli attori locali rinforzando l'alleanza con la scuola.

La Palestra dell'Innovazione è anche il luogo ideale per sperimentare "l'apprendimento aumentato", alla base dell'alternanza scuola lavoro, perché arricchisce la formazione scolastica con l'acquisizione di competenze maturate sul campo. Per questo aiutiamo dirigenti e docenti a progettare insieme processi di innovazione interni per ridurre lo scollamento con il mercato del lavoro, introducendo il modello di Educazione per la vita che coniuga conoscenze, competenze, aspetti caratteriali e valori fondamentali, rispondendo a due sfide cruciali: la personalizzazione dell'apprendimento e l'inserimento dell'educazione all'imprenditorialità nel curriculum di studi. Per creare un circolo virtuoso per il lavoro e lo sviluppo.

Le attività della FMD sono spesso "certificate" in archivi digitali, anche istituzionali, che raccolgono e diffondono esperienze di successo.

Sempre di più la FMD intende muoversi facendo rete e ricercando partner di lavoro con la medesima visione strategica e scelte metodologiche e di sviluppo convergenti. Alle partnership "storiche", con colossi informatici come Google, Microsoft e Intel, si aggiungono le più recenti con Cisco ed Ericsson, leader mondiali nei servizi di interconnessione

Organizziamo eventi per condividere le nostre idee e i nostri progetti, come la prima edizione della **Phyrtual Innovation Week** (3-8 ottobre 2016), una settimana di eventi per dialogare con esperti, confrontarsi con i manager delle aziende ICT, scoprire le migliori pratiche didattiche, sperimentare strumenti innovativi, imparare nei nuovi ambienti digitali della Palestra dell'Innovazione. Abbiamo condiviso idee e progetti con più di 120 speaker e testimoni, che operano in diversi settori, dalla robotica all'arte. E allo stesso modo rispondiamo con generosità ed entusiasmo agli inviti di altre organizzazioni, per eventi locali (mese Stem, Nuvola Rosa ecc.) e globali (*Hour of Code*). E quando ci siamo anche noi si vede! Come alla **Maker Faire 2016**, dove abbiamo portato 11 progetti (collettivi e autoriali), realizzati dai maker del fab lab della Palestra dell'Innovazione, animato l'area kids con 14 laboratori e l'isola didattica con le competizioni di robotica e l'originale pista con macchine inventate e costruite nel fab lab, che funzionano solo se c'è lavoro di squadra. Anche con i social ci facciamo sentire: nel corso della manifestazione @FMDigitale era il terzo profilo più citato su Twitter.



Nel 2016 il sito www.mondodigitale.org ha avuto 54.614 visitatori unici e 305.465 visualizzazioni di pagina. Oltre 750 notizie hanno raccontato giorno per giorno il lavoro svolto. Il canale YouTube della FMD conta oltre 350mila visualizzazioni. Aggiornamenti quotidiani anche su Facebook, Twitter, Google+ e Instagram.

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

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

Davide, campione del mondo di robotica, ora allena giovanissimi team nei pomeriggi robotici; la vulcanica docente Anna “fa scuola” alla Finlandia, il paese con la migliore istruzione del mondo; Andrea a 17 anni è uno straordinario maestro di coding per piccoli programmatori; Cecilia, giovanissima startupper di successo, è una coach coinvolgente e appassionante per le ragazze; Simone, 19 anni, ha cominciato a fare il tutor dei “Nonni su Internet” cinque anni fa e non ha più smesso; tre papà e quattro figli, aiutati da uno “zio” più giovane, hanno fabbricato al fab lab “3D Pac Robot Man”, ispirato a un classico dei videogiochi degli anni Ottanta, gioco che ha spopolato alla Maker Faire... Sono queste le storie che ci piace raccontare. Lo facciamo sul nostro sito e sui nostri canali social, perché siamo convinti che tra i giovani l’emulazione di modelli positivi sia ancora una forza straordinaria per cambiare le cose.

Con l’aiuto di tanti docenti innovatori, stiamo formando una nuova generazione di giovani più attenta ai bisogni degli altri, disponibile e impegnata, che ha scoperto dai loro maestri che il modo migliore di imparare è insegnare, per mettere in comune le cose che si conoscono e migliorare la vita di tutti. Sono “i-tutor” studenti facilitatori dell’inclusione sociale, digitale e culturale. Al fianco dei migranti si mettono in gioco come facilitatori naturali dei processi di integrazione, grazie al codice digitale, linguaggio ponte tra culture diverse e chiave di accesso alla cittadinanza 4.0. Vicino agli anziani capiscono in pieno il senso della sfida lanciata da Gandhi: “Impara come se dovessi vivere per sempre”. E accanto ad altri coetanei comprendono il senso della condivisione: “Se tu hai una mela e io ho una mela, e ce le scambiamo, allora tu ed io abbiamo sempre una mela ciascuno. Ma se tu hai un’idea, e io ho un’idea, e ce le scambiamo, allora abbiamo entrambi due idee” (George Bernard Shaw). E condividere idee significa creare occupazione, perché il nuovo lavoro, ne siamo sempre più convinti, nasce solo dove ci sono le idee.

Per il progetto europeo Make: Learn: Share: Europe abbiamo formato una formidabile squadra di ambasciatori digitali tra i 14 e 19 anni, che hanno il compito di formare altri coetanei in quattro settori: robotica, coding, digital making e gaming. Così facciamo circolare idee giovani anche in Europa.



A settembre la casa editrice Erickson, specializzata in formazione, ha pubblicato il volume *Educazione per la vita e inclusione digitale. Strategie innovative per la scuola e la formazione degli adulti*, con la prefazione di Tullio De Mauro, che presenta il modello di Educazione per la vita elaborato da Alfonso Molina. È l'inizio di un programma editoriale che prevede la pubblicazione di diversi strumenti di lavoro per le scuole, frutto del piano quadriennale di sviluppo sperimentale basato su un programma integrato di ricerca, azione, sviluppo e implementazione (ARD&I) per disegnare nuovi ambienti di apprendimento, fisici, virtuali e firtuali, con un'offerta di servizi formativi modulata su destinatari diversi, anche con bisogni speciali.

Grazie a questo originale programma (ARD&I), come ciclo continuo che affianca al lavoro teorico, di livello accademico, lo sviluppo di strumenti e progetti nell'ambito dell'educazione per la vita, dell'istruzione, dell'inclusione digitale e dello sviluppo territoriale e di comunità, lo staff della Fondazione è riuscito, soprattutto nel lavoro con le scuole, a integrare il doppio ruolo di operatori e ricercatori, trasformando la ricerca-azione in un vero e proprio agente di cambiamento.

L'impatto dei progetti sulle comunità viene misurato con un approccio che rielabora la valutazione in tempo reale adattandola ai processi di innovazione sociale (RTE-SI). La nuova sfida è trovare una metodologia che sia in grado di "misurare" la nostra capacità di trasformare le azioni in bene comune. Perché vogliamo far funzionare la Palestra dell'Innovazione, espressione del tessuto vitale del nascente "Quarto settore", proprio come un acceleratore del bene comune.

Riassumendo possiamo sintetizzare così le azioni portanti che hanno guidato il lavoro della direzione nel corso del 2016:

- 1. Consolidamento di progetti storici e sviluppo di metodologie e strategie**
- 2. Sperimentazione di nuovi modelli di intervento di innovazione sociale**
- 3. Ampliamento della prima Palestra dell'innovazione e animazione della Rete nazionale**
- 4. Esportazione di progetti pilota sul territorio nazionale e avvio di piani nazionali**
- 5. Potenziamento della progettazione in ambito europeo**
- 6. Nuove partnership e alleanze strategiche anche internazionali**
- 7. Costruzione di alleanze e reti "ibride"**
- 8. Codifica delle conoscenze e ricerca per l'azione**
- 9. Comunicazione trasparente di tutte le attività**
- 10. Accreditamento e certificazione di qualità**

Ora ci aspettano nuove sfide: vogliamo realizzare una sorta di "effetto moltiplicatore" per diffondere le nostre attività, trovare nuove sedi operative (L'Aquila è già attiva, pratiche in corso, invece, per Milano, Napoli e Catania), animare altri spazi tecnologici, ma soprattutto contiamo sulle persone e sulla alleanza tra le generazioni per crescere insieme e rilanciare lo sviluppo del paese.

Si consolida così, anno dopo anno, il nostro sogno di una società della conoscenza inclusiva e di una comunità di innovatori sociali diffusa a tutti i livelli. Perché siamo convinti che il capitale sociale, costruito sulla centralità della persona, sia la prima condizione per lo sviluppo.

Mirta Michilli

direttore generale della Fondazione Mondo Digitale

FOCUS

| PROGETTI | L | N | T | A |
|---|---|---|---|---|
| Accordo di rete per la robotica educativa | | • | |  |
| Acting | | | • |  |
| A scuola con JumPc | | • | |  |
| A2/A4 - La scuola formato famiglia | • | | |  |
| Apprendimento intergenerazionale | • | | |  |
| Auxilia | | | • |  |
| Bnl Media Art Festival | | | • |  |
| BYE: Build Your Experience | | • | |  |
| Carbon Footprint | | • | |  |
| Carta di credito formativa | • | | |  |
| Centro Enea | • | | |  |
| Centro di Pietralata | • | | |  |
| Città Educativa | • | • | • |  |
| Code Your Future | | | • |  |
| Coding Girls Roma-Usa | | | • |  |
| Co-Host | | • | |  |
| ComeOn! | | | • |  |
| Connettività a banda larga per le scuole | • | | |  |
| Costruire le ali | • | | |  |
| Crack the Code | | • | |  |
| Digital Bridge | | | • |  |
| Donne e nuove tecnologie | • | | |  |
| Doppio codice | • | | |  |
| E-Care | • | | |  |

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

Il patrimonio della FMD in progetti

| PROGETTI | L | N | T | A |
|---|---|---|---|---|
| E-Care Family | • | | |  |
| E-Inclusio.org | | | • |  |
| Enact | | | • |  |
| Enlight | | | • |  |
| E-UROPa | | | • |  |
| European Resources Manager of School Cities | | | • |  |
| Future ReCoded | | • | |  |
| Genitori su Internet | • | | |  |
| Global e-Inclusion Movement | | | • |  |
| Global Junior Challenge | | | • |  |
| Holding Hands | | | • |  |
| Ict per l'Abruzzo | • | | |  |
| Ideal | | | • |  |
| Informatizzare Qualificando | • | | |  |
| Internet Corner | | • | |  |
| Inti | | | • |  |
| Io ci sono. Giornata del rifugiato | • | | |  |
| IoT Acceleration | • | | |  |
| IoT alla Palestra dell'Innovazione | | • | |  |
| Io, tu, noi. Percorsi autobiografici per l'integrazione | • | | |  |
| Iprit - Immigrazione Percorsi di regolarità in Italia | | | • |  |
| Isis - Invecchiamento attivo e solidarietà... | | • | |  |
| LC2 -Lingua Cultura e Computer: competenze... | • | | |  |
| Leips | | | • |  |



| PROGETTI | L | N | T | A |
|---|---|---|---|---|
| L'officina dei nuovi lavori | | • | |  |
| Make: Learn: Share: Europe | | | • |  |
| MaTHiSiS | | | • |  |
| Meet no Neet | | • | |  |
| M-Learn | | | • |  |
| Mondo immigrato | • | | • |  |
| Nonnet. Orti urbani digitali | • | | |  |
| Nonni in Internet. Un click per stare insieme | | • | |  |
| Nonni in Rete | | • | |  |
| Nonni su Internet | • | • | • |  |
| Nonni su Internet nella Tuscia | • | | |  |
| Nonni Sud Internet | | • | |  |
| Olimpiadi di Robotica | | • | |  |
| Palestra dell'innovazione | • | • | • |  |
| Pane e Internet per nonni e nipoti (PINN) | • | | |  |
| Path to a Job | | | • |  |
| Phyrtual | | • | • |  |
| Phyrtual Factory | | • | |  |
| Più: uffici per l'integrazione | • | | |  |
| Punto Acca | • | | |  |
| RealD Educational Campaign | | | • |  |
| RefugIS | | • | |  |
| Rete dei volontari e concorso | | • | • |  |
| Riciclo pc dismessi | | • | |  |
| Ricominciodate | • | | |  |
| Roberta | • | | |  |

| PROGETTI | L | N | T | A |
|---|---|---|---|---|
| Robotica contro l'isolamento | • | | |  |
| Robodidactics | | | • |  |
| Robotic Center | • | | |  |
| RomeCup | | • | • |  |
| Schoolwebby | • | | |  |
| Salerno Smart | • | | |  |
| Scuole on line | • | | |  |
| Sei. Scuola di educazione civica e italiano | • | | |  |
| Settimane tematiche | • | | |  |
| SI Forma | • | | |  |
| Si. Scuola di italiano | • | | |  |
| Si. Scuola di italiano 2 | • | | |  |
| Silver | | | • |  |
| Small Funds Awards | | | • |  |
| Sonetbull | | | • |  |
| Studiare è sostenibile | • | | |  |
| Telemouse | • | | |  |
| Teo: terza età online | • | | |  |
| The Italian Makers | • | | |  |
| The Knowledge Volunteers | | | • |  |
| Tra generazioni: l'unione crea il lavoro | | • | |  |
| Tutti a scuola | • | | |  |
| Tutti su internet | | • | |  |
| Volontari del 21° secolo | | • | |  |
| Women in Local Development | | | • |  |
| Women in Technology | | • | |  |



FOCUS



La rete della FMD all'estero



FOCUS

In 16 anni di attività

oltre **100** progetti realizzati

partnership progettuali in **27** paesi

150 pubblicazioni tra manuali, paper, discorsi

i nostri progetti condivisi da **1000** scuole

3.600 i progetti valutati dalla giuria del GJC

oltre **300** i partner che lavorano insieme a noi

350.000 visualizzazioni sul canale YouTube

alfabetizzazione digitale per **30.000** over 60

70 i firmatari dell'Accordo di rete per la robotica educativa

progetti italiani in **20** regioni

nella rete dei volontari **40.000** persone

116 scuole nelle Rete delle Palestre dell'Innovazione

32 campagne di crowdfunding lanciate dalle scuole

I numeri sono fatti di persone

Nel 2016

uso virtuoso dei fondi europei: **8** progetti con **1** Horizon2020

25.000 persone coinvolte nelle attività della Palestra

6 milioni di telespettatori per il Tg sulla RomeCup

1.161 uscite stampa

Officina dei Nuovi Lavori per **10.000** giovani disoccupati

750 news che raccontano giorno per giorno le attività

6.000 ore di formazione erogate

50.000 giovani raggiunti

120 speaker/testimoni negli eventi

10 ambienti digitali nella Palestra dell'Innovazione

nel catalogo dell'offerta formativa oltre **100** percorsi

più di **30** progetti da proseguire nel nuovo anno

più di **70** artisti e **60** ospiti internazionali per il Media Art Festival

FOCUS



- Lectio magistralis di Alfonso Molina al Congresso del Futuro (Santiago del Cile, 21 gennaio).
- Meet no Neet si conclude con la Discovering Talents Fair a Milano.
- Alla RomeCup 2016 in campo 156 team.
- Sulla piattaforma Storify il racconto multimediale della prima edizione della Phyrtual Innovation Week (3-8 ottobre).
- Al BNL Media Art Festival (13-17 aprile) oltre 70 artisti da tutto il mondo hanno esposto le loro opere.
- I protagonisti del progetto Nonni in Rete animano 30 sportelli digitali aperti ai cittadini.

12 scatti per 12 mesi



- Per la Giornata mondiale del rifugiato multi evento tra Roma e Catania.
- La staffetta formativa delle Coding Girls, guidata dalla coach americana Emily Thomforde, si conclude con l'hackathon romano.
- English Summer Camp alla Palestra dell'Innovazione, campo estivo high tech.
- Si conclude L'officina dei nuovi lavori. Coinvolti oltre 10mila giovani in cerca di occupazione.
- Laboratori interattivi nelle scuole con la "Máquina de Terremotos".
- L'offerta formativa della Palestra si amplia, con proposte non solo per le scuole ma anche per le grandi aziende.

CRONOPROGRAMMA

| PROGETTI | 2015 | | | | |
|-----------------------------------|------|---|---|---|---|
| | | G | F | M | A |
| ASSISTENZA PSDN | | | | | |
| BYE | | | | | |
| CARBON FOOTPRINT | | | | | |
| CITTÀ EDUCATIVA | | | | | |
| CODE YOUR FUTURE | | | | | |
| CODING GIRLS | | | | | |
| CRACK THE CODE | | | | | |
| E-SKILLS FOR JOBS | | | | | |
| EU-ENLIGHT | | | | | |
| FUTURE RECODED | | | | | |
| HOUR OF CODE | | | | | |
| IDEAL | | | | | |
| IOT ACCELERATION | | | | | |
| IOT CON CISCO | | | | | |
| ISIS | | | | | |
| MAF | | | | | |
| MAKE LEARN SHARE EUROPE | | | | | |
| MATHISIS | | | | | |
| MEET NO NEET 3 | | | | | |
| MLEARN | | | | | |
| NONNI IN RETE | | | | | |
| NONNI SU INTERNET | | | | | |
| OFFICINA DEI NUOVI LAVORI | | | | | |
| OLIMPIADI DI ROBOTICA | | | | | |
| PALESTRA INNOVAZIONE | | | | | |
| PATH TO A JOB | | | | | |
| PHYRTUAL FACTORY | | | | | |
| PHYRTUAL INNOVATION ENVIRONMENT & | | | | | |
| ROMECUP | | | | | |
| SI-FORMA | | | | | |
| SIMPLE FUTURE | | | | | |
| SONET-BULL | | | | | |
| SUMMER SCHOOL | | | | | |
| TRA GENERAZIONI 3 | | | | | |
| WOMEN IN TECHNOLOGY | | | | | |

...the ...



Il 2016

mese per mese

Sul sito www.mondodigitale.org nella sezione NOTIZIE con oltre 750 news, in italiano e in inglese, abbiamo raccontato puntualmente attività e interventi, dando voce ai diversi protagonisti.

Gennaio

Dopo la pausa delle vacanze riprendono a pieno regime le attività della Palestra dell'Innovazione e dell'Officina dei nuovi lavori. Le scuole si trasformano in atelier grazie ai laboratori con gli artisti digitali in preparazione al BNL Media Art Festival. Tornano tra i banchi di scuola anche gli over 65 che partecipano alla prima edizione di "Nonni in Rete. Tutti giovani alle Poste", promosso con Poste Italiane. Il Miur in collaborazione con la FMD lancia le prime Olimpiadi di robotica. A Santiago del Cile lectio magistralis di Alfonso Molina al Congresso del Futuro. Partono le attività progettuali con i partenariati europei (Mathisis, Ideal). Al via il programma IT Academy per le certificazioni internazionali MOS e MTA. Le scuole al lavoro per realizzare il Manifesto per la sicurezza su Internet.

| | |
|-----------------------------|------------|
| Matricole con Nao | 03/01/2016 |
| Stili di negoziazione | 07/01/2016 |
| La tecnologia è per tutti | 07/01/2016 |
| Chi sono iproff e itutor | 07/01/2016 |
| 2016. Pronti? Si riparte! | 07/01/2016 |
| Giocare con i codici | 08/01/2016 |
| Nella Città della Scienza | 08/01/2016 |
| A scuola a 90 anni | 11/01/2016 |
| Incontri ravvicinati con... | 11/01/2016 |
| Parte "Nonni in rete" | 11/01/2016 |
| Riaprono i laboratori | 11/01/2016 |
| Il lavoro che appassiona | 12/01/2016 |
| Il 2015 in dodici scatti | 12/01/2016 |
| Il Congresso del Futuro | 12/01/2016 |
| Nonni in rete al Croce | 13/01/2016 |
| Lo sguardo capovolto | 13/01/2016 |
| Nonni in Rete in Veneto | 14/01/2016 |
| Programmare il movimento | 14/01/2016 |
| Ragazze che programmano | 15/01/2016 |
| Scrittura creativa | 15/01/2016 |
| Dal libro di testo a... | 15/01/2016 |
| Verso la RomeCup 2016 | 18/01/2016 |
| Le Olimpiadi di robotica | 18/01/2016 |
| Nonni in rete al TGR | 18/01/2016 |
| Nonni in Rete anche a... | 18/01/2016 |
| Robotica e competizioni | 18/01/2016 |
| Laboratori con le scuole | 19/01/2016 |
| Competenze per il lavoro | 19/01/2016 |

| | |
|-----------------------------|------------|
| Nonni in rete in Sicilia | 19/01/2016 |
| Il futuro della FMD | 19/01/2016 |
| Digital storytelling | 20/01/2016 |
| Nonni in rete a Roma | 20/01/2016 |
| L'educazione del futuro | 21/01/2016 |
| Primo giorno di scuola | 21/01/2016 |
| Nonni in rete ad Aosta | 22/01/2016 |
| Apprendimento aumentato | 22/01/2016 |
| Open Day al Fab Lab | 22/01/2016 |
| Pomeriggi robotici | 23/01/2016 |
| Talk con Alfonso Molina | 23/01/2016 |
| Costruisci un campione | 23/01/2016 |
| L'arte di collaborare | 25/01/2016 |
| Educazione e innovazione | 25/01/2016 |
| Arriva "Nonni in rete" | 25/01/2016 |
| eSkills, è tempo di esami | 25/01/2016 |
| Accorciamo le distanze | 26/01/2016 |
| Ideal: meeting su Skype | 26/01/2016 |
| Da Torino a Bari | 26/01/2016 |
| Come stare in scena | 27/01/2016 |
| All'università con Nao | 27/01/2016 |
| Tutti in classe (o quasi) | 27/01/2016 |
| La fabbrica dei saperi | 28/01/2016 |
| Safer Internet Day 2016 | 28/01/2016 |
| Fab lab, al via nuovi corsi | 28/01/2016 |
| Effetti speciali a scuola | 29/01/2016 |
| Nonni in rete a Trieste | 29/01/2016 |

Febbraio

Mirta Michilli all'evento Startup Europe Week. Avviati i corsi di Nonni in Rete. Parte la formazione degli animatori digitali per il PNSD. Mille studenti di 21 scuole in 20 regioni realizzano il Manifesto per la sicurezza su Internet. Parte il progetto Code Your Future. Nel Lazio record di iscrizioni per le Olimpiadi delle Neuroscienze. Secondo convegno nazionale sulla flipped classroom a Roma con Tullio De Mauro e Alfonso Molina. A Riga meeting del progetto Make: Learn: Share: Europe. Le NetsGirls al Fab lab. Partono i primi percorsi di alternanza scuola lavoro.

| | |
|-----------------------------|------------|
| Bambini più sicuri on line | 01/02/2016 |
| Startup Europe Week | 02/02/2016 |
| L'innovazione nella scuola | 02/02/2016 |
| Metodo e competenze | 03/02/2016 |
| Scuole creative | 03/02/2016 |
| Verosimile o vero? | 03/02/2016 |
| Nonni in rete: primi dati | 03/02/2016 |
| #PNSD e animatori digitali | 04/02/2016 |
| L'apprendimento emotivo | 04/02/2016 |
| Dall'idea al prodotto | 04/02/2016 |
| Creatività per lo sviluppo | 04/02/2016 |
| Ricette contro il bullismo | 05/02/2016 |
| Social: come comportarsi? | 05/02/2016 |
| La scuola "aumentata" | 05/02/2016 |
| La fabbrica dei campioni | 07/02/2016 |
| Occhio allo spam! | 07/02/2016 |
| Coraggio e solidarietà | 07/02/2016 |
| Come comprare on line | 08/02/2016 |
| Sconosciuti in rete | 08/02/2016 |
| Spazi per imparare | 08/02/2016 |
| Bullismo, #Giratiperaiutare | 08/02/2016 |
| Difendi la tua immagine | 08/02/2016 |
| Leoni sulla tastiera ma... | 08/02/2016 |
| Interviste alla pari | 08/02/2016 |
| Manuale anti phishing | 09/02/2016 |
| Basta un click | 09/02/2016 |
| Le regole sui social | 09/02/2016 |
| #SID2016: e gli adulti? | 09/02/2016 |
| Le trappole online | 09/02/2016 |
| Dai giovani per i giovani | 10/02/2016 |
| Ecco le nostre regole | 10/02/2016 |
| La testa ben collegata | 10/02/2016 |
| I robot fanno squadra | 10/02/2016 |
| Prima... penso! | 10/02/2016 |
| Phishing e malware | 10/02/2016 |
| La sfida delle competenze | 10/02/2016 |
| Esperienze immersive | 11/02/2016 |
| Programma il futuro | 11/02/2016 |

| | |
|-----------------------------|------------|
| Il robot che sa cosa fare | 11/02/2016 |
| Raccontare con la grafica | 12/02/2016 |
| Se il prof è un campione | 12/02/2016 |
| Il territorio sonoro | 12/02/2016 |
| Cartoline digitali | 15/02/2016 |
| I robot della Concordia | 15/02/2016 |
| Come funziona il cervello | 15/02/2016 |
| Workshop con l'artista | 16/02/2016 |
| Un robot stampato in 3D | 16/02/2016 |
| L'asilo del computer | 16/02/2016 |
| La scuola entra in scena | 16/02/2016 |
| I robot fanno volontariato | 17/02/2016 |
| Ritagli di realtà | 17/02/2016 |
| La didattica si è capovolta | 17/02/2016 |
| #Openness nelle scuole | 17/02/2016 |
| In rete per la ricerca | 18/02/2016 |
| Analogico e digitale | 18/02/2016 |
| MLearn, conferenza finale | 18/02/2016 |
| Mondi reali e virtuali | 19/02/2016 |
| Se la classe è capovolta | 19/02/2016 |
| Nonni in Rete a Potenza | 22/02/2016 |
| Gli artisti a scuola | 22/02/2016 |
| Fai, impara, condividi | 22/02/2016 |
| Da Salerno con tre team | 23/02/2016 |
| Si parte dalla motivazione | 23/02/2016 |
| Le NetGirls al Fab Lab | 23/02/2016 |
| Gioco e formazione | 24/02/2016 |
| Gestire le organizzazioni | 24/02/2016 |
| Tutor innovativi | 24/02/2016 |
| Laboratori interattivi | 25/02/2016 |
| Il coding e Molière | 25/02/2016 |
| In scena. Live performance | 25/02/2016 |
| Il robot da costruire | 26/02/2016 |
| Il processo creativo | 26/02/2016 |
| Il Rosa e il Grigio | 26/02/2016 |
| Disegna il tuo futuro | 29/02/2016 |
| Il ritmo dell'arte | 29/02/2016 |
| Coach per passione | 29/02/2016 |

Marzo

A Milano Discovering Talents Fair, evento finale di Meet no Neet. Roma diventa la capitale della robotica con RomeCup (gare, workshop, area dimostrativa e laboratori) e selezioni delle Olimpiadi di robotica. Nelle news le interviste ai protagonisti. La FMD ad Amsterdam per l'assemblea generale di Telecentre Europe e a Bruxelles per la conferenza finale del progetto MLearn. "8 marzo" di formazione per le ragazze e partecipazione al "mese delle Stem". Riparte "Tra generazioni". Parte RealD Educational Campaign. Passaggio di testimone per il capofila della Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione.

| | |
|-----------------------------|------------|
| La scuola in trasferta | 01/03/2016 |
| Il genio di Leonardo | 02/03/2016 |
| Dalle app alle startup | 02/03/2016 |
| A scuola di innovazione | 02/03/2016 |
| Non è mai troppo tardi | 02/03/2016 |
| Nonni in Rete ovunque | 03/03/2016 |
| La staffetta tra campioni | 03/03/2016 |
| Strategie per l'inclusione | 03/03/2016 |
| Uno smartbox per auto | 04/03/2016 |
| Il paesaggio condiviso | 04/03/2016 |
| 8 marzo con #womeninstem | 07/03/2016 |
| Davide, l'allenatore | 07/03/2016 |
| Olimpiadi, ecco i campioni | 08/03/2016 |
| Un #8marzo di formazione | 08/03/2016 |
| Emozionarsi non basta | 08/03/2016 |
| Alla RomeCup con Nao | 09/03/2016 |
| Oggi si va al cinema | 09/03/2016 |
| Da Rovigo a Roma | 10/03/2016 |
| Riparte "Tra generazioni" | 10/03/2016 |
| L'arte è condivisione | 10/03/2016 |
| Strumenti per innovare | 11/03/2016 |
| Creatività e cooperazione | 11/03/2016 |
| Discovering Talents Fair | 12/03/2016 |
| La scuola è in ebollizione | 13/03/2016 |
| La robotica per lo sviluppo | 14/03/2016 |
| Percezione e immersione | 14/03/2016 |
| L'arte nel fab lab | 14/03/2016 |
| Il designer dei robot | 14/03/2016 |
| A Roma il raduno dei robot | 15/03/2016 |
| Performance in maschera | 15/03/2016 |
| MLEARN, evento finale | 15/03/2016 |
| Lo "scarto" che suona | 16/03/2016 |
| Oggi impariamo così | 16/03/2016 |
| Le emozioni come azioni | 16/03/2016 |
| Oggi non si replica | 16/03/2016 |

| | |
|----------------------------|------------|
| #RomaMAF in 8 location | 16/03/2016 |
| Oggi si parla di robot | 16/03/2016 |
| Inviati tra i robot | 16/03/2016 |
| Numeri e curiosità | 16/03/2016 |
| Premio Lazio Innovatore | 17/03/2016 |
| Secondo giorno di RomeCup | 17/03/2016 |
| RomeCup, ecco i vincitori | 18/03/2016 |
| I robot al telegiornale | 18/03/2016 |
| Asti, l'Officina del fare | 18/03/2016 |
| La prova del cruciverba | 18/03/2016 |
| Tutta un'altra storia | 21/03/2016 |
| Noi nello spazio | 21/03/2016 |
| La robotica è creatività | 21/03/2016 |
| Ci ispiriamo alla natura | 22/03/2016 |
| L'Officina dei "liceali" | 22/03/2016 |
| Produzione artistica | 22/03/2016 |
| L'arte condivisa | 23/03/2016 |
| Aggiornamento dei docenti | 23/03/2016 |
| Ballando a Parigi | 24/03/2016 |
| Cosa sono i robot morbidi | 24/03/2016 |
| A scuola anche in classe | 24/03/2016 |
| WeDo e Stop Motion | 24/03/2016 |
| L'esperienza dell'arte | 24/03/2016 |
| Olimpiadi, i vincitori | 25/03/2016 |
| Formare i formatori | 25/03/2016 |
| Tanti blog per raccontare | 25/03/2016 |
| Dal Canada alla Cina | 29/03/2016 |
| In gita tra i robot | 29/03/2016 |
| I nonni in vacanza | 29/03/2016 |
| Formazione professionale | 30/03/2016 |
| Messaggio telepatico | 30/03/2016 |
| STEM, il ruolo delle mamme | 30/03/2016 |
| Fare arte insieme | 31/03/2016 |
| Coding e gaming | 31/03/2016 |
| Se le coach sono prof | 31/03/2016 |

Aprile

È il mese dell'arte digitale con il Bnl Media Art Festival diffuso in 8 location. Opere online su Google Cultural Institute. Alfonso Molina è Fellow Ashoka. La FMD partecipa alla consultazione #CambiaRai. Torna l'hackathon della Nasa, la sfida mondiale aperta a tutti. Meeting di progetto per Ideal ad Arendal e a Edenbridge per Path to a Job. La FMD partecipa a School Makers, giornata di formazione sulle competenze del XXI secolo. Prosegue la formazione degli animatori digitali. Alfonso Molina partecipa alla giornata di lavoro promossa da Prioritalia sulle Leadership civiche. Parte la formazione degli ambasciatori digitali per il progetto "Make: Learn: Share: Europe". Siglato accordo con il Municipio XI: alla Magliana una ex scuola diventerà una Palestra dell'Innovazione. La FMD è a Redmond, a Seattle, al Microsoft YouthSpark Summit.

| | |
|----------------------------|------------|
| Pitch con l'artista | 01/04/2016 |
| Senza limiti di età | 01/04/2016 |
| Molina è Fellow Ashoka | 01/04/2016 |
| Alternanza in Palestra | 04/04/2016 |
| L'artista e l'avatar | 04/04/2016 |
| Incontro con Athena | 04/04/2016 |
| La "tribù" Rufa al MAF | 05/04/2016 |
| La fabbrica del sapere | 05/04/2016 |
| Imparare in 3D | 05/04/2016 |
| Arte e realtà aumentata | 06/04/2016 |
| Oggi studiamo così | 06/04/2016 |
| Laboratori con i giovani | 06/04/2016 |
| La fabbrica del Festival | 07/04/2016 |
| Buongiorno robot! | 07/04/2016 |
| Le nostre #storieSTEM | 07/04/2016 |
| La tecnologia per l'arte | 08/04/2016 |
| In un mondo che cambia | 08/04/2016 |
| #SherlockIoT a Romics | 08/04/2016 |
| Il ruolo della media art | 11/04/2016 |
| #RomaMAF, anticipazioni | 11/04/2016 |
| L'arte in un videogame | 11/04/2016 |
| Ambasciatori di arte | 12/04/2016 |
| Strategie digitali | 12/04/2016 |
| Consultazione sulla Rai | 12/04/2016 |
| #RomaMAF, si parte domani | 12/04/2016 |
| #RomaMAF, si parte! | 13/04/2016 |
| Live streaming e twitting | 13/04/2016 |
| Tour virtuale della mostra | 13/04/2016 |
| Il Festival visto da... | 14/04/2016 |
| #RomaMAF, 2ª giornata | 14/04/2016 |
| A regola d'arte | 14/04/2016 |
| #RomaMAF, 3ª giornata | 15/04/2016 |
| Da vedere e rivedere | 15/04/2016 |
| L'arte è responsabilità | 15/04/2016 |

| | |
|-----------------------------|------------|
| Weekend al MAXXI | 16/04/2016 |
| #RomaMAF, voci e volti | 16/04/2016 |
| Un premio per l'arte | 16/04/2016 |
| L'opera nasce dal brusio | 17/04/2016 |
| Le immagini del Festival | 17/04/2016 |
| Progetti creativi | 17/04/2016 |
| #RomaMAF formato famiglia | 17/04/2016 |
| Competenze digitali e... | 18/04/2016 |
| Programmiamo un robot! | 18/04/2016 |
| Lab per piccoli maker | 19/04/2016 |
| Sonet-Bull informa | 19/04/2016 |
| Nuvola Rosa in tour | 19/04/2016 |
| Meeting ad Arendal | 20/04/2016 |
| School Makers | 20/04/2016 |
| L'hackathon della Nasa | 20/04/2016 |
| Dove siamo oggi | 21/04/2016 |
| Un pitch per il lavoro | 21/04/2016 |
| #PNSD, formazione a Pisa | 21/04/2016 |
| Edu4Life e media art | 22/04/2016 |
| Il faidate dell'elettronica | 22/04/2016 |
| Al via Nuvola Rosa in tour | 22/04/2016 |
| Leadership civiche | 26/04/2016 |
| Ricerca attiva del lavoro | 26/04/2016 |
| Il bene comune | 26/04/2016 |
| Il fab lab "fortunato" | 27/04/2016 |
| Ambasciatori digitali | 27/04/2016 |
| Un hub per il territorio | 27/04/2016 |
| Trent'anni di Web | 28/04/2016 |
| Trent'anni in un clic | 28/04/2016 |
| Dove siamo oggi | 28/04/2016 |
| Code Your Future | 29/04/2016 |
| Imparare a insegnare | 29/04/2016 |
| Cinque storie esemplari | 29/04/2016 |
| Tutti in rete con i nonni | 30/04/2016 |

Maggio

I protagonisti di Nonni in Rete animano 30 sportelli digitali aperti ai cittadini. Ashoka segnala la FMD come una delle realtà più attive che mettono in rete le scuole innovative. Parte il progetto "BYE: Build Your Experience". A Roma la terza conferenza internazionale sul bullismo scolastico per il progetto Sonet-Bull. La quarta edizione di Nuvola Rosa coinvolge le ragazze di tre città Bari, Napoli e Cagliari. La Palestra dell'Innovazione partecipa alla campagna Rai #cittadinoinrete. I tre vincitori della RealD Educational Campaign nell'Immersive Lab. Il Fab Lab partecipa all'European Maker Week con una sfida tra docenti e maker. La fiera regionale del programma Impresa in azione alla Palestra dell'Innovazione. Premiazione delle Olimpiadi di robotica a Parma. La FMD al Forum PA e al convegno Isfol. Partono le campagne di crowdfunding delle scuole che hanno partecipato al progetto "Invecchiamento attivo e solidarietà tra generazioni attraverso l'apprendimento e l'innovazione sociale".

| | |
|----------------------------|------------|
| Pellegrini a Roma | 02/05/2016 |
| Soluzioni creative | 02/05/2016 |
| Sportelli digitali | 02/05/2016 |
| Le scuole del futuro | 03/05/2016 |
| Noi e i robot | 03/05/2016 |
| Tutti in rete con i nonni | 03/05/2016 |
| Come creare un'app | 03/05/2016 |
| Le scuole mettono in rete | 04/05/2016 |
| Servizi per il lavoro | 04/05/2016 |
| Un futuro con i robot | 04/05/2016 |
| Il bullismo tra i banchi | 05/05/2016 |
| Le app "elimina code" | 05/05/2016 |
| La voce dell'arte | 05/05/2016 |
| Strumenti per cambiare | 06/05/2016 |
| Il servizio universale | 06/05/2016 |
| Storytelling per le STEM | 06/05/2016 |
| La Nuvola Rosa a Bari | 09/05/2016 |
| Il postino telematico | 09/05/2016 |
| Bullismo, che fare? | 09/05/2016 |
| I facilitatori digitali | 10/05/2016 |
| In rete contro il bullismo | 10/05/2016 |
| Dare forma alle cose | 10/05/2016 |
| Dal Sindaco vorrei... | 11/05/2016 |
| La Nuvola Rosa a Napoli | 11/05/2016 |
| Tutti su Internet | 11/05/2016 |
| English Summer Camp | 12/05/2016 |
| La Nuvola Rosa a Cagliari | 12/05/2016 |
| La fisica si studia al bar | 12/05/2016 |
| Servizi digitali per tutti | 12/05/2016 |
| Scuola digitale | 13/05/2016 |
| Italian Scratch Festival | 13/05/2016 |
| La carriera di tutor | 13/05/2016 |
| Oggi a Buongiorno Regione | 16/05/2016 |
| Modellare il futuro | 16/05/2016 |
| Le emozioni dell'arte | 16/05/2016 |
| La scuola aperta al mondo | 16/05/2016 |

| | |
|----------------------------|------------|
| Concerto in quadrifonia | 17/05/2016 |
| Ecco il mio personaggio | 17/05/2016 |
| Formazione tra pari | 17/05/2016 |
| Ecosistemi per il lavoro | 17/05/2016 |
| La settimana dei maker | 18/05/2016 |
| #PNSD a Campobasso | 18/05/2016 |
| L'epidemia silenziosa | 18/05/2016 |
| #PNSD, #Azione28 a Pisa | 19/05/2016 |
| Officine robotiche | 19/05/2016 |
| Impresa in azione | 20/05/2016 |
| Fare impresa a scuola | 20/05/2016 |
| Conoscenza e creatività | 20/05/2016 |
| Le nuvoline napoletane | 23/05/2016 |
| "Tra generazioni" ovunque | 23/05/2016 |
| Robot e maker | 23/05/2016 |
| Il crowdfunding a scuola | 23/05/2016 |
| Coding, call for tutor | 24/05/2016 |
| La media art al ForumPA | 24/05/2016 |
| Olimpiadi, la premiazione | 24/05/2016 |
| I robot che aiutano | 25/05/2016 |
| Sviluppo? È creatività | 25/05/2016 |
| Oltre la scuola | 25/05/2016 |
| Le nuvoline di Cagliari | 26/05/2016 |
| Ritornare a scuola | 26/05/2016 |
| Cantiere scuola digitale | 26/05/2016 |
| Sfida tra docenti e maker | 27/05/2016 |
| Spazi di apprendimento | 27/05/2016 |
| Non è roba per donne? | 27/05/2016 |
| I portavoce di innovazione | 29/05/2016 |
| La sfida dei grandi maker | 30/05/2016 |
| Agente di cambiamento | 30/05/2016 |
| Innovazione a Campobasso | 30/05/2016 |
| I coach vi aspettano! | 31/05/2016 |
| L'apprendimento sociale | 31/05/2016 |
| A scuola di innovazione | 31/05/2016 |

Giugno

A Roma l'evento "Technology for Good". A Palermo l'evento finale del progetto intergenerazionale sull'invecchiamento attivo con le 20 campagne di crowdfunding lanciate da giovani e anziani. Ad Atene si riunisce il consorzio del progetto Mathisis. Alla Palestra dell'Innovazione prima edizione dell'English Summer Camp, innovativo campo estivo tecnologico. Effetto moltiplicatore per Sonet-Bull con una settimana dedicata alle strategie contro il bullismo scolastico. Entra nel vivo il progetto Future ReCoded. La Giornata mondiale del rifugiato si trasforma in un multi evento di due giornate tra Roma e Catania, dedicato all'integrazione e all'inclusione sociale. Prosegue la formazione degli ambasciatori digitali del progetto Make: Learn: Share: Europe. Parte Enlight per portare nuovo pubblico a scoprire le arti visive e l'arte della luce. Le squadre selezionate alla RomeCup2016 in partenza per Lipsia per la RoboCup Junior. Con Women in Technology (WIT) parte un nuovo percorso di empowerment per le ragazze di tre regioni del Sud. La FMD alla sesta edizione della conferenza internazionale "The Future of Education" a Firenze.

| | |
|----------------------------|------------|
| L'Homo ultra-sapiens | 01/06/2016 |
| Gli effetti del bullismo | 01/06/2016 |
| Le imprese dei maker | 01/06/2016 |
| Tecnologia e terzo settore | 06/06/2016 |
| Welfare territoriale | 06/06/2016 |
| Quando comincia la scuola? | 06/06/2016 |
| Impara e condividi | 07/06/2016 |
| Narrowcaster o pharmer? | 07/06/2016 |
| Meeting a Salonicco | 07/06/2016 |
| The best for the weakest | 08/06/2016 |
| Un'app per la ricreazione | 08/06/2016 |
| I bisogni del territorio | 08/06/2016 |
| Equilibrio e tempo | 09/06/2016 |
| Come creare un videogioco | 09/06/2016 |
| Technology for Good 2016 | 09/06/2016 |
| Effetto moltiplicatore | 10/06/2016 |
| Ultimo giorno di scuola | 10/06/2016 |
| Obiettivo raggiunto! | 10/06/2016 |
| Programma la tua idea | 13/06/2016 |
| L'effetto moltiplicatore | 13/06/2016 |
| Formazione alla pari | 13/06/2016 |
| Imparare è divertente! | 13/06/2016 |
| In sfida 24 imprese | 14/06/2016 |
| Moltiplichiamo le azioni | 14/06/2016 |
| La tecnologia non fa paura | 14/06/2016 |
| I cinque sensi in mostra | 15/06/2016 |
| "Insegnare tutto a tutti" | 15/06/2016 |
| La piattaforma Sonet-Bull | 15/06/2016 |
| Ultima tappa in Puglia | 16/06/2016 |
| La sfida dell'accoglienza | 16/06/2016 |

| | |
|----------------------------|------------|
| Giornata del rifugiato | 17/06/2016 |
| L'anti eroe di Scampia | 17/06/2016 |
| L'Europa delle competenze | 17/06/2016 |
| #EnglishSummerCamp | 19/06/2016 |
| Future ReCoded | 20/06/2016 |
| #locisono a Roma e Catania | 20/06/2016 |
| Bravi docenti si diventa | 20/06/2016 |
| Un campo estivo in 5 lab | 20/06/2016 |
| Arduino conquista tutti | 21/06/2016 |
| Perché diciamo #locisono | 21/06/2016 |
| Laboratori per includere | 21/06/2016 |
| Dal progetto all'oggetto | 21/06/2016 |
| Oggi gioca l'Italia | 22/06/2016 |
| La prima prova | 22/06/2016 |
| I diritti delle donne | 22/06/2016 |
| Insegnare? Io mi diverto! | 23/06/2016 |
| Good news dalle scuole | 23/06/2016 |
| Alla ricerca di formatori | 23/06/2016 |
| #locisono su Più Culture | 24/06/2016 |
| Impariamo a collaborare | 24/06/2016 |
| Laboratori creativi | 27/06/2016 |
| Giochi a incastro | 27/06/2016 |
| L'agenda delle competenze | 28/06/2016 |
| Parte "Enlight" | 28/06/2016 |
| Women in Technology | 28/06/2016 |
| La paladina dei social | 28/06/2016 |
| Si gioca anche a Lipsia | 28/06/2016 |
| Andrea, maestro di coding | 28/06/2016 |
| Il futuro dell'educazione | 30/06/2016 |

Luglio

Proseguono le settimane dell'English Summer Camp alla Palestra dell'Innovazione. Pubblicata la call per gli artisti sul tema "A New Light". La media art raccontata alla Summer School di Media Education 2016. I team selezionati alla RomeCup ottengono importanti vittorie alla RoboCup di Lipsia. Al via la Summer School delle Coding Girls, a Milano, Napoli e Roma. All'Officina dei nuovi lavori la testimonianza di Gabriele Lizzani, creatore di Employerland, il primo social game dedicato al mondo del lavoro. I volti della campagna europea e-Skills for Jobs. Alfonso Molina all'evento di lancio di GrowlTup, nuovo modello di acceleratore, e alla tappa romana del roadshow promosso da Intesa Sanpaolo e StartupItalia! Evento finale di Nonni su Internet a Castelbuono (Palermo). Su Redooc blog l'intervista a Mirta Michilli. Workshop per scoprire la piattaforma Creatubbles. Innovation party per i saluti prima delle vacanze. Si riunisce la squadra dei Fellow di Ashoka.

| | |
|----------------------------|------------|
| Didattiche.2016 | 01/07/2016 |
| Da Verbania a Lipsia | 01/07/2016 |
| La forza della squadra | 01/07/2016 |
| Calcio, non solo Europei | 01/07/2016 |
| Residenze d'artista | 01/07/2016 |
| Il corpo nei media | 01/07/2016 |
| Tutti "protagonisti" | 04/07/2016 |
| La vittoria del superteam | 04/07/2016 |
| La casa di Egle e Cecilia | 04/07/2016 |
| I campioni maturandi | 05/07/2016 |
| Il personaggio di Edoardo | 05/07/2016 |
| I "magnifici sei" | 05/07/2016 |
| Giocando si trova lavoro | 06/07/2016 |
| Campioni si diventa | 06/07/2016 |
| I cinque sensi del robot | 06/07/2016 |
| Determinazione e grinta | 07/07/2016 |
| Sei un creativo? | 07/07/2016 |
| Serve un ecosistema | 07/07/2016 |
| Un'estate in codice | 08/07/2016 |
| Nao e i calci di rigore | 08/07/2016 |
| La forza del gruppo | 08/07/2016 |
| Coding Summer School | 11/07/2016 |
| Affrontare i cambiamenti | 11/07/2016 |
| Il labirinto impossibile | 11/07/2016 |
| Gabriele, pilota di droni | 12/07/2016 |
| "L'informatica è ovunque" | 12/07/2016 |
| Il Gigi Buffon dei Nao | 13/07/2016 |
| Il centro estivo hi-tech | 13/07/2016 |
| Startup made in Rome | 13/07/2016 |
| "Mi sono già appassionata" | 14/07/2016 |
| Didattiche.2016 | 14/07/2016 |
| Ora ho una nuova passione! | 14/07/2016 |
| Inventare, costruire e... | 14/07/2016 |

| | |
|----------------------------|------------|
| "Ce la metterò tutta" | 15/07/2016 |
| Creare insieme | 15/07/2016 |
| 7 hub per i cittadini | 16/07/2016 |
| Giovanna, protagonista 2.0 | 18/07/2016 |
| L'unione fa la forza | 18/07/2016 |
| Immagina una nuova scuola | 18/07/2016 |
| Digital Camp da bis | 19/07/2016 |
| Alleniamoci alle sfide | 19/07/2016 |
| Si forma la squadra | 19/07/2016 |
| Come parlano i computer | 20/07/2016 |
| Le Coding Girls romane | 20/07/2016 |
| "Ora siamo vicini vicini" | 20/07/2016 |
| Ce la possono fare tutte | 21/07/2016 |
| Arte da ogni PARTE | 21/07/2016 |
| Il videogioco di Edoardo | 21/07/2016 |
| Da allieva a coach | 22/07/2016 |
| Il liceo del coding | 22/07/2016 |
| Avviso per gli artisti | 22/07/2016 |
| La FMD in festa | 25/07/2016 |
| La fabbrica dei suoni | 25/07/2016 |
| My future it's up to me | 25/07/2016 |
| Bolle e creatività | 26/07/2016 |
| Il sogno di Luca | 26/07/2016 |
| Campioni di fair play | 26/07/2016 |
| I Pokémon nel fab lab | 27/07/2016 |
| La Gioconda in classe | 27/07/2016 |
| Cosa succede oggi | 28/07/2016 |
| Rumoristi e videomaker | 28/07/2016 |
| Coding alla pari | 28/07/2016 |
| Innovation party | 29/07/2016 |
| In vacanza si impara | 29/07/2016 |
| Ho capito il coding! | 29/07/2016 |

Agosto

Le attività dei laboratori della Palestra dell'Innovazione si fermano per tre settimane. Anche l'Istituto Boscotre-case chiude con successo la campagna di crowdfunding. #Tregiornisenzafrontiere con trofei e coppe digitali dall'8 al 10 agosto con la Comunità di Sant'Egidio. PON per la scuola: sessione formativa a Montagnana, in Veneto. Il tema dell'integrazione digitale sul magazine «Voci globali». A *Canicola* su Radio2 si parla del progetto Nonni in rete, promosso con Poste Italiane. L'esperienza di Nonni su Internet nei "Laboratori di miglioramento" di Stresa. Dopo il terremoto che ha colpito l'Italia centrale i maker realizzano una macchina per spiegare il terremoto agli studenti nella "Semana de la Sismología (26-30 settembre).

| | |
|-----------------------------|------------|
| "Il coding serve a tutti" | 02/08/2016 |
| Gli antichi mestieri | 03/08/2016 |
| Il fab lab della pace | 04/08/2016 |
| Lavori in corso | 05/08/2016 |
| #tregiornisenzafrontiere | 08/08/2016 |
| Hackathon disabilità visive | 09/08/2016 |
| #CodinGirls su Storify | 10/08/2016 |
| Nonni su Internet a Stresa | 11/08/2016 |
| Ho imparato e ora insegno | 12/08/2016 |
| English Summer Camp | 22/08/2016 |
| On line fa più fresco | 23/08/2016 |
| Tecnologia solidale | 24/08/2016 |
| Formazione per i docenti | 25/08/2016 |
| L'hackathon solidale | 26/08/2016 |
| Sesto Forum sul Lago | 29/08/2016 |
| Sfida per social hacker | 30/08/2016 |
| Noi ci siamo | 30/08/2016 |
| 5 lab da non dimenticare | 30/08/2016 |
| Attori del cambiamento | 31/08/2016 |

Settembre

Ultima settimana dell'English Summer Camp. Kick off meeting per il progetto Enlight. L'esperienza del BNL Media Art Festival alla conferenza AV Audience Development Rome, all'Ars Electronica di Linz e a KL Connverge a Kala Lumpur. *La tecnologia trasforma la vita dei migranti*: articolo su Microsoft Europe. Laboratori di storytelling per il progetto BYE: Build Your Experience. Parte la prima Scuola di Fisica con Arduino e Smartphone, organizzata dal Dipartimento di Fisica della Sapienza. In libreria *Educazione per la vita e inclusione digitale. Strategie innovative per la scuola e la formazione degli adulti* (Edizioni Erickson). Ad Atene la presentazione dei risultati del progetto europeo Sonet-Bull. Molina al convegno "Towards an agenda for 2020 and beyond. Leadership Skills for the High-Tech Economy" a Bruxelles, alla Scuola d'autunno a San Martino al Cimino. Al via il progetto Women in technology. Su www.eunews.it Michele Gerace dialoga con Alfonso Molina. Settimana della sismologia con esperti internazionali. Il rettore dell'università cilena alla Palestra dell'Innovazione. Eventi moltiplicatori per Sonet-Bull. All'Ambasciata degli Stati Uniti d'America conferenza stampa per la terza edizione di Coding Girls. Maratona di due giorni per realizzare un prototipo per le disabilità visive.

| | |
|------------------------------|------------|
| La settimana di Francesco | 02/09/2016 |
| #NObullismo, gara di idee | 02/09/2016 |
| Call4Youth: ho risposto e... | 03/09/2016 |
| Il futuro capovolto | 05/09/2016 |
| L'arte della luce | 05/09/2016 |
| Si torna a scuola | 05/09/2016 |
| Robot, app e media art | 06/09/2016 |
| La prova del nove | 06/09/2016 |
| Uno smile con CodeBug | 07/09/2016 |
| Arte, tecnologia e design | 07/09/2016 |
| Sonet-Bull informa | 07/09/2016 |
| Lavoro di squadra | 07/09/2016 |
| Idee per la cultura | 08/09/2016 |
| Il museo del futuro | 08/09/2016 |
| Imparare per cambiare | 08/09/2016 |
| Il laboratorio in tasca | 08/09/2016 |
| #RomaMAF a Linz | 09/09/2016 |
| Ripensare la media art | 09/09/2016 |
| Prove di doppiaggio | 09/09/2016 |
| Realtà virtuale low cost | 12/09/2016 |
| Bilancio del campo estivo | 12/09/2016 |
| I numeri del nuovo anno | 12/09/2016 |
| Esperimenti hands-on | 12/09/2016 |
| La comunità di Ashoka | 13/09/2016 |
| Il giardino didattico | 13/09/2016 |
| Mutuo apprendimento | 13/09/2016 |
| La fisica al fab lab | 14/09/2016 |
| Qualità e inclusione | 14/09/2016 |
| Ripartiamo dalle ragazze | 15/09/2016 |
| Scuola di fisica | 15/09/2016 |
| Le interviste del fab lab | 15/09/2016 |
| Curiosità e divertimento | 16/09/2016 |

| | |
|----------------------------|------------|
| Professionisti digitali | 16/09/2016 |
| Policy anti-bullismo | 16/09/2016 |
| Da Roma a Kuala Lumpur | 19/09/2016 |
| Azioni anti bullismo | 19/09/2016 |
| Dialogo sull'Europa | 19/09/2016 |
| L'Europa delle storie | 20/09/2016 |
| La fisica con i maker | 20/09/2016 |
| Scuola d'autunno | 20/09/2016 |
| La macchina dei terremoti | 21/09/2016 |
| La fisica nel quotidiano | 21/09/2016 |
| Collaborazione Italia-Cile | 21/09/2016 |
| La mano dell'uomo | 22/09/2016 |
| La scuola si rifà il look | 22/09/2016 |
| Policy e certificazioni | 22/09/2016 |
| Good news dalle scuole | 23/09/2016 |
| A scuola con il sismologo | 23/09/2016 |
| Evento moltiplicatore | 23/09/2016 |
| La scuola è per tutti | 26/09/2016 |
| Educazione per la vita | 26/09/2016 |
| Sisma, il modello cileno | 26/09/2016 |
| Le #CodinGirls in 3 città | 26/09/2016 |
| La prova dell'ascensore | 27/09/2016 |
| Da vittima a esperta | 27/09/2016 |
| La scuola capovolta | 27/09/2016 |
| #Codinggirls in diretta | 28/09/2016 |
| Un webinar per il futuro | 28/09/2016 |
| Un nuovo nodo nella rete | 29/09/2016 |
| Il sismologo a scuola | 29/09/2016 |
| Al via hackathon inclusivo | 29/09/2016 |
| La scuola antisismica | 30/09/2016 |
| L'hackathon continua | 30/09/2016 |

Ottobre

Prima edizione della Phyrtual Innovation Week. In Campidoglio confronto sul modello di educazione per la vita con Tullio De Mauro. A Roma "Flip-Me: Presente imperfetto, futuro capovolto". Progetto Ideal: a Helsinki workshop sul modello italiano di educazione per gli adulti. A pieno ritmo i laboratori di Future Recoded. La FMD alla Maker Faire con i progetti dei *maker* e l'animazione di spazi didattici. Meeting per il progetto Mathisis a Tolosa. Gli operatori del lavoro di Path to a Job in formazione alla Palestra dell'Innovazione. Parte la Settimana europea della programmazione con il progetto Simple Future. Con Cisco e-Skills conference e creathon internazionale in tre città. I coach al Festival dell'Innovazione e della Scienza di Settimo Torinese. Alfonso Molina partecipa al talk *Scialla!* (Agenzia nazionale per i giovani). PON per la scuola: sessione formativa a Tivoli con Lego® Serious Play®. Al via i pomeriggi robotici.

| | |
|------------------------------|------------|
| #PIW2016, prima giornata | 03/10/2016 |
| Soluzioni per condividere | 03/10/2016 |
| La vittoria con il cuore | 03/10/2016 |
| Preparare al cambiamento | 04/10/2016 |
| #PIW2016, 2ª giornata | 04/10/2016 |
| Raccontare con Scratch | 04/10/2016 |
| IOT, la scuola è "sensibile" | 05/10/2016 |
| Scuola, IOT e industria 4.0 | 05/10/2016 |
| Ragazze imprenditrici | 05/10/2016 |
| L'assessora e la Crusca | 05/10/2016 |
| Scuola e competitività | 06/10/2016 |
| #PIW2016, quarta giornata | 06/10/2016 |
| I progetti di Jasmine | 06/10/2016 |
| #PIW2016, quinta giornata | 07/10/2016 |
| Competenze per il lavoro | 07/10/2016 |
| Gli insegnanti "capovolti" | 07/10/2016 |
| Una maratona di idee | 08/10/2016 |
| La Phyrtual Factory è... | 08/10/2016 |
| La scuola che vorremmo | 08/10/2016 |
| La sfida tra progetti | 08/10/2016 |
| Il programma #PIW2016 | 10/10/2016 |
| Imparare a sviluppare | 10/10/2016 |
| Pacman e robot | 10/10/2016 |
| Con il Cpia 2 in Finlandia | 10/10/2016 |
| La FMD alla Maker Faire | 11/10/2016 |
| #PIW2016, il racconto | 11/10/2016 |
| Il fab lab delle ragazze | 11/10/2016 |
| Un'impresa familiare | 12/10/2016 |
| LLLWeek a Bruxelles | 12/10/2016 |
| Programmare in autonomia | 12/10/2016 |
| La scuola che fa da sé | 13/10/2016 |
| Imparare con le app | 13/10/2016 |
| Mathisis, meeting a Tolosa | 13/10/2016 |
| #MFR16, oggi si parte | 14/10/2016 |
| Training transnazionale | 14/10/2016 |
| Nuovi corsi in partenza | 14/10/2016 |
| Al via Europe Code Week | 15/10/2016 |

| | |
|------------------------------|------------|
| Alla #MFR16 con le scuole | 15/10/2016 |
| #MFR16, laboratori di oggi | 15/10/2016 |
| #MFR16, oggi nell'area Kids | 16/10/2016 |
| #MFR16, voci e immagini | 16/10/2016 |
| I progetti dei nostri maker | 16/10/2016 |
| L'hackathon Simply Rome | 17/10/2016 |
| Path to a Job, oggi training | 17/10/2016 |
| #FutureRecoded a Prato | 17/10/2016 |
| Da Prato a Brindisi | 18/10/2016 |
| Training e meeting | 18/10/2016 |
| Non solo Bratislava | 18/10/2016 |
| Noi Robot | 18/10/2016 |
| Vince l'app Smarket | 19/10/2016 |
| Metodo #LSP per il lavoro | 19/10/2016 |
| Young Europe You | 19/10/2016 |
| In Abruzzo SI FORMA | 20/10/2016 |
| Come fare un video CV | 20/10/2016 |
| Studiare dentro il libro | 20/10/2016 |
| Esplorare il mondo | 21/10/2016 |
| A scuola con selfie | 21/10/2016 |
| Uno scenario per il lavoro | 21/10/2016 |
| Dal gadget alla start up | 24/10/2016 |
| Le ragazze di Scampia | 24/10/2016 |
| Fai la tua parte! | 24/10/2016 |
| La scuola 4.0 | 25/10/2016 |
| Didattiche.2016 | 25/10/2016 |
| Formazione per i dirigenti | 25/10/2016 |
| Ci sarà una scuola che... | 26/10/2016 |
| Gestire le organizzazioni | 26/10/2016 |
| Il lavoro alla radio | 26/10/2016 |
| Verso le classi aperte | 27/10/2016 |
| Pomeriggi robotici | 27/10/2016 |
| La stampante 3D DIY | 28/10/2016 |
| Studiare con il visore | 28/10/2016 |
| Coding e storytelling | 28/10/2016 |
| Sisma: oggi scuole chiuse | 31/10/2016 |

Novembre

Make Learn Share Europe: appuntamento in Spagna per i sei ambasciatori digitali. Attività didattiche con i mattoncini Mega Bloks. Al via Crack the Code. A Rimini Didattiche.2016 con intervento in plenaria di Alfonso Molina e laboratori didattici animati dai coach della Palestra dell'Innovazione. Le Coding Girls in tour. Gli artisti del Maf a Londra. Riparte Nonni in Rete con Poste. Tra generazioni a Udine. Parte la prima Residenza d'Artista nella Palestra dell'Innovazione. Tre hackathon per le Coding Girls a Milano, Napoli e Roma. La 6ª edizione di euRobotics Week nella Palestra dell'Innovazione. Molina all'evento "Everyone a changemaker" di Ashoka a Milano. "Immaginare, creare e condividere" alla Palestra dell'Innovazione. Plenary meeting a Maastricht per il progetto Mathisis. La FMD alla settimana del Piano nazionale scuola digitale alla Reggia di Caserta. Alla scoperta del makerspace al Goethe-Institut.

| | |
|------------------------------|------------|
| Prove di public speaking | 02/11/2016 |
| #LamericaDecide | 02/11/2016 |
| Gli oggetti connessi | 03/11/2016 |
| Alla scoperta del cervello | 03/11/2016 |
| IoT entra nelle scuole | 03/11/2016 |
| Da Brindisi a Rimini | 03/11/2016 |
| Sisma, i robot che aiutano | 04/11/2016 |
| Oggi inventiamo storie | 04/11/2016 |
| Da Rimini a Lecce | 04/11/2016 |
| Allenamenti al coding | 07/11/2016 |
| Fantasia e creatività | 07/11/2016 |
| Impresa in Azione | 07/11/2016 |
| Ancora a Lecce | 07/11/2016 |
| In partenza per Gijón | 08/11/2016 |
| Come si costruisce un robot | 08/11/2016 |
| Al via "Crack the Code" | 08/11/2016 |
| Le scuole interconnesse | 08/11/2016 |
| I piccoli e il terremoto | 09/11/2016 |
| La scoperta dell'America | 09/11/2016 |
| Ambasciatori dell'Europa | 09/11/2016 |
| Domani a Didattiche.2016 | 10/11/2016 |
| "È poco difficile" | 10/11/2016 |
| Future ReCoded a Napoli | 10/11/2016 |
| Didattiche.2016 in diretta | 11/11/2016 |
| La stampante 3D in kit | 11/11/2016 |
| In diretta dai laboratori | 12/11/2016 |
| Mente, mani e macchine | 12/11/2016 |
| Artisti del MAF a Londra | 13/11/2016 |
| Future ReCoded a Bologna | 14/11/2016 |
| Residenza d'artista | 14/11/2016 |
| Coding Girls in tour | 14/11/2016 |
| Di ritorno da Gijón | 14/11/2016 |
| #Codinggirls, al via il tour | 14/11/2016 |
| Il coraggio delle ragazze | 15/11/2016 |
| "Tra generazioni" a Udine | 15/11/2016 |
| Grandi idee "infettive" | 15/11/2016 |
| Da Ozobot ad App Inventor | 16/11/2016 |
| Primo hackathon a Milano | 16/11/2016 |

| | |
|-----------------------------|------------|
| Future ReCoded a Rieti | 16/11/2016 |
| Una settimana tra i robot | 17/11/2016 |
| IoT semplifica la vita | 17/11/2016 |
| #CodinGirls a Napoli | 17/11/2016 |
| Creatività e tecnica | 17/11/2016 |
| Riparte Nonni in Rete | 18/11/2016 |
| Phyrtual Factory Contest | 18/11/2016 |
| I nuovi mondi di Bye | 18/11/2016 |
| Future Recoded a Cuneo | 18/11/2016 |
| Coding Girls in diretta | 19/11/2016 |
| Super Mario a Napoli | 20/11/2016 |
| #GenerazioneArgento | 20/11/2016 |
| La Palestra del coding | 21/11/2016 |
| Sei nuovi corsi in partenza | 21/11/2016 |
| Il "codice" del lavoro | 21/11/2016 |
| A Roma il 3° hackathon | 22/11/2016 |
| Ashoka Fellow a Milano | 22/11/2016 |
| #crescereallagrande | 22/11/2016 |
| Apprendimento adattivo | 23/11/2016 |
| L'hackathon delle ragazze | 23/11/2016 |
| La scuola nella Reggia | 24/11/2016 |
| Oltre gli incastri | 24/11/2016 |
| Le eroine del coding | 24/11/2016 |
| I laboratori di oggi | 25/11/2016 |
| ERW2016 al Robotic Lab | 25/11/2016 |
| L'eroine di super Mario | 25/11/2016 |
| Nice To Meet You | 25/11/2016 |
| Call for Artist | 26/11/2016 |
| Al via Nonni su Internet | 28/11/2016 |
| L'app che salva il mondo | 28/11/2016 |
| I laboratori di oggi | 28/11/2016 |
| Design degli spazi | 28/11/2016 |
| #NatiPari | 29/11/2016 |
| Creare fare innovare | 29/11/2016 |
| Trasformazione digitali | 29/11/2016 |
| È già "Ora di codice" | 30/11/2016 |
| La maratona di creatività | 30/11/2016 |
| Un finale inaspettato | 30/11/2016 |

Dicembre

Mirta Michilli a Bruxelles per il lancio di Digital Skills and Jobs Coalition. La campagna globale Hour of Code coinvolge oltre 3.700 studenti, da Catania a Pordenone. PNSD, formazione a Brescia per i dirigenti scolastici. Nonni in Rete parte dall'Aquila. Al fab lab "fabbrica dei regali" in vista del Natale. Residenze d'artista con Tobias Deamgen e Kristina Paustian alla Palestra dell'Innovazione. Al via il progetto Carbon Footprint.

| | |
|-----------------------------|------------|
| Videomaker per #codinggirls | 01/12/2016 |
| La principessa e l'unicorno | 01/12/2016 |
| Giovani a rischio | 01/12/2016 |
| I laboratori di oggi | 02/12/2016 |
| L'Ora del codice a Roma | 02/12/2016 |
| "Facciamo" i regali | 02/12/2016 |
| In rete i nonni aquilani | 05/12/2016 |
| IoT, 3D e storytelling | 05/12/2016 |
| Da Catania a Pordenone | 06/12/2016 |
| Dirigere l'innovazione | 06/12/2016 |
| Robotica, coding e... | 06/12/2016 |
| La scuola degli over 65 | 06/12/2016 |
| Parte Hour of Code | 06/12/2016 |
| Si riparte anche con un pc | 07/12/2016 |
| Il maestro di coding | 07/12/2016 |
| Future Recoded a Roma | 07/12/2016 |
| 50 anni di matrimonio | 09/12/2016 |
| Arduino dalla A alla Z | 09/12/2016 |
| Nella casa dell'infanzia | 12/12/2016 |
| Arte e territorio | 12/12/2016 |
| Coding e robotica | 12/12/2016 |
| A scuola di videogame | 13/12/2016 |
| Dalla parola al video | 13/12/2016 |
| Oggi lezione speciale | 13/12/2016 |
| Come si impara? | 13/12/2016 |
| Oggi World Café | 14/12/2016 |

| | |
|---------------------------|------------|
| Artisti e coach | 14/12/2016 |
| Formazione sul territorio | 14/12/2016 |
| Soluzioni IoT | 14/12/2016 |
| Percorsi di arte | 15/12/2016 |
| Future Recoded in Sicilia | 15/12/2016 |
| I robot collaborativi | 15/12/2016 |
| La fabbrica dei regali | 16/12/2016 |
| Altri Nonni in Rete | 16/12/2016 |
| Tour di Future Recoded | 16/12/2016 |
| #GJC2017, si parte! | 19/12/2016 |
| Com'è fatto il cielo | 19/12/2016 |
| Roma Berlino A/R | 19/12/2016 |
| Future Recoded a Milano | 20/12/2016 |
| Palestra 3.0 a Monselice | 20/12/2016 |
| #PNSD a scuola | 20/12/2016 |
| A lezione di smartphone | 20/12/2016 |
| L'impronta di carbonio | 21/12/2016 |
| Bilancio di Hour of Code | 21/12/2016 |
| Dalla penna al pc | 21/12/2016 |
| Una tempesta di emozioni | 22/12/2016 |
| La RomeCup di Giusy | 22/12/2016 |
| Roma e Berlino | 22/12/2016 |
| Buone feste a tutti! | 23/12/2016 |
| La task force dei MSP | 23/12/2016 |
| WIT, salpa la nave scuola | 23/12/2016 |

PER APPROFONDIRE ON LINE 
www.mondodigitale.org/news/2016

FOCUS



Ci fa piacere raccontare il 2016 anche con un collage di immagini che ritrae quanti hanno voluto condividere con noi sfide e obiettivi. Ci sono politici, manager, amministratori, scienziati...

L'elenco in ordine alfabetico

- Elena ABBIATICI, storica dell'arte, scrittrice e curatore
- Luigi ABETE, presidente BNL Gruppo BNP Paribas
- Emiliano ABRAMO, Comunità di Sant'Egidio
- Paola ANDREOZZI, responsabile CRS Microsoft
- Antonio AREVALO, addetto culturale dell'Ambasciata del Cile in Italia
- Cesare AVENIA, presidente della Fondazione Ericsson
- Fernando AYALA, ambasciatore del Cile, Cile
- Laura BALDASSARRE, assessore alla Persona, Scuola e Comunità solidale, Roma Capitale
- Alex BARCHIESI, Dipartimento calcolo e storage distribuito consortium GARR
- Arturo BARONCELLI, manager Comau Spa, ex presidente di International Federation of Robotics
- Gabriella BARONE, responsabile Placement Italia Camp srl

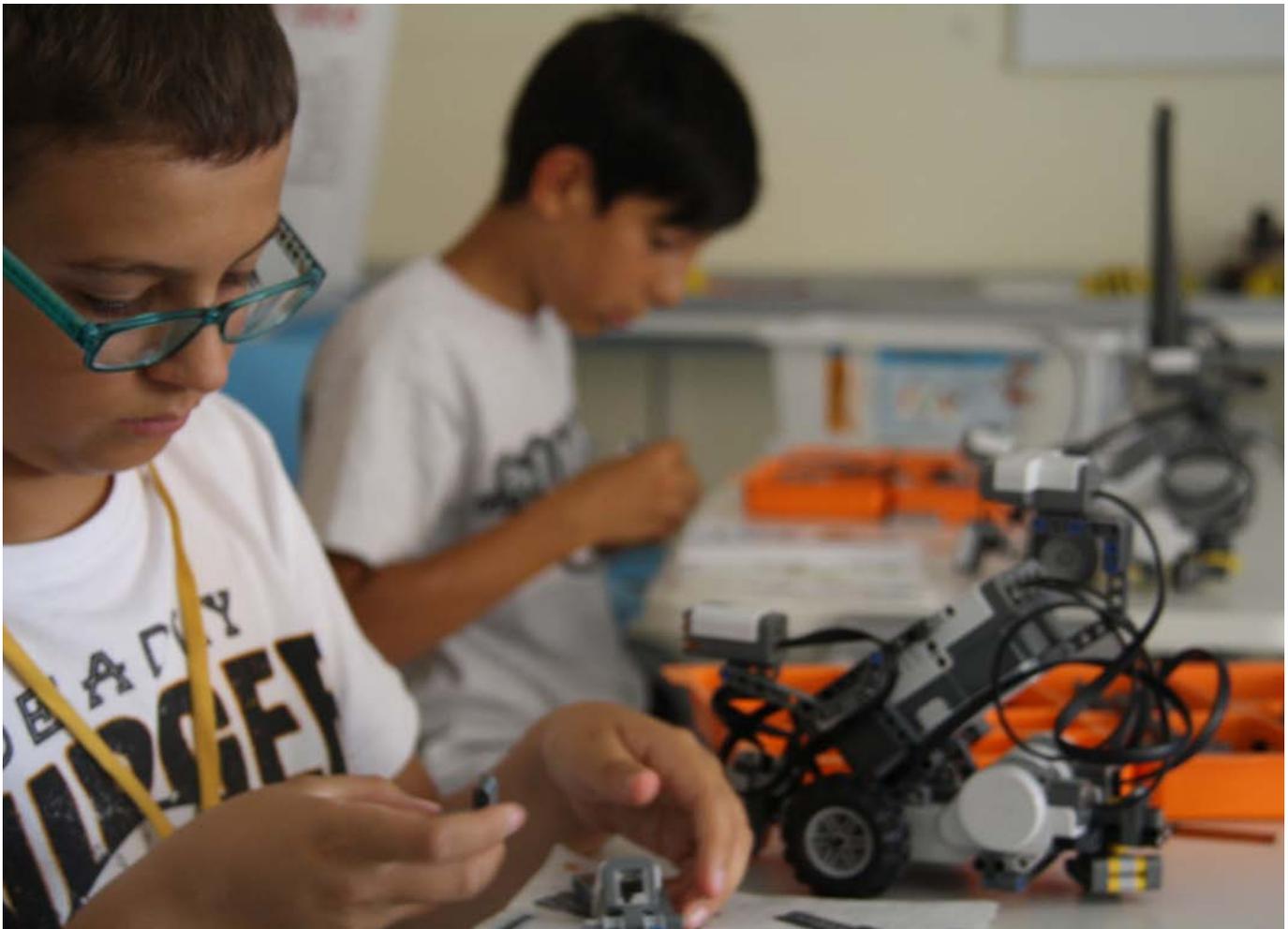
Incontri ravvicinati con...



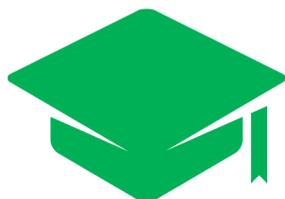
- Giorgio BARBERIO CORSETTI, regista teatrale
- Shawn BAXTAR, console per la stampa e la cultura degli Stati Uniti a Napoli
- Gloria F. BERBENA, Minister Counselor for Press and Cultural Affairs, Ambasciata degli Stati Uniti d'America
- Silvello BETTI, professore straordinario presso l'Università degli Studi di Roma "Tor Vergata", esperto in Telecomunicazioni
- Anna BOCCACCIO, direttore relazioni istituzionali BNL Gruppo BNP Paribas
- Sabrina BONO, capo dipartimento per la programmazione e la gestione delle risorse umane, finanziarie e strumentali, MIUR
- Silvia BORDINI, storica dell'arte
- F. BOUQUET, Université de Paris Sud
- Anastasia BUDA, Samsung Corporate Citizenship Manager Samsung Electronics Italia
- Tiziana CANDILORO, Ambasciata Usa a Roma
- Jaime CAMPOS, dept. Geofísica, FCFM, Universidad de Chile y director del Programa Riesgo Sísmico (PRS) y del Programa de Reducción de Riesgos y Desastres (CITRID), Universidad de Chile

- Barbara CAPUTO, professore associato Dipartimento di Ingegneria Informatica Università degli studi di Roma La Sapienza
- Alessandro CARUSO, associate editor InsideArt
- Paola CAVALLERO, direttore Marketing & Operations Microsoft Italia
- Stefano CELI, coordinatore sinergie società del gruppo, BNL Gruppo BNP Paribas
- Alessandra CENERINI, presidente della Associazione Docenti e Dirigenti scolastici italiani
- Marco CERVellini, Polizia Postale
- Francesca CHIOCCETTI, Samsung
- Diego CIULLI, manager Public Policy at Google
- Roberta COCCO, assessore Comune di Milano
- Francesca COLAIACO, Telefono Azzurro
- Giampaolo COLLETTI, giornalista
- Elisa CUCINIELLO, Media Art Curator, Ph.D. Candidate, Università degli Studi Roma Tre
- Catherine CHRISTODOULOPOULOU, Computer Technology Institute
- Onofrio CUTAIA, direttore generale dello Spettacolo dal Vivo del MIBACT
- Silvia DALLAI, Costa Crociere Foundation Program
- Alberto DAMBRUOSO, critico d'arte, Ideatore de i Martedì Critici
- Giacomo D'ARRIGO, direttore generale Agenzia nazionale per i Giovani (ANG)
- Veronica D'AURIA, Chief Curator, Centro d'Art e Ricerche Multimediali Applicate
- Gildo DE ANGELIS, direttore dell'Ufficio Scolastico regionale per il Lazio
- Tullio De Mauro, professore emerito, Università degli studi di Roma La Sapienza
- Kelly DEGNAN, Ambasciata Usa
- Riccardo DE STEFANO, responsabile PerMicro Lazio
- Pasquale DIAFERIA, direttore creativo Quasar Design University
- Massimiliano DIBITONTO, docente di Interaction design, RUFA University of Fine Arts
- Christian DI MAGGIO, consulente Miur
- Piero DOMINICI, Università degli Studi di Perugia
- Paolo ELEUTERI, Università Ca' Foscari di Venezia
- Mila FIORDALISI, giornalista Corriere delle Comunicazioni
- Dario FRANCESCHINI, ministro dei Beni e delle attività culturali e del turismo
- Stefano FRANCHI, direttore generale Federmeccanica
- Lisa GABBARELLI, University of London
- Ida GEROSA, artista
- Franco GHIONE, Università Tor Vergata
- Maria Gabriella GIARDINA, Technical Solutions Specialists, Samsung Electronics Italia
- Freddy Paul GRUNERT, associate curator ZKM - Center for Arts and Media, Germania
- Celia Regina GUIMARAES, giornalista Rai News 24
- Achilles KAMEAS, Hellenic Open University
- Piotr KRAJEWSKI, cofondatore e direttore artistico WRO Art Center, Polonia
- Gabriele KREUTER-LENZ, direttrice Goethe-Institut Italien, Germana
- Steven LABENSKY, addetto culturale dell'Ambasciata Americana a Roma, Stati Uniti
- Cosimo LAGUARDIA, Osservatorio Regionale Anti-Bullismo Puglia EWTO Italia
- Cecilia LALATTA COSTERBOSA, startupper e ideatrice di Molecola
- Cecilia LASCHI, professore associate di Bio Robotica, Scuola Superiore Sant'Anna di Pisa
- Luca LEPORE, Networking Academy Manager, Cisco
- Laura LEUZZI, Post Doc Research Assistant EWVA, University of Dundee
- Andrea LIMONE, amministratore delegato PerMicro
- Gabriele LIZZANI, founder at Employerland
- Michele LUSTRINO, professore associato, Dipartimento Scienze della Terra, Università degli studi di Roma La Sapienza
- Luigi MACCALLINI, responsabile comunicazione retail BNL Gruppo BNP Paribas
- Fabrizio MALLAIOLI, professore associato, Dipartimento di Ingegneria Strutturale e Geotecnica, Università degli studi di Roma La Sapienza
- Marcella MALLEEN, presidente Prioritalia

- Gianpaolo MANZELLA, consigliere Regione Lazio
- Flavia MARZANO, assessore Roma semplice, Roma Capitale
- Edvige MASTANTUONO, dirigente Ufficio I, Direzione generale per gli ordinamenti scolastici e per l'autonomia scolastica, MIUR
- Carlo MAUCOLI, Chief Technology Officer, Microsoft
- Barbara MAZZOLAI, coordinatrice centro di Micro-Bio Robotica, Istituto Italiano di Tecnologia
- Giovanna MELANDRI, presidente della Fondazione MAXXI
- Davide MINELLI, TechSoup
- Fabio MONGELLI, direttore Rufa-university of Fine Arts
- Simona MONTESARCHIO, direttore generale Direzione interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale, MIUR
- Claudio MORICONI, responsabile Laboratorio di Robotica ENEA
- Raffaella MORSELLI, Università degli Studi di Teramo
- Antoni MUNTADAS, media artist e professore presso il Laboratorio Arte Visiva, IUAV, Spagna
- Karen NAHUM, direttrice di De Agostini Scuola
- Daniele NARDI, ordinario di Intelligenza artificiale e responsabile del laboratorio RoCoCo (Cognitive Cooperating Robots), Università degli studi di Roma La Sapienza
- Bruno NATI, comunicazione web consortium GARR
- Domenico NESCI, partner Lventure Group
- Paolo NURCIS, tenente colonnello, capo sezione divulgazione storica multimediale dell'Ufficio storico del Ministero della Difesa
- Gabriella OLMI, BNL Gruppo BNP Paribas
- Mona O'MOORE, Anti-Bullying Center, Dublin City University
- Giovanni ORGANTINI, Università degli studi di Roma La Sapienza
- Giorgio PACIFICI, giornalista TG2
- Carmela PALUMBO, direttore generale Direzione per gli ordinamenti scolastici e per l'autonomia scolastica, MIUR
- Fabio PARIS, curatore e managing director Link Art Center
- Chiara PASSA, artista digitale
- Patrizia PERRONE, Psy+ Onlus
- Vincenzo PERRONE, assistente istruttore Wingsun Ewto Italia
- Emanuela PIGLIACELLI, responsabile comunicazione Pastificio Cerere
- Renzo PIVA, Accademia dei Lincei
- Ilaria POTITO, Head of TIM #WCAP Accelerator, Telecom Italia
- Domenico QUARANTA, direttore artistico Link Art Center
- Valentina RAVAGLIA, Assistant Curator Tate Modern Ph.D. Candidate, Birkbeck, University of London
- Martino REBONATO, fondatore Associazione OASI
- Filiph T. REEKER, console generale degli Stati Uniti a Milano
- Fabienne RONDELLI, Attachée de coopération éducative, Ambasciata di Francia
- Elena Giulia ROSSI, giornalista e storica dell'arte
- Rodolfo SARAGONI, Profesor e Ingeniero Civil, Universidad de Chile Ph.D., University of California, Los Angeles (UCLA)
- Mario SAVINI, Università degli Studi di Teramo
- Ifigeneia SOTIROPOULOU, Hellenic Open University
- Gerfried STOCKER, direttore e direttore artistico Ars Electronica Linz, Austria
- Tommaso TABARELLI DE FATIS, Università di Milano Bicocca
- Fabrizio TAMBURINI, fisico, Università di Padova
- Emily THOMFORDE, Code Educator and Science Technology Engineering Art and Mathematics (STEAM) Specialist
- Benedetto TODARO, direttore scientifico Quasar Design University
- Maurizio Marco TOZZI, storico dell'arte
- Monia TROMBETTA, direttore ad interim sezione arte MAXXI
- Ennio VIVALDI, rettore dell'Universidad de Chile
- Francesco ZAMBOTTI, responsabile Sezione Scuola, Area Ricerca & Sviluppo, Edizioni Centro Studi Erickson
- Siegfried ZIELINSKI, founding rector Academy of Ars & Media Cologne e rettore University of Arts & Design Karlsruhe, Germania



Area di intervento e progetti



Educazione per la vita

Non è solo un'area trasversale di intervento, che può raggruppare i progetti nell'area dell'educazione e della formazione, ma è soprattutto un modello, messo a punto dalla FMD, che coniuga le più recenti elaborazioni concettuali (cinque menti di Howard Gardner, teorie sullo sviluppo del carattere, ecc.). Tutti i progetti, dalle attività locali della Città Educativa di Roma al progetto europeo MLearn, sono sviluppati in modo da offrire concreti strumenti di Educazione per la vita (life skills, soft skills, ecc.). Il modello è stato inserito con successo anche nei progetti che, in modo più specifico, promuovono l'auto imprenditoria giovanile, come Meet no Neet.

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



CITTÀ EDUCATIVA COME CENTRO PERMANENTE DI BUONE PRATICHE



ATTIVITÀ FORMATIVE "IMMERSIVE" PER LE NUOVE GENERAZIONI



WORKSHOP PER DOCENTI E FORMATORI IN AULA E A DISTANZA



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



CONCORSI, GARE E COMPETIZIONI LOCALI E INTERNAZIONALI



RETE DEI VOLONTARI DELLA CONOSCENZA



ORGANIZZAZIONE DI EVENTI E COMUNICAZIONE SOCIALE



RICERCA, CASI DI STUDIO, METODOLOGIE, VALUTAZIONE



PROGETTAZIONE E SVILUPPO TERRITORIALE



CODIFICA DELLE CONOSCENZE, STRUMENTI, PROCESSI ECC.



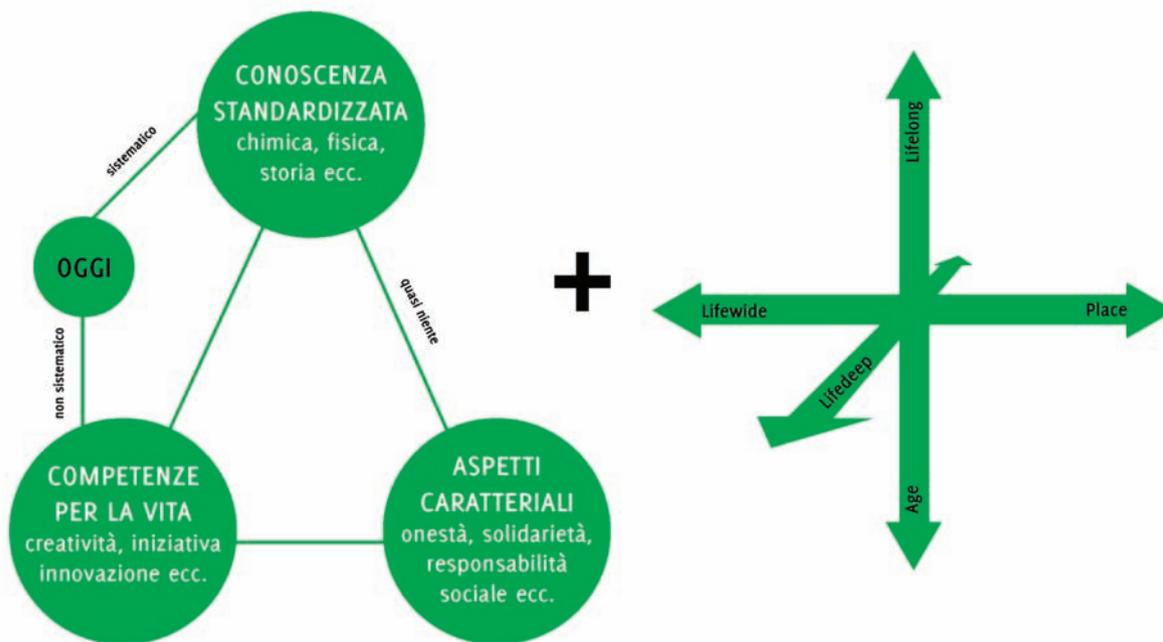
RICERCA PARTNER, ALLEANZE IBRIDE E ACCORDI DI RETE



PHYRTUAL.ORG, IN RETE LA COMUNITÀ DI INNOVATORI SOCIALI

Il modello di Educazione per la vita, elaborato dal direttore scientifico Alfonso Molina, integra conoscenze standardizzate, competenze e valori e tiene conto delle riflessioni più recenti su apprendimento e istruzione: ridefinisce i pilastri dell'educazione per lo sviluppo del carattere, tiene conto delle intelligenze multiple e delle cinque menti di Howard Gardner, arricchisce il quadro delle competenze per il 21° secolo con la virtualità, la capacità di integrare dimensione fisica (territoriale) e virtuale (on line) in un solo approccio di pensiero e azioni strategiche. Una competenza che diventerà sempre più preziosa.

Il concetto di educazione per la vita, in particolare, comprende sei aspetti, tre di contenuto e tre modalità di apprendimento, come mostra la rappresentazione grafica del modello Edu4Life.



Le modalità di apprendimento integrano tre dimensioni:

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



I contenuti dell'educazione

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

In questa area inseriamo la descrizione di diverse attività, tra progetti, campagne, festival e summer school, dove è centrale l'aspetto formativo.

Tutti gli altri progetti si trovano raggruppati nelle aree tematiche di riferimento, anche se usano la metodologia di Educazione per la vita.



LA PUBBLICAZIONE | Educazione per la vita e inclusione digitale. Strategie innovative per la scuola e la formazione degli adulti
www.mondodigitale.org/it/news/educazione-per-la-vita

Per alcuni progetti, avviati alla fine del 2016, ci limitiamo solo a poche righe di descrizione, perché l'implementazione delle attività è prevista nel 2017.

Quattro progetti (IoT Acceleration, IoT alla Palestra dell'Innovazione, Phyrtual Factory e Women in Technology) sono stati presentati in occasione della prima edizione della Phyrtual Innovation Week (Roma, 3-8 ottobre 2016). Una settimana di eventi per dialogare con esperti, confrontarsi con i manager delle aziende ICT, scoprire le migliori pratiche didattiche, sperimentare strumenti innovativi, imparare nei nuovi ambienti digitali della Palestra dell'Innovazione.



Guarda le gallerie fotografiche sul sito della FMD nella sezione **RISORSE** <http://www.mondodigitale.org/it/risorse>

PROGETTI / EVENTI / RICERCA

- Animatori digitali
- BYE: Build Your Experience
- Carbon FootPrint
- Città educativa di Roma
- Crack the Code
- English Summer Camp
- Enlight
- Future Recoded
- IoT Acceleration
- IoT alla Palestra dell'Innovazione
- Make: Learn: Share: Europe
- Mathis
- Media Art Festival
- MLearn
- Palestra dell'Innovazione e Rete Phyrtual
- RealD Educational Campaign
- Sonet-Bull
- Women in Technology

Animatori digitali, formazione e Piano nazionale scuola digitale

La FMD è un ente accreditato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per la formazione del personale della scuola secondo la direttiva n. 170 del 21 marzo 2016 ed è presente nell'elenco degli esercenti ed enti accreditati nel sito cartadeldocente.istruzione.it, presso i quali è possibile utilizzare la Carta del Docente.

Con il modello di Educazione per la vita e l'esperienza maturata nei nuovi ambienti di apprendimento della Palestra dell'Innovazione, la FMD ha contribuito alla formazione di diversi snodi territoriali in varie regioni (Lazio, Molise, Piemonte, Toscana, Veneto ecc.).

Hanno partecipato alla formazione animata dalla FMD oltre 500 docenti (soprattutto animatori digitali) e 150 dirigenti scolastici. Nei percorsi formativi sono state introdotte anche metodologie innovative come Lego® Serious Play® e Design Thinking.

Nella Palestra dell'Innovazione si è svolta la prima "Scuola di Fisica con Arduino e Smartphone" (12-14 settembre) organizzata nell'ambito del Piano Lauree Scientifiche dal Dipartimento di Fisica di Università degli studi di Roma La Sapienza. Alla scuola, realizzata con la collaborazione dell'Università di "Roma Tre", hanno partecipato insegnanti di fisica in servizio presso le scuole superiori. L'esperienza pilota ha riscosso un notevole successo: in poche ore i partecipanti sono riusciti a realizzare esperimenti complessi in un clima collaborativo e appassionato.



Alla tre giorni di eventi alla Reggia di Caserta (25-27 novembre) per il primo compleanno del Piano nazionale scuola digitale, la FMD ha animato quattro laboratori dedicati al design di spazi. I partecipanti hanno sperimentato il metodo del Design Thinking, efficace per la risoluzione di problemi complessi e adattabile a qualsiasi contesto, per concepire gli spazi scolastici in modo nuovo. Gli ambienti per l'apprendimento sono ripensati in base alle attività didattiche che si svolgono al loro interno e rispondono al processo di trasformazione promosso dal Piano nazionale scuola digitale.



CORSI PER I DOCENTI

<http://www.innovationgym.org/corsi-per-insegnanti/>



GALLERIA FOTOGRAFICA

www.flickr.com/photos/FMDigitale/albums/72157672634025170



LA TESTIMONIANZA

www.mondodigitale.org/it/news/scuola-di-fisica

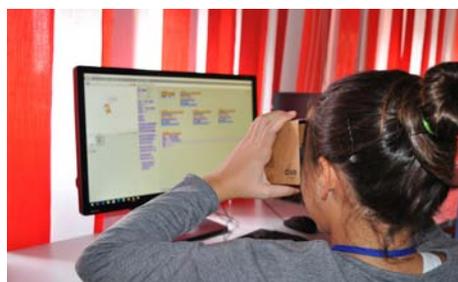
BYE: Build Your Experience



Il progetto (maggio 2016-maggio 2017) è un'iniziativa della FMD finanziata da Google for Education nell'ambito del programma Google RISE Awards 2016, il grant annuale rivolto alle organizzazioni non profit che ha l'obiettivo di promuovere le STEM tra i giovani con meno possibilità di accesso allo studio di materie tecnico-scientifiche.

Si tratta di un programma di formazione attraverso le tecniche del coding e gli strumenti immersivi che propone laboratori esperienziali di storytelling dedicati alle studentesse italiane dai 6 ai 16 anni, con particolare attenzione a quelle della Regione Lazio.

L'obiettivo è quello di permettere a bambine e ragazze di sviluppare competenze tecnico-scientifiche necessarie per costruire il loro futuro e di prepararle, sin da piccole, ad affrontare con successo il mondo del lavoro. I laboratori si svolgono nel Game Lab della Palestra dell'Innovazione.



NUMERI DA RAGGIUNGERE

- 1.500 studenti di cui almeno 800 studentesse
- 50 classi
- 50 docenti con il ruolo di portavoce dell'innovazione nella propria scuola
- 3 coach esperti
- 1 anno di progetto
- 2 aule dedicate all'interno della Palestra dell'Innovazione

► Progetto in corso



IL VIDEO | Lo storytelling con la realtà virtuale
www.youtube.com/watch?v=yCgBztpBQd8

Carbon Footprint

Il progetto **Carbon Footprint attraverso le arti digitali. Nuovi modelli didattici per l'insegnamento della scienza** (novembre 2016-luglio 2017) è finanziato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca e promosso dalla FMD, in collaborazione con Università degli studi di Roma La Sapienza.

Il progetto si propone di creare un prodotto didattico per spiegare il fenomeno del *carbon footprint* attraverso le potenzialità creative delle arti digitali. Stimolando la creatività e usando i nuovi strumenti multimediali, le arti digitali rappresentano un modo nuovo e innovativo di visualizzare, comunicare e diffondere in modo semplice ed efficace concetti di scienza e tecnologia complessi, che hanno un impatto importante nella vita di tutti noi. Il progetto mira dunque a ricercare e sviluppare nuove metodologie didattiche attraverso le arti che usano le nuove tecnologie, per sensibilizzare i più giovani su un fenomeno cruciale per lo sviluppo sostenibile: l'impronta di carbonio, **carbon footprint**.

I destinatari sono studenti e insegnanti del mondo della scuola, in particolare delle scuole secondarie di secondo grado, nonché istituti, università, centri di ricerca e aziende. In particolare, i destinatari del mondo della scuola si dividono tra produttori - coloro che realizzano le opere - e fruitori - che fruiscono delle opere.

Il progetto è strutturato in 3 macro-fasi

- Ricerca e costruzione metodologica sul *carbon footprint*: costruzione del gruppo scientifico-artistico e creazione della metodologia.
- Sviluppo dei prodotti scientifico-artistici sul *carbon footprint*: workshop preparatori, laboratori nelle scuole e creazione delle opere, testing e valutazione.
- Promozione e diffusione: costruzione network e promozione, esposizione delle opere al Media Art Festival di Roma 2017, codifica dei materiali formativi e divulgazione dei risultati.



► Progetto in corso

È una struttura polifunzionale in via del Quadraro 102. Fa parte della Rete internazionale delle Città Educative (Aice), che comprende 488 governi locali in 36 paesi in tutti i continenti.

Il progetto è gestito dalla FMD grazie al contributo di Roma Capitale, Assessorato Politiche del lavoro e della formazione professionale, politiche educative, scolastiche e giovanili e politiche di sviluppo nelle periferie - Dipartimento Servizi Educativi e Scolastici ed è parte degli interventi realizzati dall'ufficio Cabina di Regia Legge 285/97.

Le azioni per l'anno scolastico 2015-16 hanno riguardato quattro ambiti di intervento:

- Educazione per la vita
- Robotica educativa
- Solidarietà intergenerazionale
- Innovazione e apprendimento sociale

con l'obiettivo di intervenire in modo specifico su:

- recupero del ruolo della scuola come motore di sviluppo di "comunità intelligenti";
- necessità di potenziare l'offerta formativa rivolta ai docenti e agli studenti per lo sviluppo delle competenze per la vita e l'acquisizione di strumenti per l'innovazione sociale;
- scarsa valorizzazione e diffusione delle buone pratiche di innovazione all'interno della scuola;
- scarse occasioni di networking tra gli attori della comunità scolastica, per lo scambio di buone pratiche e di idee progettuali;
- combattere il disagio sociale e in particolare l'abbandono scolastico.



Relazione sulle attività 2016



I numeri

| Destinatari | Presenza regolari | Presenze saltuarie |
|--------------------------------|-------------------|--------------------|
| Bambini/e 6-10 anni | 752 | 1.790 |
| Pre-adolescenti 11-13 anni | 619 | 1.535 |
| Adolescenti 14-17 anni | 818 | 2.902 |
| Giovani 18-25 anni | 110 | 74 |
| Docenti, educatori e formatori | 107 | 470 |
| Famiglie | 25 | 27 |
| Operatori | 45 | 49 |
| Persone | | 112 |
| Totale | 2.476 | 6.959 |

La ricerca Innovazione nella scuola romana: dotazione digitale e proposte formative della Città Educativa di Roma, realizzata dalla FMD in collaborazione con il Miur, presenta i dati sull'uso di strumenti e la disponibilità di infrastrutture nelle scuole del territorio romano, e racconta cinque storie esemplari:

- Il coding al femminile al liceo Kennedy
- La robotica educativa all'IC Viale dei Consoli 16
- La Palestra dell'Innovazione all'IIS Pacinotti-Archimede
- Il mobile learning all'IC Antonio Rosmini
- L'arte digitale all'IC Largo Volumnia

All'interno del documento anche una ricerca sulla domanda formativa dei docenti, che individuano nel problem solving la competenza più importante per fare innovazione.



LA RICERCA | Innovazione nella scuola romana

www.mondodigitale.org/it/risorse/pubblicazioni/innovazione-nella-scuola-romana



LA STORIA | I robot ecologisti

<http://cittaeducativa.roma.it/robot-ecologisti/>

Crack the Code

Promosso da FMD e Microsoft nell'ambito del programma YouthSpark, il progetto, avviato a settembre 2016, nasce con l'obiettivo di fornire modelli innovativi per la formazione digitale nelle scuole, per preparare le future generazioni ad affrontare con successo la sfida dell'occupazione.

Target

8.000 studenti dai 6 ai 19 anni e 200 insegnanti di scuola di primo e secondo grado di almeno 3 regioni italiane: Lombardia, Lazio e Campania.

Le attività sono suddivise in attività di base, intermedie e avanzate a seconda dell'età dei partecipanti. Gli insegnanti sono formati secondo il metodo Train the Trainer.

I laboratori hanno luogo nelle scuole, ma anche negli ambienti tecnologici della Palestra dell'Innovazione. I prodotti sviluppati in classe e durante gli hackathon vengono presentati durante l'evento finale a maggio 2017.



► Progetto in corso



LA STORIA | Come formiamo e-leader

www.mondodigitale.org/it/news/come-formiamo-e-leader

English Summer Camp



Nei mesi di giugno, luglio e agosto la Palestra dell'Innovazione ha ospitato il primo campo estivo hi-tech per bambine e bambini da 6 a 13 anni.

L'esperienza pilota, in cinque settimane, ha coinvolto 33 bambine e 54 bambini, dai 6 ai 13 anni: 46 protagonisti nella fascia dei più piccoli tra i 6 e i 10 anni e 41 tra gli 11 e i 13 anni.

Sono 12 i bambini che dopo una prima settimana hanno replicato l'esperienza. Sono quindi 89 le iscrizioni totali.

Le cinque settimane sono state organizzate "a tema": robot, olimpiadi, scienziati pazzi, colonne sonore, Usa.

Le attività, prevalentemente in inglese, hanno coinvolto diversi laboratori della Palestra dell'Innovazione.

- Nel Fab Lab bambine e bambini hanno costruito i robot, hanno realizzato i simboli delle olimpiadi, hanno costruito le astronavi e dato vita ai Pokémon.
- Nel Media Art Lab hanno lavorato al rapporto tra immagine e suono. Quattro le sonorizzazioni realizzate: Metropolis, 2001 Odissea nello spazio, Godzilla e il video delle Olimpiadi.
- Nel Coding Lab hanno imparato a fare codice e a progettare i primi videogiochi con i programmi Scratch, Kodu e Minecraft.
- Nel Robotic Center hanno usato i kit Lego WeDo e Lego Nxt per realizzare e programmare i loro primi robot.
- Nell'Immersive Lab hanno familiarizzato con un simulatore di volo e gli strumenti immersivi.
- Nel Video Lab hanno dato forma e vita a personaggi in 3D.



LA BROCHURE

www.mondodigitale.org/sites/default/files/english-summer-camp-2016.pdf



SULLA STAMPA | Campeggio e robot. I digital camp

www.mondodigitale.org/sites/default/files/corriere_della_sera_15lug16.pdf



LE STORIE | Il racconto delle settimane su Storify

storify.com/MondoDigitale/english-summer-camp

storify.com/MondoDigitale/english-summer-camp-20-24-giugno

storify.com/MondoDigitale/english-summer-camp-4-8-luglio

storify.com/MondoDigitale/english-summer-camp-18-22-luglio



Il progetto European Light Expression Network (ENLIGHT), iniziato a maggio 2016, ha una durata di venti mesi ed è attuato nell'ambito del programma europeo Europa Creativa.

L'obiettivo del progetto è quello di sviluppare nuovi segmenti di pubblico per le arti visive in rapporto alla luce nel senso multidisciplinare più ampio possibile. Attraverso il format delle residenze d'artista, il tentativo è quello di fare di ENLIGHT un brand che venga associato a esperienze di alta qualità per una produzione innovativa dell'arte della luce. Un campo nuovo da sviluppare che possa collegarsi e sensibilizzare il mondo dell'arte e della cultura in generale.

I partner

- The Manchester Metropolitan University, Regno Unito
- Curated Place, Regno Unito
- i/o/lab Senter for Framtidskunst, Norvegia
- Fondazione Mondo Digitale, Italia

Per le sue caratteristiche il partenariato consente di coinvolgere nel progetto le istituzioni locali, le imprese del settore artistico e culturale, gli istituti scolastici e i centri di ricerca, creando sinergie e scambi di competenze. Gli artisti dei Paesi del partenariato avranno la possibilità, dopo selezione da call pubblica, di partecipare a delle residenze d'artista nelle sedi dei rappresentanti del partenariato. La residenza permette agli artisti di creare un progetto artistico e di presentarlo a uno dei festival organizzati dalle istituzioni rappresentate dal partenariato. Il progetto promuove la mobilità degli artisti e dei rappresentanti del settore a livello europeo, sostenendo lo sviluppo delle realtà che operano nell'ambito culturale, sviluppando opportunità per la realizzazione di progetti altamente innovativi e lo scambio di competenze tra il settore artistico e quello dell'innovazione sociale.

Principali attività

- Creazione di call for artist internazionale
- Residenze d'artista a Manchester, Roma e Stavanger
- Creazione di progetti culturali che hanno come tematica la luce
- Realizzazione di quattro Festival Internazionali: BNL Media Art Festival (Roma), En-Light_En Festival (Manchester), i/o/lab Center (Stavanger), Spectra, Aberdeen's Festival of Light (Aberdeen)

► Progetto in corso



IL VIDEO | il laboratorio dell'artista Tobias Deamgen

Guarda le gallerie fotografiche sul sito della FMD nella sezione RISORSE

Future Recoded

Il progetto (marzo 2016-febbraio 2017), finanziato da Microsoft YouthSpark e Fondazione Cariplo, e coordinato da Fondazione Filarete, nasce per offrire maggiori opportunità professionali a migliaia di giovani in tutta Italia attraverso la pratica e lo sviluppo di competenze tecnologiche e digitali.

L'obiettivo è quello di aumentare e migliorare le competenze e l'occupabilità 38.000 giovani tra i 16 e i 23 anni creando un ponte solido tra il sistema della formazione e il mondo delle imprese. Ciò avverrà grazie all'accesso a conoscenze nell'ambito della programmazione, della creazione di app e alla capacità di strutturare un progetto imprenditoriale innovativo.

Partner

Fondazione Filarete, TechGarage, PoliHub, I3P Incubatore di Imprese Innovative del Politecnico di Torino, ItaliaCamp, Giardino dei Talenti - TAG e FMD.

Target

Studenti universitari, NEET, ragazze e ragazzi delle scuole superiori.

Future ReCoded mette a disposizione degli utenti anche percorsi di formazione online. Per usufruire delle risorse e dei contenuti web gratuiti (Microsoft Virtual Academy / Channel 9 - TechHeroes).



► Progetto in corso



LA GALLERIA FOTOGRAFICA

www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/galleria/future-recoded-la-staffetta-formativa

IoT Acceleration

Promosso da Fondazione Lars Magnus Ericsson e FMD, è un progetto-concorso per accompagnare le nuove generazioni nella “società connessa” e prevenire i fenomeni di *educational mismatch*, *skill mismatch* e *digital mismatch*. Rivolto agli studenti delle scuole superiori, il progetto orienta i giovani alla cultura tecnica e scientifica, promuovendo un uso consapevole e responsabile degli strumenti di connessione. Con focus su mobilità, trasporti e turismo sono 220 le ragazze e i ragazzi (15-19 anni) della Regione Lazio in formazione e 20 vengono inseriti in un percorso di “accelerazione”. Tra gli strumenti usati anche la piattaforma IoT Accelerator, messa a punto dall’azienda Ericsson.

Nell’edizione pilota vengono lanciate due diverse call, una destinata alle scuole e l’altra agli studenti, come singoli partecipanti:

- la CALL PER LE SCUOLE seleziona 10 classi per un totale di 200 studenti circa che per tre mesi sono destinatari di un programma di formazione, in presenza e a distanza, dedicato allo sviluppo di app e soluzioni web innovative per facilitare la condivisione e la connessione tra le persone nei contesti urbani a rischio di esclusione sociale e digitale;
- la CALL PER GLI STUDENTI seleziona 20 ragazze e ragazzi che possono partecipare singolarmente o in team (massimo tre). I giovani selezionati per tre mesi lavorano negli ambienti digitali della Palestra dell’Innovazione, supportati dai coach, per realizzare il prototipo della loro applicazione.

Al termine della formazione tutti i giovani si sfidano in un hackathon presso la Palestra dell’Innovazione. La giuria seleziona cinque finalisti che presentano la loro idea con un elevator pitch.



► Progetto in corso

IoT alla Palestra dell'Innovazione



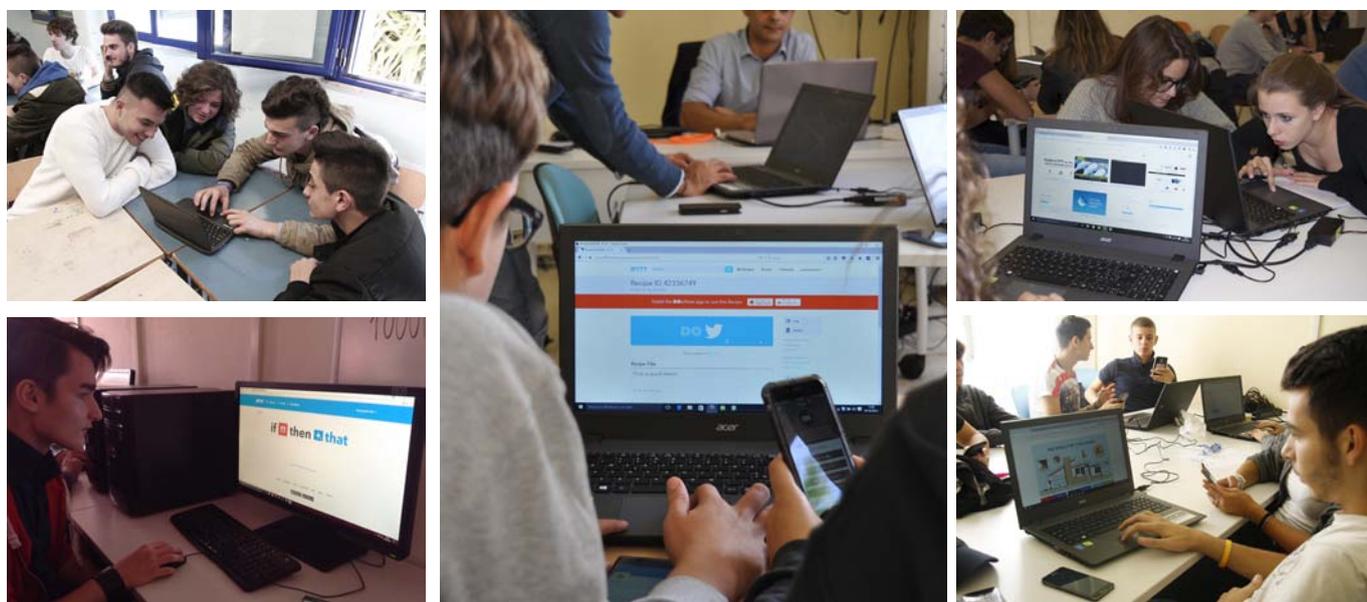
Il programma di formazione, elaborato con Cisco, è rivolto a migliaia di studenti in Italia, per stimolare la loro creatività e innovazione e per prepararli ad affrontare con successo le nuove sfide dell'economia digitale.

All'interno della Palestra dell'Innovazione nasce un laboratorio dedicato all'*Internet of Things*. In due anni e mezzo, 20.000 studenti delle scuole superiori hanno la possibilità di acquisire, in modo esperienziale, competenze e conoscenze utili per esplorare le nuove opportunità professionali offerte dal mondo interconnesso e muovere con consapevolezza i primi passi nel mercato del lavoro.

Attività

- Attivazione della Cisco Academy presso la Palestra dell'Innovazione per l'offerta del corso Fundamentals "Introduzione all'Internet of Things".
- Workshop in presenza alla Palestra dell'Innovazione per gli studenti delle scuole secondarie superiori.
- Formazione a scuola o attraverso webinar per gli studenti delle scuole di tutta Italia e di quelle appartenenti alla Rete delle Palestre dell'Innovazione.
- Hackathon con gli studenti più validi e appassionati alla tematica.

Per sviluppare in modo specifico applicazioni legate al settore robotico, industriale e di servizio, e rinforzare un settore strategico per la formazione dei giovani, all'interno della Palestra dell'Innovazione, che già offre un programma quotidiano di formazione per le scuole, trova spazio anche un corner Cisco.



► Progetto in corso



LA TESTIMONIANZA DI UN DOCENTE

<https://youtu.be/gpbR2i7zjq4>



LA TESTIMONIANZA DEGLI STUDENTI

<https://youtu.be/i7lGLToolx0>

Il progetto (novembre 2015-ottobre 2018) è attuato nell'ambito del programma europeo Erasmus Plus, Azione Forward looking cooperation projects.

Il consorzio del progetto è composto da cinque partner provenienti da cinque paesi europei:

- Municipalità di Sheffield, Regno Unito
- Municipalità di Riga, Education, Culture and Sports Department, Lettonia
- Fondazione Mondo Digitale, Italia
- Municipalità di Gijón, Spagna
- Istituto Scolastico Knut Hahn, Svezia

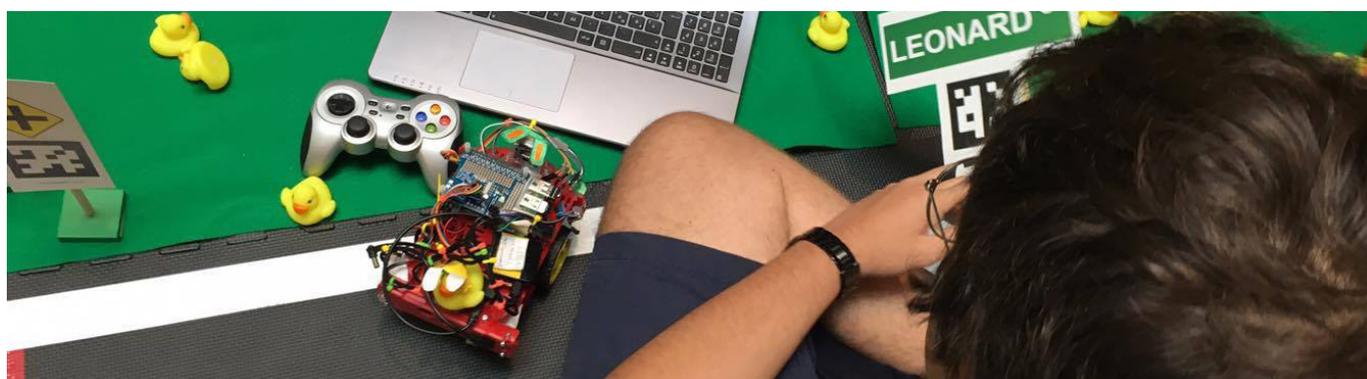
L'obiettivo del progetto è sviluppare opportunità di apprendimento delle competenze digitali tra i giovani di tutta Europa, promuovendo lo scambio di informazioni e conoscenze e valorizzando l'apprendimento tra pari.

Per le sue caratteristiche il partenariato permette di coinvolgere nel progetto le istituzioni locali, le imprese del settore creativo e digitale, gli istituti scolastici e i centri di ricerca, creando sinergie e scambi di competenze che consentano di sviluppare un percorso formativo rivolto ai giovani in grado di accrescere le loro competenze digitali soprattutto in relazione alle opportunità professionali e di auto imprenditoria.

Il progetto è rivolto agli studenti e ai giovani tra i 14 e i 16 anni che desiderano diventare utilizzatori delle tecnologie consapevoli, creatori di contenuti non solo fruitori.

Principali attività

- Realizzazione di sei "Unità di Scuola Aperta": eventi di formazione rivolti ai giovani per l'apprendimento delle competenze digitali.
- Creazione di un network europeo di giovani ambasciatori delle nuove tecnologie.
- Sviluppo di materiali didattici multimediali per l'apprendimento delle competenze digitali.
- Sviluppo di una piattaforma per il networking e lo scambio di materiali per l'apprendimento delle competenze digitali.
- Realizzazione di tre eventi rivolti a scuole, università, imprese e istituzioni.



► Progetto in corso



IL PITCH DEL TEAM ITALIANO A GIJÓN

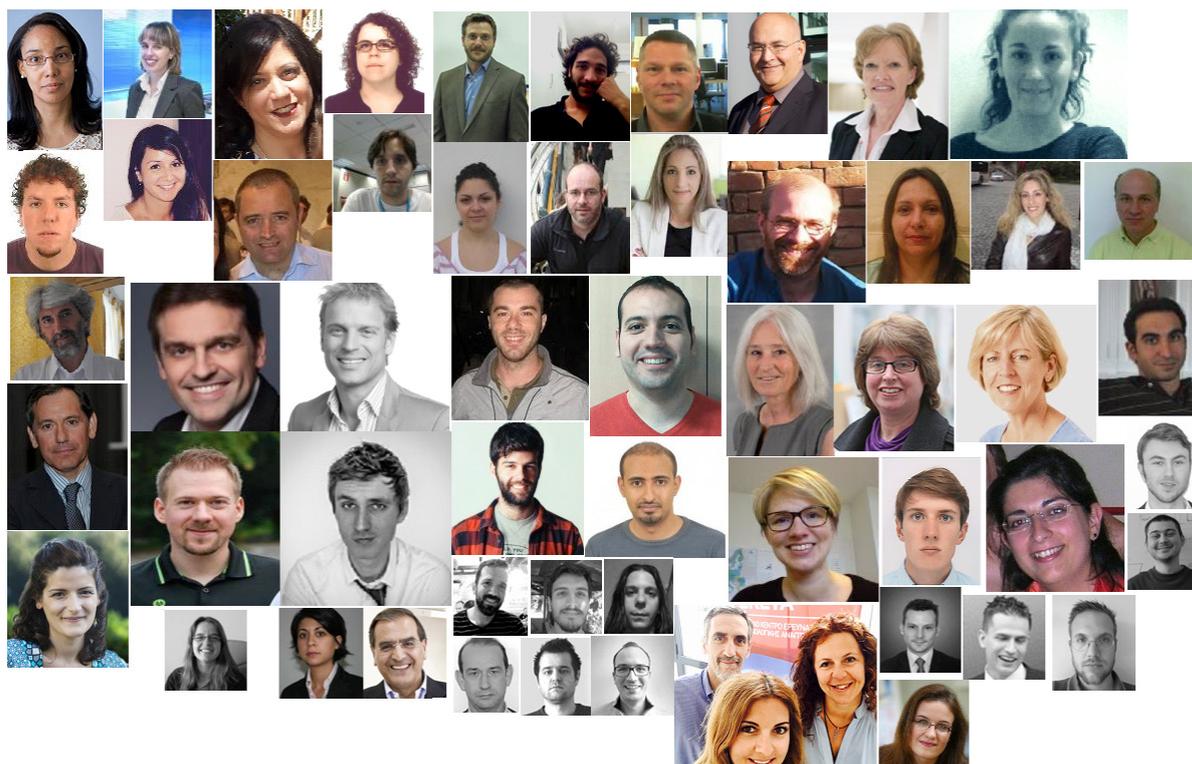
<https://youtu.be/wngc9uHqHV>

Il progetto **MaTHiSiS - Managing Affective-learning THrough Intelligent atoms and Smart InteractionS** è finanziato dalla Commissione europea nell'ambito del programma Horizon2020 ICT 2015 - Information and Communication Technologies. Il consorzio del progetto, impegnato a lavorare insieme per 36 mesi, da gennaio 2016 a dicembre 2018, è composto da diciotto partner provenienti da nove paesi europei (Spagna, Francia, Grecia, Regno Unito, Paesi Bassi, Belgio, Italia, Germania, Lituania). L'obiettivo del progetto è fornire un sistema-prodotto per la formazione professionale e curriculare per gli individui con disabilità intellettuale riconosciuta e non ancora diagnosticata.

Il "sistema-prodotto" è costituito da una piattaforma integrata, insieme a una serie di componenti di apprendimento riusabili (materiale didattico, artefatti didattici digitali ecc), in grado di rispondere alle esigenze di un futuro quadro educativo di riferimento e fornire funzionalità per:

- apprendimento adattivo;
- feedback automatico;
- valutazione automatica dei progressi di apprendimento e dello stato comportamentale del discente;
- apprendimento affettivo;
- apprendimento basato sul gioco.

Per raggiungere questi obiettivi formativi, il progetto MaTHiSiS introdurrà una metodologia innovativa nel processo educativo, basata sui grafici di apprendimento e si avvarrà di tecnologie d'avanguardia, che vanno da robot specializzati a dispositivi mobili, creando uno schema educativo robot-macchina-computer-interazione umana, basato su obiettivi di apprendimento personalizzati e adattabili. La capacità di un tale sistema di adattarsi alle diverse esigenze di apprendimento e avvalersi della conoscenza condivisa tra le sue diverse componenti, consentirà l'emergere di nuove metodologie di apprendimento non lineari.



I PARTNER DEL CONSORZIO

- (ATOS) Atos Spain S.A. - Spagna
- (DXT) DIGINEXT SARL - Francia
- (CERTH) Centre for Research and Technology Hellas/ Information Technologies Institute - Grecia
- (NCSR) National Center for Scientific Research "DEMOKRITOS" - Grecia
- (NTU) Nottingham Trent University - Regno Unito
- (UEL) University of East London - Regno Unito
- (UM) University of Maastricht - Paesi Bassi
- (UoN) University of Nottingham - Regno Unito
- (VUB) Vrije University Brussels - Belgio
- (FMD) Fondazione Mondo Digitale - Italia
- ATOS - Spagna
- (IMOTEC) Institute of Mobile Technologies for Education and Culture - Lituania
- (LCS) La Cometa del SUD - Italia
- (NG) Nurogames GmbH - Germania
- (JCYL) Consejería de Educación Junta de Castilla y Leon - Spagna
- (EOPPEP) National Organisation for the Certification of Qualifications and Vocational Guidance - Grecia
- (PE) Istituto Comprensivo Statale B.Lorenzi Fumane VR - Italia
- (AV) AerospaceValley - Francia

Principali attività

- Analisi di mercato e business plan.
- Analisi dei requisiti degli utenti finali e degli obiettivi di apprendimento.
- Sviluppo delle componenti architettoniche dell'ecosistema.
- Sviluppo dei contenuti educativi e implementazione dell'interazione con le componenti architettoniche.
- Sperimentazione dell'ecosistema nei casi di spettro autistico, casi di disabilità dell'apprendimento multipla e profonda, casi di educazione scolastica, casi di formazione professionale, casi di orientamento professionale a distanza.

Target

MaTHiSiS sarà testato e validato in cinque diversi casi: casi di spettro autistico, casi di disabilità dell'apprendimento multipla e profonda, casi di educazione scolastica, casi di formazione professionale, casi di orientamento professionale a distanza.



► Progetto in corso

Media Art Festival



Dal 13 al 17 aprile 2016 presso gli spazi del MAXXI - Museo nazionale delle arti del XXI secolo e in altre sette prestigiose location di Roma si è svolto il BNL Media Art Festival, l'iniziativa della FMD realizzata in coproduzione con BNL Gruppo Bnp Paribas per creare in Italia uno spazio privilegiato dedicato alle relazioni tra arte e nuove tecnologie.

Dopo il successo dell'edizione pilota (febbraio 2015), il Festival si è affermato come un punto di riferimento cruciale per artisti, curatori, giovani, creativi ed esperti del settore di tutto il mondo, colmando la mancanza di riferimenti sulla media art in Italia. Dall'edizione 2015 il format si è consolidato e ampliato: otto location di rilevanza internazionale e un network forte di sostenitori, con realtà importanti e diversificate, a partire dal *title sponsoring* di BNL e dal patrocinio del MiBACT.

Nella cinque giorni dedicata all'arte e alle nuove tecnologie oltre settanta artisti da tutto il mondo hanno esposto le loro opere e più di sessanta ospiti di prestigio mondiale si sono confrontati sui temi della media art attraverso lecture, tavole rotonde, workshop e pitch. Un pubblico assai differenziato ha aderito all'iniziativa: dai curatori di mostre e critici d'arte, passando per istituzioni e giornalisti, fino ad arrivare a famiglie, studenti, curiosi, appassionati e maker.

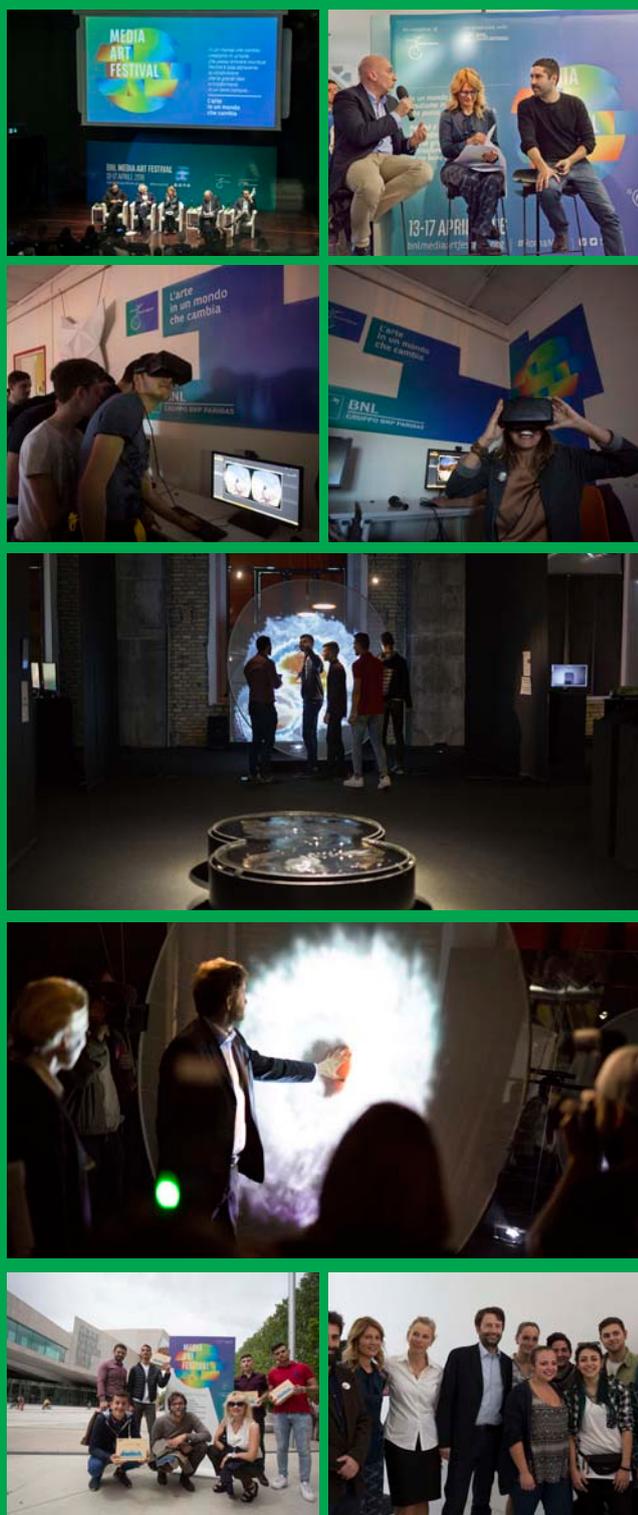
Una formula di successo che affianca alla mostra, e ad altri appuntamenti tradizionali (vernissage, masterclass, concerti di sound art, ecc.), iniziative inedite e innovative, capaci di collegare il festival con il territorio e le persone che lo vivono: un ponte tra scuole, musei, centri culturali, università e aziende per avvicinare le giovani generazioni all'arte e a un nuovo modo di usare la tecnologia. Si parte dunque dalla scuola per formare i più giovani all'uso creativo e attivo degli strumenti tecnologici, per esplorare nuovi linguaggi e potenziare le competenze strategiche per la nascita di profili professionali, nuove tendenze e mercati nel sistema produttivo culturale.

Il format classico del festival è rielaborato creando un vero e proprio laboratorio di produzione diffusa: durante l'anno gli artisti sono chiamati a produrre progetti e contenuti anche attraverso gli strumenti di fabbricazione digitale della Palestra dell'innovazione della Fondazione Mondo Digitale o nelle scuole, con gli studenti. I lavori realizzati durante workshop e laboratori collaborativi vengono presentati non solo a critici e curatori, ma anche a manager e imprenditori. Perché cresce l'attenzione dei settori produttivi tradizionali verso le soluzioni creative, che mettono insieme bellezza e funzionalità, innovazione e accessibilità.

La media art può conquistare così con successo un pubblico molto diversificato, trasformandosi non solo in un prodotto culturale ma anche in un motore di crescita e di sviluppo dell'imprenditorialità giovanile e dell'economia dell'intero paese. Perché in un mondo che cambia anche l'arte è cambiamento.

I NUMERI DEL BNL MEDIA ART FESTIVAL

- 5 giorni di festival
- 8 location
- 20 partner nel network
- 70 artisti
- 60 ospiti
- 1.000 partecipanti alla call internazionale
- 12 laboratori con le scuole
- 40 ore di apertura al pubblico per le 2 mostre
- 6 ore di visite guidate con le scuole
- 20 diverse tipologie di eventi
- 5.000 e oltre i partecipanti
- 2.500 gli studenti coinvolti (mostra, eventi ecc.)
- 50 e più le scuole coinvolte
- 45 opere in una collezione digitale
- 100 uscite stampa
- 4 dirette per quasi 5 ore di trasmissione
- 1.091.150 è il numero di impressions su Twitter
- 66 news per raccontare l'evento



LA MEDIA ART NELL'EDUCAZIONE PER LA VITA

La media art apre molteplici percorsi didattici per l'apprendimento e la pratica delle competenze digitali, della creatività, dell'intuizione e dell'interiorizzazione, dell'espressione emotiva, della comprensione culturale, della comunicazione personale e intra personale. Inoltre la media art aiuta a stimolare un approccio chiamato *whole-brain* all'educazione per la vita in contrasto all'approccio "orientato solo all'emisfero sinistro del cervello" che ha predominato nell'educazione tradizionale. Riprendendo un'efficace metafora di Linda Williams (*Teaching for the Two-sided Mind*, 1986), «possiamo paragonare l'emisfero sinistro del cervello a un computer digitale e il destro a un caleidoscopio. Il computer digitale è lineare e sequenziale, muovendosi da un passo al successivo secondo regole della logica e un proprio linguaggio. Il caleidoscopio combina simultaneamente le sue parti per creare una ricca varietà di pattern. Si muove per balzi, con le parti che vengono rimescolate e riassemblate in differenti relazioni l'una con l'altra». In breve, l'emisfero sinistro del cervello lavora all'elaborazione di "parti", mentre l'emisfero destro lavora sull'elaborazione di "interi". Nella media art possiamo immaginare un'associazione tra le dimensioni digitali e l'emisfero sinistro, e tra le arti e l'emisfero destro. Una dinamica virtuosa che ci spinge ad apprendere con un approccio *whole-brain*. Per questo abbiamo introdotto la media art anche nella Palestra dell'Innovazione (www.innovationgym.org), perché vogliamo creare uno spazio di esperienza "a cervello completo".

► Progetto in corso



LE GALLERIE FOTOGRAFICHE

Guarda le gallerie sul sito della FMD nella sezione materiali multimediali: <http://www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali>



MAF TV | www.bnlmediaartfestival.org/maf-tv/

M-Learn

Il progetto M-LEARN - Training Teachers to use mobile (hand held) technologies within mainstream school education, attuato nell'ambito del programma per l'apprendimento permanente Comenius, ha coinvolto sei partner in quattro paesi: Titan Partnership Ltd (UK) - (coordinatore), Action Synergy S.A. (Grecia), Fondazione Mondo Digitale (Italia), European School Heads Association (Paesi Bassi), Hamstead Hall Community Learning Centre (UK), Bloemcampschool (Paesi Bassi).

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

In particolare la FMD si è occupata di:

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

La ricerca *MLEARN training teachers to use mobile (handheld) technologies within mainstream school education. Schools Case Studies Report*, racconta l'impatto delle tecnologie mobili nel contesto scolastico. Monitoraggio e valutazione del progetto sono stati realizzati attraverso interviste e focus group con insegnanti, dirigenti scolastici, genitori e studenti e con l'osservazione diretta delle attività in classe. La raccolta dei materiali è stata attuata in un arco temporale di trenta mesi.

Le classi sono state attrezzate con almeno un dispositivo mobile ogni 4-5 studenti, oltre a lavagne interattive o proiettori per la condivisione di contenuti.

La sperimentazione nelle classi ha permesso agli insegnanti di scoprire ed esplorare una pedagogia innovativa, che ha riorganizzato spazi e tempi dell'apprendimento adattandoli alle specifiche esigenze degli studenti. L'educazione personalizzata ha evidenziato miglioramenti in tutti gli studenti che sviluppano strategie di ragionamento, capacità di problem solving, maggiore fiducia nella capacità di comunicare, di lavorare in team e di organizzare i propri compiti, con una maggiore autonomia.

I protagonisti dell'esperienza non hanno mai lavorato isolati, ma come parte di una comunità di apprendimento, sperimentando strategie collaborative, condivisione delle conoscenze, promuovendo l'innovazione come elemento chiave per la crescita continua della comunità scolastica.

Alla realizzazione dei casi di studio hanno collaborato:

- Istituto Leonarda Vaccari
- I.C. Rosmini
- I.C. Marvasi
- I.I.S. L. Da Vinci
- I.C. Santa Maria
- I.C. Mozart
- I.C. Via dell'Archeologia
- I.C. Via Cortina
- I.C. L. Di Liegro
- I.C. R. Levi Montalcini
- I.C. Via Casalotti

Nel corso dell'evento finale a Bruxelles, presso il Management Centre Europe Conference, le docenti Anna Lisa Colaiacomo dell'I.C. Antonio Rosmini e Annalisa Costa dell'I.C. Rita Levi Montalcini sono state selezionate per presentare i risultati della sperimentazione condotta nelle loro classi.

► Progetto concluso a marzo 2016

RICERCA E CASI DI STUDIO

www.mondodigitale.org/it/risorse/pubblicazioni/mlearn-research-report

www.mondodigitale.org/it/risorse/pubblicazioni/mlearn-caso-di-studio

www.mondodigitale.org/it/risorse/pubblicazioni/mlearn-training-teachers-to-use-mobile-hand-held-technologies-within-mainstream-school-education

Approfondisci le storie di A lezione con il tablet sul canale YouTube della FMD

Palestra dell'Innovazione



La Palestra dell'Innovazione (Phytual InnovationGym), inaugurata nella primavera 2014 in occasione della RomeCup, è un luogo di incontro tra vecchie e nuove professioni aperto al territorio, al mondo della scuola, alle imprese, alle università. Si parla il linguaggio della fabbricazione (tradizionale e digitale), della sperimentazione e della creatività per stimolare la crescita professionale, l'auto imprenditorialità ed esercitare le competenze del 21° secolo.

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

La Palestra dell'Innovazione è attualmente composta da diversi spazi e ambienti didattici, tutti pienamente attivi e in continuo aggiornamento per renderne sempre più articolata e mirata l'offerta formativa, che propone anche attività trasversali:

- Autoconsapevolezza
- Team building & leadership
- Problem solving & decision making
- Creatività, innovazione, imprenditoria
- Digital manufacturing
- Robotica
- Coding, gaming e gamification
- Realtà virtuale e tecnologie immersiva
- Animazione, produzione video e visual effects.

La mattina i laboratori sono riservati alle scuole di ogni ordine e grado, il pomeriggio a ragazze e ragazzi in cerca di occupazione, mentre la sera e nel weekend la Palestra si anima di corsi professionalizzanti rivolti all'intera comunità.

La Palestra dell'Innovazione è lo spazio ideale anche per progetti di più ampio respiro, come l'Officina dei Nuovi Lavori, percorsi di alternanza scuola lavoro e il preacceleratore giovanile dedicato a ragazze e ragazzi ancora in formazione.



IL VIDEO DELLA PALESTRA

www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/la-palestra-dellinnovazione

Nella Palestra dell'Innovazione (via del Quadraro 102) sono presenti i seguenti spazi:

■ ACTIVITY SPACE

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

■ CLASSE 3.0 / SCREENING & CONFERENCE ROOM

Allestito a classe di nuova generazione, è un ambiente polifunzionale, tecnologico e a struttura modulare per diversi usi.

■ CODING LAB

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

■ COWORKING SPACE

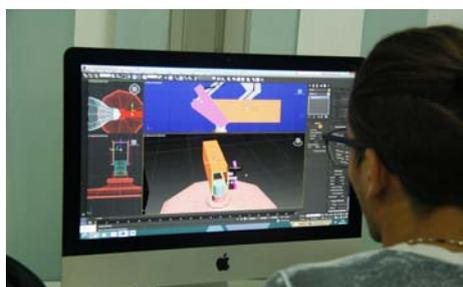
Luoghi di passaggio, come i corridoi, sono spazi di "connessione" a tutti gli effetti, destinati ad attività in coworking.

■ FABLAB

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

■ GAMELAB

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



■ IMMERSIVELAB

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

■ IOT LAB

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

■ MEDIA ART LAB

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

■ ROBOTIC CENTER

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

■ VIDEOLAB

Ambiente di videomaking, modellazione e animazione 3D, effetti visuali, post produzione e stop motion. Dalla creazione di un cartone animato per i più piccoli, alle riprese professionali in green screen e creazione di un cortometraggio in 3D per i più grandi. Ideazione, sceneggiatura, produzione e post produzione di video di genere diverso... fino al rendering stereoscopico.

I DESTINATARI DELL'OFFERTA FORMATIVA

Laboratori interattivi e ambienti digitali offrono esperienze di apprendimento coinvolgenti e trasformative. Per diventare attori del cambiamento. A tutte le età.

Nella sezione IMPARA di www.innovationgym.org aggiornamenti sui corsi in programmazione.

I DESTINATARI

STUDENTI

Laboratori per classi di ogni ordine e grado. Percorsi di orientamento. Coinvolgimento in progetti nazionali e internazionali. Summer School. Preacceleratore giovanile. Certificazioni IT Academy e Open Badge.

DOCENTI E DIRIGENTI

Formazione per animatori digitali e team di innovazione. Supporto alla progettazione di processi di innovazione, di ambienti digitali e di nuovi nodi della Rete delle Palestre dell'Innovazione. Formazione continua con proposte acquistabili con la Carta del Docente.

ALTERNANZA SCUOLA-LAVORO

Percorsi innovativi per l'apprendimento aumentato che arricchisce la formazione scolastica con l'acquisizione di competenze maturate sul campo, interagendo con professionisti e aziende, organizzazioni e modelli produttivi reali. Realizzazione di prodotti e prototipi.

UNIVERSITÀ

Laboratori per studenti e docenti di tutte le facoltà e dipartimenti. Assistenza di coach qualificati per la realizzazione di progetti speciali.

GIOVANI CHE NON STUDIANO E NON LAVORANO

Percorsi di riqualificazione delle competenze per il lavoro. Orientamento verso l'auto imprenditorialità.

STUDIOSI E RICERCATORI

Sperimentazione didattica in ambienti innovativi.



GIOVANI CON UN'IDEA IMPRENDITORIALE

Percorsi di accompagnamento fino alla realizzazione di un prototipo.

GRUPPI E ORGANIZZAZIONI

Giornate di formazione e workshop mirati per allenare competenze strategiche, come problem solving o team building. Per enti pubblici, privati e non profit.

FAMIGLIE

Nel weekend laboratori per tutte le età, che coinvolgono bambini, genitori e nonni. Dalla saldatura alla fabbricazione di lampade personalizzate. Dal coding a workshop con Lego® Serious Play®.

FORMAZIONE CONTINUA PER TUTTI

Professionisti, artigiani, artisti, imprenditori, creativi trovano workshop e laboratori su misura. Per gruppi omogenei anche formazione "a richiesta".

L'idea di laboratori scolastici come palestre di innovazione è stata lanciata nel marzo 2014 all'inaugurazione del Fab Lab Phyrtual, il primo laboratorio romano di fabbricazione digitale costruito secondo le indicazioni del MIT's Center for Bits and Atoms, realizzato all'interno di una Palestra dell'Innovazione. L'idea è stata ripresa dagli esperti del Miur come parte integrante della proposta del Governo Renzi "La Buona Scuola": «oggi va promossa un'interpretazione dei laboratori come palestre di innovazione, legata allo stimolo delle capacità creative e di problem solving degli studenti».

A novembre 2015, in relazione all'Avviso pubblico PON sugli Ambienti Digitali, la Fondazione ha predisposto un documento per supportare le scuole che intendono realizzare una Palestra dell'Innovazione all'interno della propria scuola. Il documento offre un supporto concreto per la configurazione dei diversi ambienti digitali, sul modello dei laboratori presenti nella Palestra dell'Innovazione della FMD, affinché le scuole possano orientarsi nella scelta delle dotazioni tecnologiche più adeguate e individuare le proposte più adatte alle loro esigenze.

Ogni scheda è stata redatta sulla base delle informazioni richieste dalla piattaforma GPU (Gestione unitaria del programma) per la candidatura di un progetto da parte della scuola (dalla descrizione dell'ambiente agli obiettivi, fino al piano dei costi).

Per ciascun ambiente sono state realizzate proposte differenziate per scuole di diverso ordine e grado e sono state inoltre configurate soluzioni di diversa entità economica.

La Palestra dell'Innovazione è stata inserita nella gallery degli ambienti digitali del Miur tra gli "spazi alternativi di apprendimento".

Da marzo 2016 la nuova scuola capofila della Rete è l'I.I.S. Castiglione di Asti che ha ricevuto il testimone dall'I.I.S. Pacinotti-Archimede di Roma.

Dall'estate 2016 la FMD supporta la formazione del personale della scuola prevista dal Piano nazionale scuola digitale e sostenuta dai fondi PON Scuola 2014-2020.

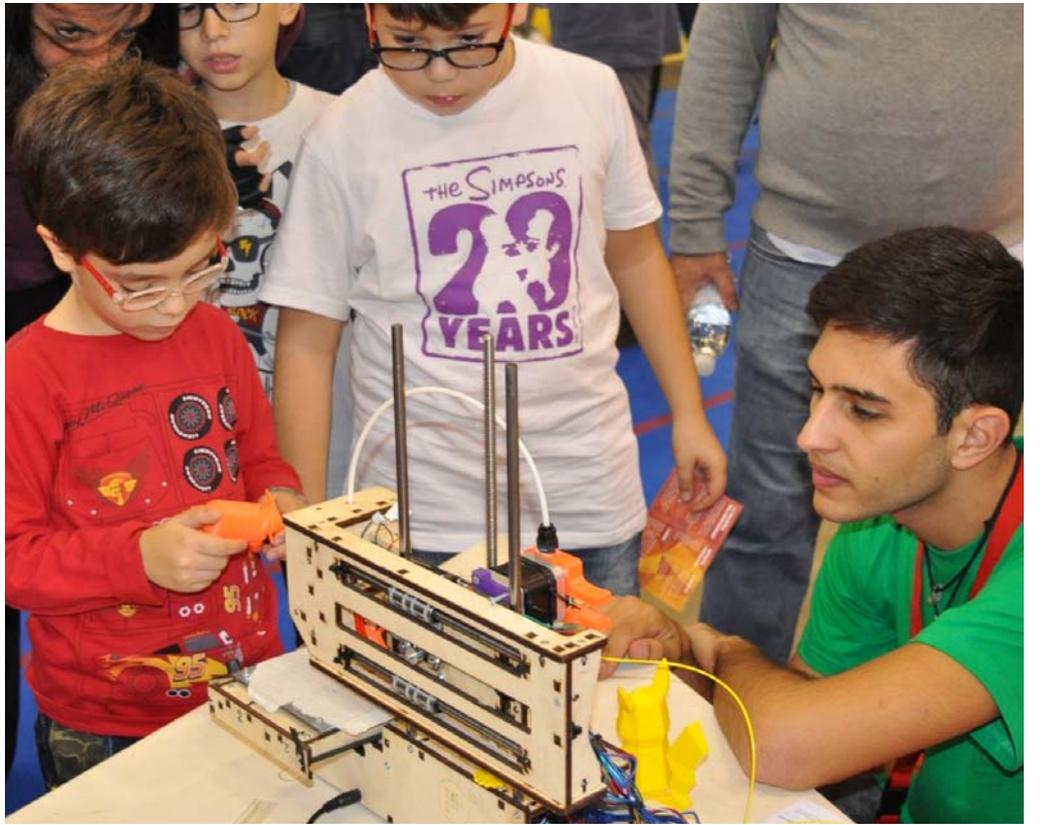
I numeri della Palestra

| Destinatari coinvolti nei laboratori | Numero |
|--------------------------------------|---------------|
| Studenti | 20.400 |
| Docenti | 800 |
| Giovani in cerca di occupazione | 2.848 |
| Professionisti | 100 |
| Maker | 620 |
| Totale | 25.528 |

Tra le proposte a pagamento organizzate nel weekend:

- Costruisci la tua stampante 3D (2 incontri di 6 ore)
- Corso di saldatura (1 incontro di 3 ore)
- Piccoli maker crescono (5 incontri di 3 ore)
- 1,2,3 Stop Motion (1 incontro di 3 ore)
- Pomeriggi robotici (7 incontri di 3 ore)
- Taglio laser e grafica digitale (2 incontri di 3 ore)
- Corso base di Arduino (2 incontri di 2 ore)
- Giochiamo con Codebug (1 incontro di 3 ore)





OLTRE GLI AMBIENTI DIGITALI

Digital fabrication & Interaction design

La scuola che fa da sé

Il progetto Design for Digital Schools, prima collezione di arredi per i nuovi laboratori scolastici, è stato presentato ufficialmente alla Maker Faire 2016. Concepiti per rispondere alle esigenze della didattica innovativa, gli arredi sono stati studiati per facilitare l'integrazione di dispositivi digitali e lo svolgimento di attività pratiche sperimentali. I prodotti sono realizzati con tecnologie di fabbricazione digitale e sono riproducibili in qualsiasi fab lab. I prodotti possono essere distribuiti già finiti o semi lavorati per poi essere assemblati e personalizzati dagli stessi studenti. Lo staff del fab lab propone workshop alle scuole che hanno macchinari di fabbricazione digitale, per produrre gli arredi autonomamente, e percorsi di alternanza scuola lavoro per gli indirizzi di studio attinenti al design e alla progettazione.



DESIGN FOR DIGITAL SCHOOLS

http://explore.makerfairerome.eu/poi/Exhibit_1264

La fabbrica del Festival

Dai supporti delle opere al sistema di quinte della sala espositiva, dal sistema di illuminazione alla realtà aumentata: tutti gli allestimenti del BNL Media Art Festival (13-17 aprile 2016) sono stati progettati e realizzati nella Palestra dell'Innovazione. Un team di 18 persone ha lavorato insieme mettendo in comune professionalità e competenze diverse. Nella squadra, guidata da Mauro Del Santo, coordinatore del fab lab, anche studenti dell'I.I.S. Confalonieri-De Chirico di Roma. Grazie al supporto dell'architetto Emanuele Tarducci, coordinatore del corso di Web & Interaction Design della Quasar Design University, uno dei partner di prestigio della manifestazione, il Festival ha offerto ai visitatori della mostra al Maxxi anche la possibilità di sperimentare la realtà aumentata, per un'esperienza artistica "arricchita".

Máquina de Terremotos

Nella settimana della sismologia (20-26 settembre 2016) i laboratori interattivi nelle scuole hanno sperimentato uno strumento originale: con la Máquina de Terremotos, ideata dal prof. Jaime Campos e realizzata dai maker del fab lab, gli studenti hanno simulato le dinamiche telluriche che si verificano in caso di terremoto.



GALLERIA FOTOGRAFICA

www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/galleria/settimana-della-sismologia



IL VIDEO | La Máquina de Terremotos costruita nel fab lab

LE STORIE

UN'IMPRESA FAMILIARE

3D Pac Robot Man, ispirato a un classico dei videogiochi degli anni Ottanta, Pacman, la creatura mangia puntini perseguitata dai fantasmini, è stato realizzato da tre papà e quattro figli, aiutati da uno zio più giovane, campione mondiale di robotica. Il gioco è interamente autocostruito: tabellone in legno da 1.60 m x 1.60 m, pallini controllati dalla scheda Arduino, fantasmini e Pacman robot telecomandati da 9 cm.



LE STORIE, un'impresa familiare

www.mondodigitale.org/it/news/unimpresa-familiare



La Palestra dell'Innovazione alla Maker Faire

Nella 4^a edizione europea della Maker Faire (Roma, 14-16 ottobre) la FMD ha proposto workshop e laboratori didattici per tutte le età, esibizioni di robotica con i campioni mondiali della Robocup Junior e le ultime creazioni del fab Lab della Palestra dell'Innovazione.

Ha coinvolto il giovanissimo team degli ambasciatori digitali del progetto europeo **Make: Learn: Share: Europe** (vedi la news *Pacman e robot*) e i portavoce della campagna europea *eSkillsforJobs*. Dal 15 al 23 ottobre coach e tutor sono stati impegnati anche con la Settimana europea della programmazione (Europe Code Week).

Nell'area kids

Sette diversi laboratori (robotica, coding e making) per un totale di 14 appuntamenti (programma)

- "Saldare è semplice!" per la scuola primaria, classi 4^a e 5^a
- "Coding con Touch Develop" per la scuola secondaria
- Internet of Everything per la scuola secondaria
- Stop Motion con Minecraft per la scuola primaria e secondaria di primo grado
- Kodu per la scuola primaria e secondaria di primo grado
- Ozobot per la scuola primaria e secondaria
- Sound Design per la scuola primaria e secondaria

Competizioni robotiche nell'isola didattica

Esibizioni e competizioni nella categoria Soccer primary e secondary con studenti di varie regioni d'Italia e i campioni del mondo della Robocup Junior 2016.

InnovationGym Fab Machines nel Fablab 4 kids

Gare di abilità con macchine inventate e costruite nel Fablab InnovationGym che funzionano solo se c'è lavoro di squadra.

Nell'area espositiva - BOOT

Allo stand i prototipi di ultima generazione, dalla domotica all'intelligenza artificiale, costruiti dagli studenti di tutta Italia che si preparano per la prossima edizione della RomeCup 2017, l'eccellenza della Robotica a Roma. E ancora realtà immersiva, digital making e gaming, tutte le attività della Palestra dell'Innovazione.

Nell'area FabLab

11 progetti (collettivi e autoriali), realizzati dai maker del fab lab della Palestra dell'Innovazione:

- Design for Digital Schools di Mauro Del Santo, Mattia Bonavolontà, Lavinia Franceschini, Marzia Lupi, Gaia Stirpe, Matteo Viscogliosi)
- InnovationGym Fab Machines di Mauro Del Santo
- 3D Pac Robot Man di Andrea Belli, Davide Belli, Filippo Belli, Carlo Coletta, Emanuele Coletta, Ferdinando Miraglia, Paolo Miraglia, Emanuele Alfano
- SlidEngine di Federico Galiè, Emanuele Alfano, Alessio Di Brigida
- BambooBiciLab di Guglielmo Lisi
- The Gift of Vision di Monica Marconi e Mattia Bonavolontà
- MiniMo - DIY monopattino/bici Kit di Francesco Murru
- Pitturino + Cromofono di Daniele Leandri
- Holey di Gabriele Scozzarro, Francesco Leacche
- EcoBox di n-Theractive
- Harvy di n-Theractive



L'INTERVISTA | Guglielmo, il maker che pedala "green"

<http://www.makerfairerome.eu/it/maker-of-merit-meet-the-winners-bamboo-bici-lab/>



La rete delle Palestre dell'Innovazione

A novembre 2014 è stata lanciata, con il supporto del Miur, la Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione, per promuovere una cultura diffusa dell'educazione per la vita. Le palestre possono nascere in ogni scuola, aperte a territorio e cittadini, per allineare istruzione e formazione alle sfide del 21° secolo. Sono configurabili, evolutive, inclusive e dal basso.

Ad oggi hanno aderito alla Rete 116 scuole di diverso ordine e grado. Dalla Sicilia al Friuli sono 17 le regioni italiane coinvolte, con una mappa in continuo aggiornamento, fatta di piccoli comuni come Santo Stefano Belbo (Cuneo) o Castel Frentano (Chieti), con poco più di 4.000 abitanti, e le città metropolitane, come Roma o Napoli.

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



LA PUBBLICAZIONE | Palestre dell'Innovazione.

Verso una rete nazionale per promuovere un'educazione per vivere e lavorare nel 21° secolo
www.mondodigitale.org/risorse/pubblicazioni/palestre-dellinnovazione

Laboratori come Palestre: il protocollo con il Miur

FMD e Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca hanno firmato, a ottobre 2015, un protocollo d'intesa, di durata triennale, nell'ambito di "Protocolli in rete", l'iniziativa attraverso cui il Ministero punta a rendere più efficace e trasparente il dialogo tra scuola e associazioni, aziende e fondazioni nel campo dell'innovazione didattica.

Il protocollo MIUR-FMD prevede che, in linea con i principi del ddl "La Buona Scuola", la Fondazione promuova progetti e azioni per il rinnovamento dei laboratori delle scuole, estendendo l'esperienza delle proprie Palestre dell'Innovazione. Grazie alla collaborazione con la FMD le scuole possono rinnovare la propria offerta formativa realizzando ambienti di apprendimento tecnologici, aprendo la scuola a collaborazioni territoriali e ispirandosi alla visione della Palestra dell'Innovazione elaborata dal direttore scientifico Alfonso Molina.

Nel protocollo d'intesa con il MIUR, Fondazione Mondo digitale si impegna, attraverso una piattaforma on line e la costituzione di una rete nazionale di scuole, a favorire la condivisione delle esperienze e l'interazione tra le scuole che verranno selezionate per la realizzazione delle Palestre dell'innovazione.

Per supportare le scuole in questo processo di rinnovamento la FMD usa la piattaforma di crowdfunding per individuare enti sostenitori e affiliati, nonché reperire risorse per la realizzazione dei progetti.

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

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

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

È in progettazione anche l'integrazione di Phyrtual con il *Solidarity Cloud*, un ambiente di supporto dove si trovano moduli didattici, app, oggetti di conoscenza e di apprendimento per la formazione e la pratica del problem solving, l'innovazione e l'imprenditoria. Il *Solidarity Cloud* è anche uno spazio per lo sviluppo di comunità di persone che vogliono contribuire alle esperienze formative dei giovani (es. artigiani e altri imprenditori che desiderano essere mentori o coach) e alle esperienze di miglioramento della comunità. Completano il *Solidarity Cloud* due strumenti: *Open Community/Problem Store*, uno spazio virtuale dedicato a problemi e opportunità provenienti dalla comunità di utenti (una sorta di *market pull*), e *Open Knowledge/Skills Store*, spazio virtuale dove sono descritte le conoscenze/competenze di persone che offrono alla comunità di utenti la loro disponibilità a contribuire come consulenti, mentor o come potenziali partecipanti ai progetti.

Phyrtual è un ambiente aperto e collettivo. È un progetto complesso, in continuo sviluppo e aggiornamento. Attualmente ospita circa trecento progetti. Per 32 di questi i promotori hanno lanciato campagne di raccolta fondi con il modello *donation based* e la formula *all-or-nothing*. Nel 2016 le campagne di crowdfunding delle scuole concluse con successo sono 18.



RealD Educational Campaign

È una campagna formativa dedicata alle scuole. Promossa da RealD, leader mondiale nei sistemi 3D per il cinema, con la collaborazione della FMD, la campagna è un progetto gratuito di educazione alle nuove tecnologie visive, destinato alle scuole secondarie di tre città: Milano, Roma e Napoli. L'obiettivo è proporre esperienze visive realistiche e coinvolgenti portando gli studenti dietro le quinte, per capire come funziona la produzione con le tecnologie tridimensionali, fino a prenderne parte attraverso un originale contest.

La campagna ha coinvolto tra marzo e aprile oltre ottocento ragazzi italiani. Le classi hanno avuto l'opportunità di partecipare a lezioni speciali sul 3D, scoprire come funzionano i sistemi alla base di questa tecnologia e assistere a una proiezione 3D per cogliere effetti ed esperienze rispetto a una tradizionale visione in 2D. Dopo la prima parte educativa, agli studenti è stato proposto di partecipare a un *Immersive Storytelling Contest* disegnando un personaggio in 2D. Uno studente vincitore per ogni città, con il supporto di un esperto di tecnologie immersive, ha poi potuto trasformare e animare il proprio personaggio con la tecnologia 3D e vivere un'esperienza unica presso l'Immersive Lab della Palestra dell'Innovazione.

I tre vincitori del torneo sono Erika Zito, studentessa del liceo scientifico Claudio Cavallieri di Parabiago (MI), Elena Valentini, alunna dell'Istituto comprensivo Belforte del Chienti di Roma, la più giovane dei tre, e Pasquale Bianco, studente dell'Istituto tecnico industriale Galileo Ferraris di Napoli, autori di tre progetti che si sono distinti per l'originalità e la particolare sensibilità con cui hanno saputo interpretare tematiche molto attuali.

- Dalisa, il personaggio di Erika Zito, è coraggiosa, leale e determinata, è "l'angelo dei social", vive cioè sui social network per aiutare tutti i giovani che utilizzano questi canali per esprimere un disagio o, al contrario, nascondersi dietro false apparenze.
- Octavia, inventata da Elena Valentini, è una ragazzina dell'Impero Romano che, grazie a tenacia e forza di volontà, combatte per cambiare la condizione delle donne.
- Louis Gonzales de Riviera (detto Giggino), buffo, onesto e idealista, nato dalla fantasia di Pasquale Bianco, è un agente di polizia di origini messicane che viene promosso commissario con l'incarico di mantenere la pace a Scampia, un quartiere di Napoli poco raccomandabile «pieno di pizza, calcio, pistole e motorini».



► Progetto concluso a maggio 2016



LE STORIE | L'anti eroe di Scampia

<http://www.mondodigitale.org/it/news/lanti-eroe-di-scampia>

Il progetto Sonet-Bull - L'uso di strumenti ICT di social networking insieme a tecniche di peer learning e crowdsourcing per formare comunità scolastiche sul come affrontare il bullismo degli studenti si propone di combinare gli approcci pedagogici moderni (e-learning e peer learning) con i mezzi tecnologici ampiamente usati (internet, social network, cellulari), al fine di fornire un sostegno tempestivo e continuato a tutta la comunità di attori interessati al fenomeno del bullismo scolastico.

Il progetto biennale, iniziato a settembre 2014, è attuato nell'ambito del programma Erasmus Plus, Azione chiave 2 - Partenariati strategici nel settore Istruzione scolastica, Agenzia Nazionale Greca.

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

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

Obiettivi

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

Nel corso dell'anno sono stati organizzati i seguenti eventi:

- 1 meeting internazionale a Roma (maggio 2016) con 76 partecipanti italiani ed europei;
- 5 eventi moltiplicatori con la partecipazione di 80 persone tra docenti e professionisti attivi nella lotta contro il bullismo.

Gli utenti italiani che si sono registrati sulla piattaforma www.sonetbull-platform.eu sono 168, di cui 12 hanno raggiunto la certificazione A di II livello e 6 la certificazione B di I livello.



► Progetto concluso a settembre 2016



IN RADIO

www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/audio/sonet-bull-a-la-otra-europa



LA PIATTAFORMA | www.sonetbull.eu

Women in Technology



È sostenuto da Costa Crociere Foundation il progetto pilota Women in Technology (acronimo WIT) dedicato a 150 studentesse di Campania, Calabria e Sicilia, per prevenire il fenomeno dei Neet e creare nuove opportunità di lavoro.

L'obiettivo del progetto biennale (giugno 2016-maggio 2018) è favorire l'ingresso delle ragazze nel mondo del lavoro supportando i loro progetti imprenditoriali nel settore delle tecnologie. La fase pilota del progetto è dedicata a tre istituti di istruzione secondaria superiore e fornisce un servizio di accoglienza, bilancio competenze, formazione specifica nella redazione di business plan, mentoring nello sviluppo del progetto. Le attività sono svolte usando il metodo sviluppato dalla Fondazione e ampiamente testato che combina hard e soft skill: la trasmissione di competenze tecniche e il sostegno nello sviluppo di competenze per la vita (imprenditorialità, leadership, problem solving).

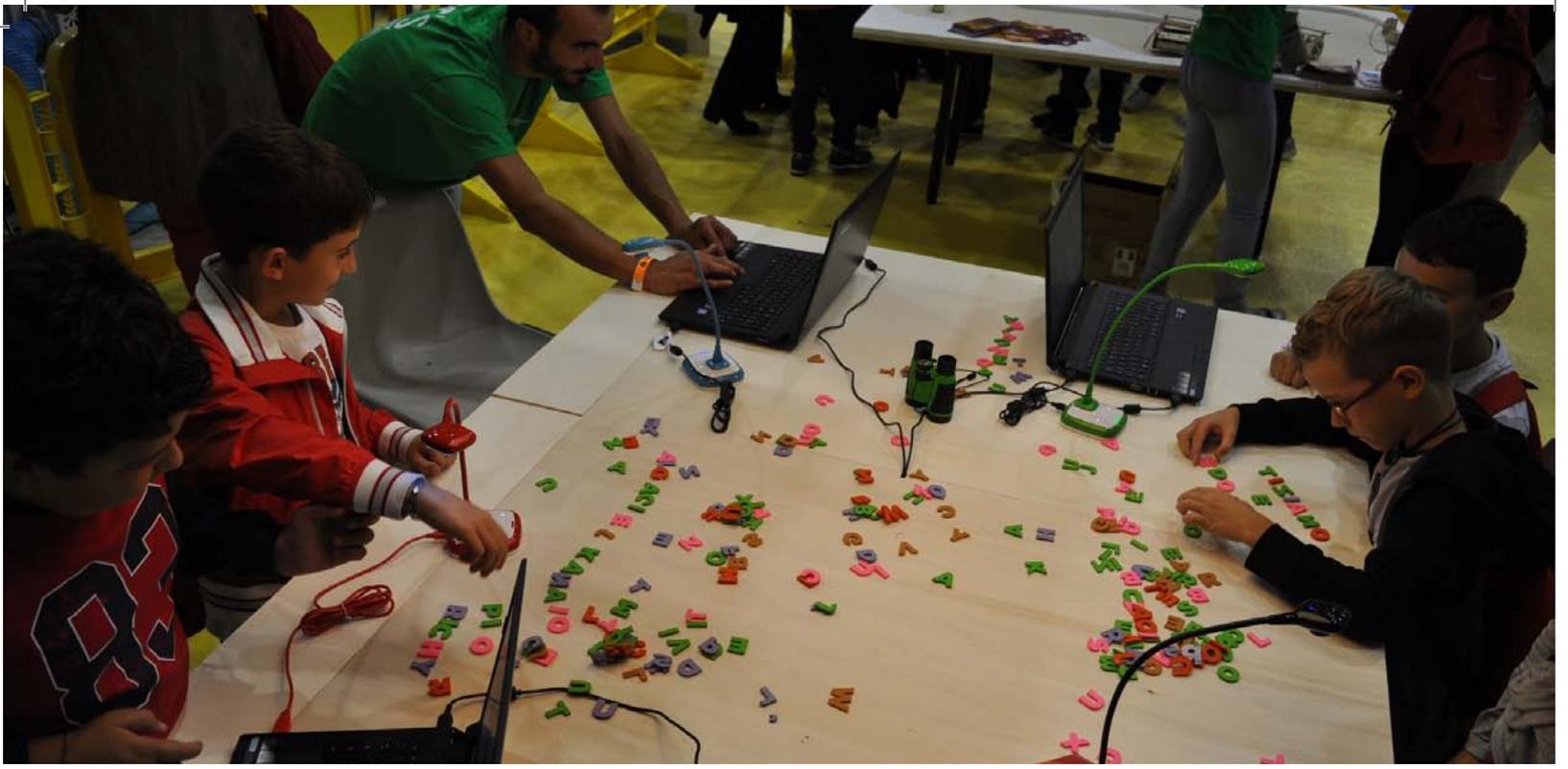
I progetti migliori vengono promossi attraverso la piattaforma phyrtual.org per l'innovazione sociale e hanno la possibilità di essere finanziati dai sostenitori. Phyrtual.org aiuta le partecipanti a entrare in contatto con possibili stakeholder (aziende private, enti pubblici, altre organizzazioni) al fine di verificare il loro interesse a contribuire alla realizzazione degli obiettivi che si sono prefissate con i loro progetti.



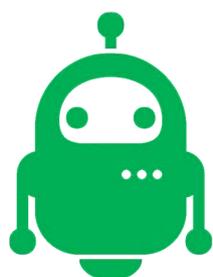
► Progetto in corso



Guarda la galleria su Flickr



Are di intervento e progetti



Robotica educativa rete multisetoriale smart specialization

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

L'APPROCCIO SISTEMICO DELLA FMD: GLI STRUMENTI IN CAMPO



AMBIENTE DI APPRENDIMENTO
ON LINE



DIMOSTRAZIONI CON
LE ECCELLENZE ITALIANE



CODIFICA DELLE CONOSCENZE



WORKSHOP PER I DOCENTI



METODOLOGIE



MANUALI E KIT DIDATTICI



LEGO EDUCATIONAL CENTRE
PRESSO FMD



RETE MULTISETTORIALE



LABORATORI PER GLI STUDENTI



INCLUSIONE DI STUDENTI
CON BISOGNI SPECIALI

ROME CUP 2016

I NUMERI DELLA 10^a EDIZIONE

- 3.000 studenti
- 156 squadre in gara (da 17 regioni)
- 20 laboratori didattici
- 200 prototipi (area dimostrativa)
- 100 progetti delle scuole
- 80 docenti nel ruolo di coach



I BENEFICI DELLA ROBOTICA EDUCATIVA

- Educazione del 21° secolo e competenze per la vita.
- Stimolo dell'interesse per la scienza e la tecnologia.
- Inclusione di studenti con bisogni speciali.
- Sistema di orientamento dalla scuola verso il lavoro.
- Riduzione dello skill gap e lavoro di qualità.
- Strategie di smart specialization per lo sviluppo territoriale usando la rete multi-settoriale.
- Posizionamento per programmi europei (fondi strutturali).

PROGETTI / EVENTI / RICERCA

- La rete multisettoriale
- La RomeCup
- Dalla RomeCup alla RoboCup
- Robotic Center
- Pomeriggi robotici
- Settimana europea della robotica
- Storie di successo: campioni si diventa

La rete multisettoriale

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

RomeCup

L'eccellenza della robotica a Roma



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

Nella decima edizione l'evento è "raddoppiato" ospitando anche la prima edizione delle Olimpiadi di Robotica. Le scuole italiane sono protagoniste con 156 team in gara e 56 campioni olimpionici. Focus sulla tecnologia al femminile con le donne geniali della robotica, in occasione del mese delle STEM, e su ricerca e sicurezza, dalla realtà virtuale ai droni. Con la RomeCup la Fondazione Mondo Digitale rilancia anche le campagne europee eSkills for Jobs 2016 e Get Online Week 2016. Nell'area espositiva, allestita al Palalevante del Croce-Aleramo, 200 prototipi: 56 sono i "campioni robotici" selezionati per le Olimpiadi della Robotica, promosse dal Miur con la Fondazione Mondo Digitale. I vincitori sono stati premiati a Parma il 24 maggio nell'ambito della Maifest, serata inaugurale della Fiera SPS IPC Drives Italia.

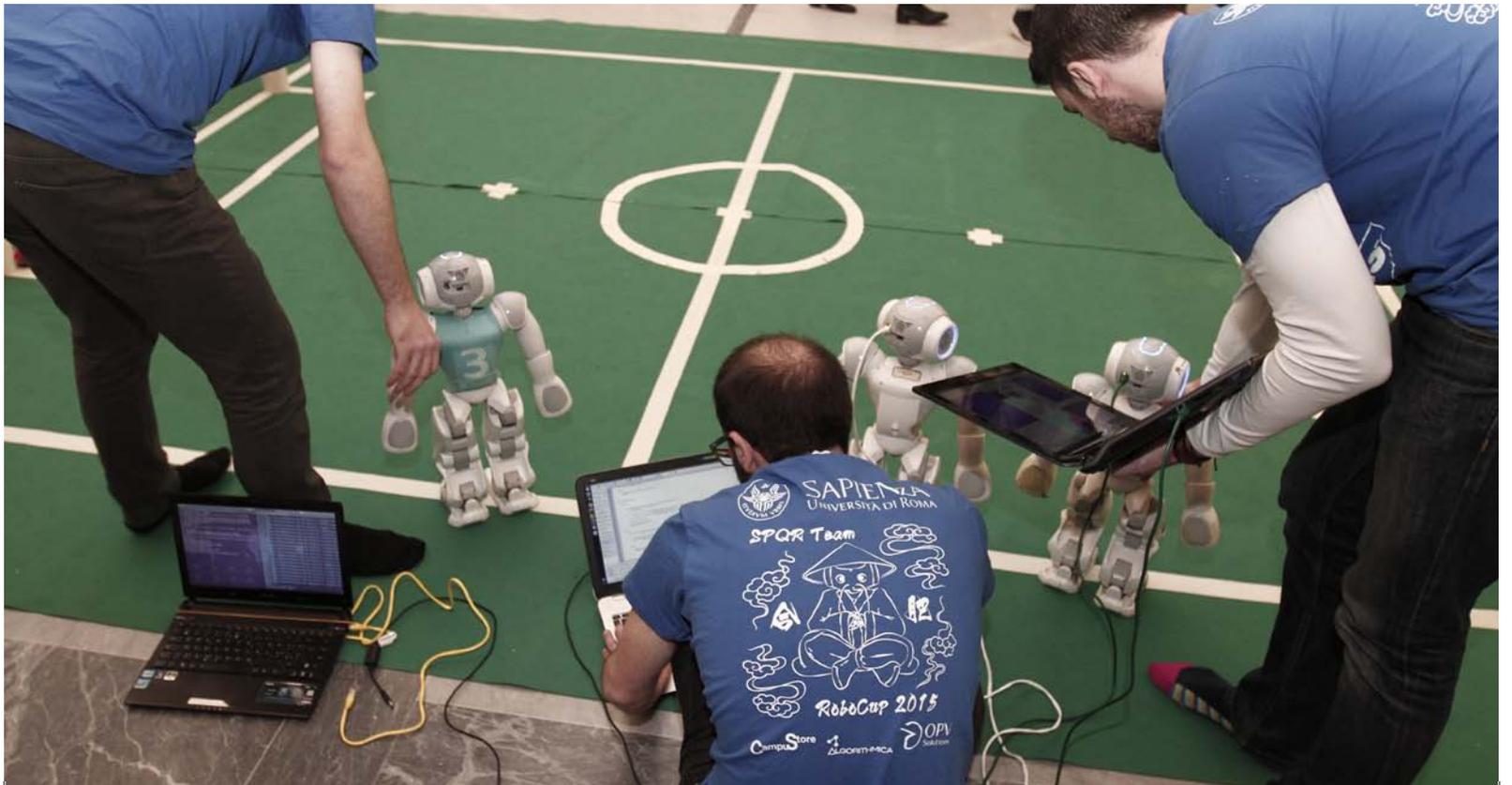
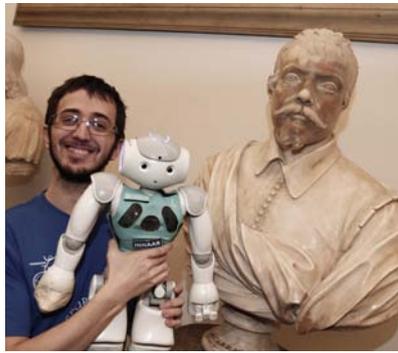
La cerimonia di premiazione, come di consueto, si è svolta in Campidoglio con la consegna dei premi ai team vincitori delle nove categorie in gara:

- Trofeo Internazionale Città di Roma di Robotica
- Dance Primary: Ballando a Parigi, I.C. Viale dei Consoli, Roma
- Dance Secondary: AURAT, I.I.S. Facchinetti, Castellanza (Varese)
- Rescue Primary: Robotic Duo, team indipendente interscolastico
- Rescue Secondary: Curie White, Liceo Marie Curie, Giulianova (Teramo)
- Explorer Junior: Hulk, I.I.S. Cicerone, Sala Consilina (Salerno)
- Explorer Senior: Gerolamo 2.0, I.I.S. Cicerone, Sala Consilina (Salerno)

Selezioni nazionali RoboCup 2016

- Soccer Open League: Mega Hertz, Elettra Robotics Labs, I.I.S. Cobianchi, Verbania
- Soccer Light Weight: SPQR 2, I.T.I.S. G. Galilei, Roma
- Cospace Rescue: Sonny, I.I.S. Archimede, Catania





Le squadre vincitrici delle selezioni nazionali RoboCup Junior sono state a Lipsia in Germania per i mondiali di robotica (30 giugno-3 luglio 2016).

Hanno consegnato i nove assegni da mille euro Alfonso Molina, direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale, e l'ingegnere Daniele Nardi, professore ordinario di Intelligenza artificiale alla Università degli studi di Roma La Sapienza.

Media Direct /Campus Store ha offerto nove buoni sconto da 70 euro per i team che si sono classificati al secondo posto (vedi romecup.org/risultati).

In parallelo alla RomeCup si sono svolte anche le fasi iniziali della prima edizione delle Olimpiadi di Robotica, promosse dal Miur con la Fondazione Mondo Digitale. I vincitori, selezionati tra 56 "campioni robotici", che hanno animato l'area dimostrativa del Palalevante del Croce-Aleramo, sono stati premiati a Parma il 24 maggio nell'ambito della Maifest, serata inaugurale della Fiera SPS IPC Drives Italia.

La RomeCup è promossa dalla Fondazione Mondo Digitale con il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, Città Educativa di Roma e Università degli studi di Roma La Sapienza. Ha il supporto di Comau, Enea e Media Direct /Campus Store. Media partner è Dire Giovani.

La RomeCup ha partecipato alle campagne europee eSkills for Jobs 2016 e Get Online Week 2016.

I numeri della RomeCup

| Descrizione | Numero |
|---|--------|
| Studenti che hanno partecipato ai laboratori | 3.000 |
| Laboratori didattici per le diverse età, da 6 a 19 anni | 20 |
| Docenti coinvolti nel ruolo di coach | 80 |
| Prototipi robotici nell'area dimostrativa | 200 |
| Stand degli espositori (aziende, start up, università, scuole ecc.) | 85 |
| Team in gara | 156 |
| Le categorie delle diverse competizioni | 9 |
| Studenti protagonisti nei team e nelle dimostrazioni | 753 |
| Le regione di provenienza dei team in gara | 17 |
| I prototipi realizzati dalle scuole | 100 |
| Hostess e steward per l'accoglienza dei visitatori (alternanza scuola lavoro) | 100 |



VIDEO UFFICIALE

www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/il-video-ufficiale-della-romecup-2016



IN TELEVISIONE

www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/romecup-2016-e-olimpiadi-di-robotica-il-servizio-del-tg1



SULLA STAMPA | Robot, realtà virtuale e droni. "Il futuro? È nella nostra scuola"

www.mondodigitale.org/sites/default/files/corriere_della_sera_roma_17mar16.pdf

Il Robotic Center

Il primo Leis romano, Lego® Education Innovation Studio, è stato lanciato dalla Fondazione Mondo Digitale in occasione della RomeCup 2013. Poi come Robotic Center è diventato uno degli ambienti della Palestra dell'Innovazione più frequentato dalle scuole. È un laboratorio attrezzato per l'insegnamento della robotica con varie attività, a partire dai più piccoli. I docenti si formano con il modello Train the Trainers, per diffondere l'innovazione su tutto il territorio cittadino, regionale e nazionale.

Per le scuole sono disponibili diversi laboratori, secondo l'età degli aspiranti progettisti:

Ape Robot per le classi 1^a e 2^a della scuola primaria

Bee-bot è un giocattolo-robot progettato per la scuola dell'infanzia e per i primi anni della scuola primaria. Consente al bambino di avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica e alle basi dei linguaggi di programmazione. Aiuta a visualizzare i percorsi, a sviluppare la logica, a contare, e a muoversi nello spazio.

WeDo Lab per le classi 3^a, 4^a e 5^a della scuola primaria

Con il set Lego® WeDo, che permette la costruzione e la programmazione di semplici modelli Lego® collegati a un pc, gli studenti fanno esperienze didattiche manuali, trovano soluzioni creative, lavorano in gruppo.

Mindstorms EV3 e NXT per la scuola secondaria di I e II grado

Costruzioni e tecnologia all'avanguardia con il mattoncino intelligente e un software di programmazione intuitivo e facile da usare, che stimola la creatività.

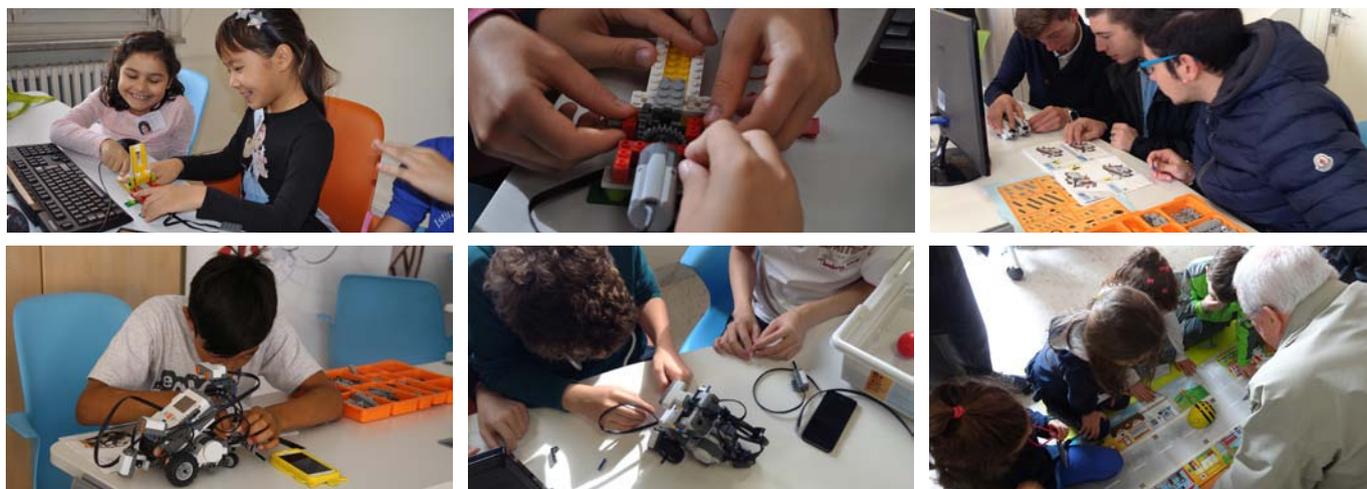
Energia rinnovabile per la scuola secondaria di I e II grado

Con il kit energie rinnovabili di Lego® Education le classi scoprono le potenzialità della robotica applicate a nuove forme di energia.

Orientamento universitario con il robot umanoide Nao

Laboratorio dedicato agli studenti liceali per orientare verso percorsi universitari di taglio tecnologico e scientifico. Realizzato con il Dipartimento di Ingegneria Informatica, Automatica e Gestionale "A. Ruberti" della Università degli studi di Roma La Sapienza e la collaborazione di Media Direct.

Durante l'anno scolastico i laboratori sono attivi tutti i giorni. Campi estivi hi-tech per i più piccoli coinvolgono anche sessioni di robotica.



IN TELEVISIONE | Noi e i robot

www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/noi-e-i-robot-al-tg2

Pomeriggi robotici

Da due anni la FMD ha deciso di mettere a disposizione degli studenti che vogliono partecipare alle RomeCup le competenze di coach esperti di robotica che seguono e guidano le squadre fino alle gare. I ragazzi possono usare un kit da assemblare oppure costruire un robot da zero nel Fab Lab della Palestra dell'Innovazione.

Il team Robotic Duo, team indipendente interscolastico, allenato dal coach Davide Aloisi, ha vinto la RomeCup 2016 nella categoria Rescue Primary.



STORIE, DAVIDE L'ALLENATORE

www.mondodigitale.org/it/news/davide-l%E2%80%99allenatore

Settimana europea della robotica

In occasione della sesta edizione della Settimana Europea di Robotica (European Robotics Week), che si svolge dal 18 al 27 novembre in più di venticinque paesi, la FMD ha organizzato numerosi laboratori dedicati alle nuove generazioni. E ha proposto per il secondo anno consecutivo Robots@DIAG, una trasferta nei laboratori robotici della Università degli studi di Roma La Sapienza, per un open day dedicato agli studenti delle scuole superiori.

DALLA ROMECUP ALLA ROBOCUP

Alla ventesima edizione della RoboCup, i mondiali di robotica, hanno partecipato 500 team da 45 paesi, per un totale di 3.500 partecipanti in 16 discipline, dal calcio alla danza. In gara anche le squadre selezionate alla RomeCup 2016, con ottimi risultati.

Nella categoria Soccer Open, nel “superteam” che si è classificato al primo posto c’è Mega Hertz, la squadra che nasce dalla collaborazione dell’I.I.S. Cobianchi di Verbania con l’associazione Elettra Robotics Lab. Nella gara individuale il team Mega Hertz ha conquistato il podio con il terzo posto.

Grande soddisfazione per il docente Paolo Torda che ha portato alla RoboCup la nuova squadra dell’I.I.S. Galileo Galilei di Roma nella categoria Junior Soccer LWL Secondary. Alla prima prova nella competizione mondiale, Spqr si piazza al sesto posto su ventidue team in gara. «Non abbiamo ripetuto i risultati degli scorsi anni ma sono comunque soddisfatto perché gli alunni erano alla loro prima esperienza e i robot erano nuovi. Il comportamento dei ragazzi è stato ottimo».

Primo posto per il team Aurat dell’Istituto tecnico C.Facchinetti di Castellanza (Varese) nella competizione Junior OnStage Secondary.



Storie di successo: campioni si diventa

Sono undici studenti dell'I.I.S. Cipriano Facchinetti di Castellanza (Varese) i protagonisti dell'appassionante progetto Aurat, acronimo per Aggiungi un robot a tavola: Davide Anfuso, Gianmario Casula, Mattia Bruno, Valentina Squizzato, Luca Tartaglia, Andrea Cappone, Giacomo Savazzi, Nicholas Colzani, Simone Tognella, Matteo Caon e William Coppola.

In quattro giorni di gara, dal 30 giugno al 3 luglio, hanno conquistato il titolo di campioni del mondo per la categoria RCJ OnStage Secondary. Senza nascondere l'emozione e l'entusiasmo per la vittoria, il team leader Davide Anfuso racconta al microfono di Fiammetta Castagnini come sono arrivati al traguardo mondiale, sulla spinta della RomeCup2016, che ha giocato un ruolo fondamentale. E poi un prof. straordinario, Loris Pagani.

«Il nostro prof. ci ha sempre creduto, è un grande uomo. Un grande professore. Senza di lui non avremmo fatto nulla. Ci ha sempre accompagnato, non ha mai mollato, ci ha sempre tirato su il morale», racconta Davide.

Dopo le fatiche mondiali, i dodici componenti del team, gli undici studenti e il prof., hanno ripreso le attività di volontariato negli ospedali pediatrici, portando lo spettacolo tra le corsie dove sono ricoverati i piccoli pazienti.

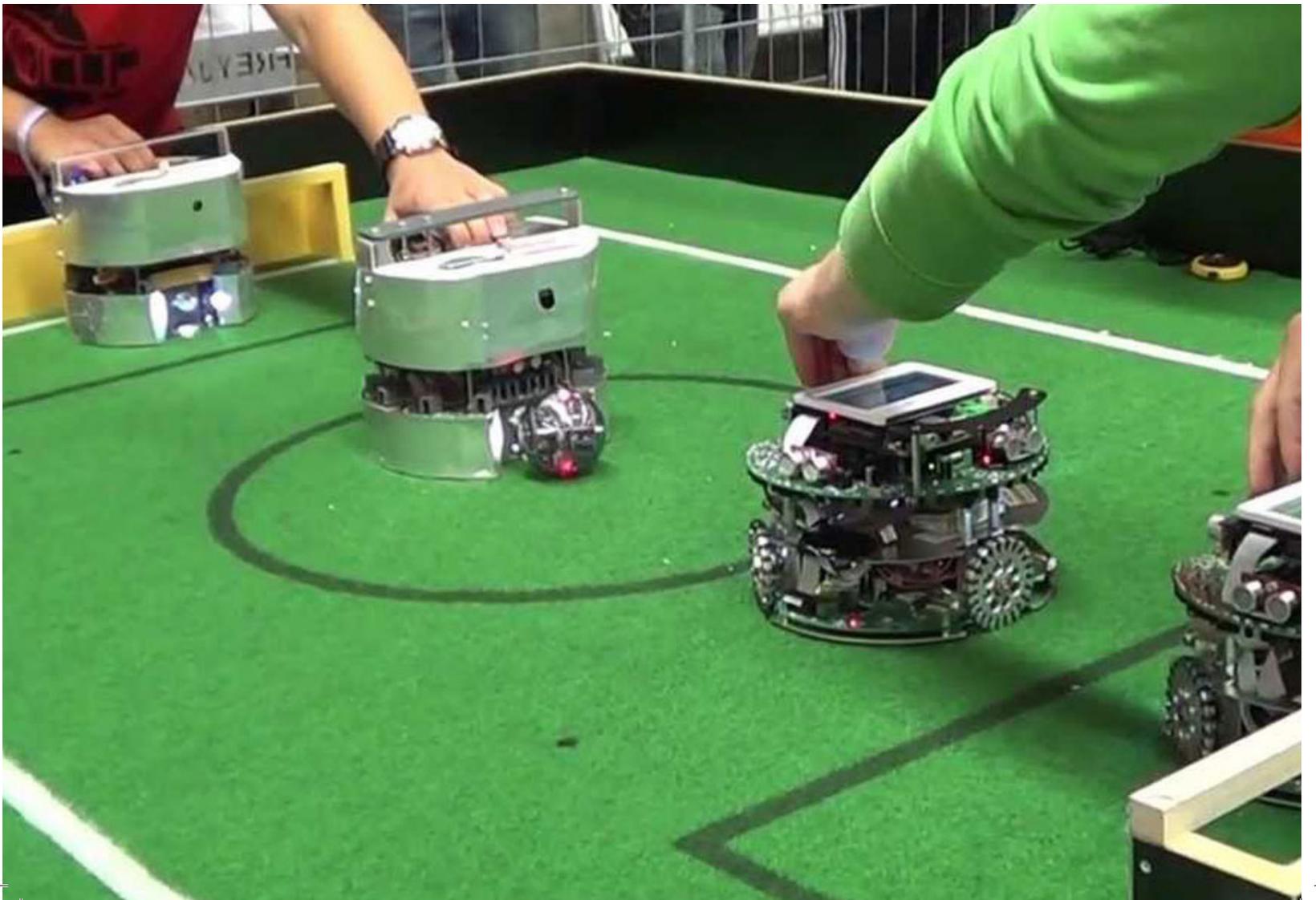
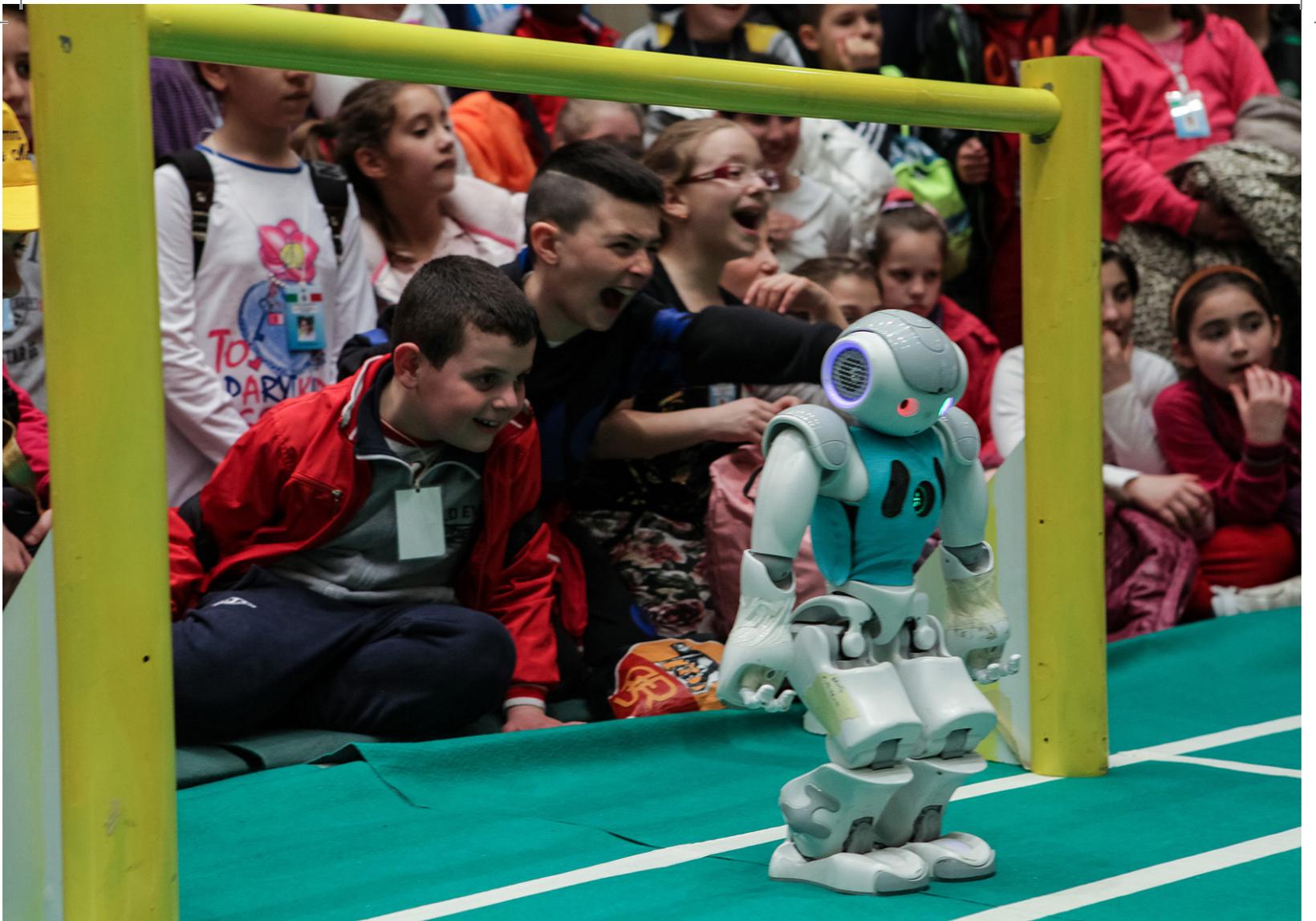


LE STORIE | I robot che fanno volontariato
www.mondodigitale.org/it/news/campioni-si-diventa

PER APPROFONDIRE ON LINE

www.mondodigitale.org/cosa-facciamo/aree-intervento/robotica-educativa



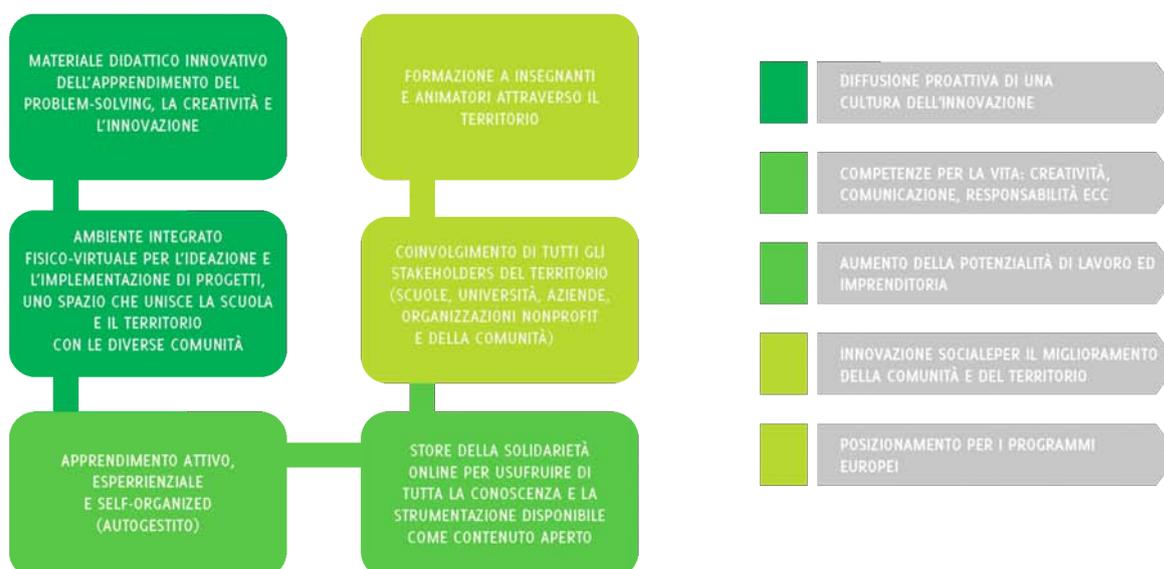


Are di intervento e progetti



Innovazione sociale e imprenditoria giovanile

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



Donne e tecnologia

Solo il tre per cento delle ragazze europee si laurea in informatica, rispetto al dieci per cento dei ragazzi e appena il nove per cento degli sviluppatori di app sono donne.

Secondo il World Economic Forum il cambiamento procede a un ritmo troppo lento e, di questo passo, il traguardo della parità di genere nel mondo del lavoro non potrà essere raggiunto prima del 2095. Cosa fare?

Da Nuvola Rosa a Coding Girls, il video *Donne che programmano il futuro* racconta l'impegno della Fondazione Mondo Digitale per l'alfabetizzazione digitale delle giovani donne. Lo strumento è il coding inserito all'interno del modello di Educazione per la vita.

PROGETTI / EVENTI / RICERCA

- Donne e tecnologie
- Coding Girls, Nuvola Rosa, mese Stem
- Code Your Future
- It Academy
- L'Officina dei nuovi lavori
- L'ora del codice
- Meet no Neet
- Path to a Job
- Phyrtual Factory
- Tra generazioni. L'unione crea il lavoro



IL VIDEO | Le ragazze programmano il futuro
<https://youtu.be/dSQ0SKmm6eU>

Nuvola Rosa

Oltre mille giovani donne hanno partecipato ai corsi della quarta edizione di Nuvola Rosa, il progetto di Microsoft, Accenture, ASUS, Avanade e Aviva, nato nel 2013 per superare il *gender gap* nella formazione tecnologica. Dopo le prime tre edizioni di Firenze, Roma e Milano, il progetto si è trasformato in Nuvola Rosa on tour. Scienza e tecnologia per ragazze che vogliono fare strada: un percorso che dal 9 al 13 maggio ha toccato Bari, Napoli e Cagliari, guidando più di mille ragazze italiane e straniere dai 17 ai 24 anni alla scoperta delle opportunità offerte dalle tecnologie e dal digitale, per entrare più facilmente nel mondo del lavoro, in azienda come nella pubblica amministrazione, o per realizzare il proprio sogno imprenditoriale superando le barriere infrastrutturali e andando oltre gli stereotipi di genere. Microsoft ha lanciato anche la campagna globale #MakeWhatsNext che coinvolge 27 Paesi con 43 eventi, per formare 7.000 giovani donne, avvicinandole alle discipline tecnico scientifiche.

In Italia, in collaborazione con il Politecnico di Bari, l'Università degli Studi di Napoli Federico II, l'Università degli Studi Suor Orsola Benincasa di Napoli e l'Università di Cagliari, si sono svolti 100 momenti di formazione gratuita focalizzati sulle discipline STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica), declinati attraverso eventi, workshop, tavole rotonde, Pink Hackathon, momenti di networking e incontri di lavoro con le aziende.

In ogni città, anche Jobs&Careers per aprire un dialogo diretto con le aziende offrendo reali opportunità di lavoro.



LA GALLERIA | Nuvola Rosa in tour

www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/galleria/nuvola-rosa-tour-2016



Tra le novità della terza edizione l'esperienza della Coding Summer School che ha formato sessanta ragazze, milanesi, romane e napoletane: le coach in formazione hanno accettato la sfida di appassionare alla programmazione altre duemila studentesse. Sono loro la "scala di cristallo" che permetterà di avvicinare l'obiettivo della parità di genere nel lavoro. Al loro fianco trenta docenti di quindici scuole che hanno coordinato la formazione diffusa e le maratone di hackathon in tre città: Milano, Napoli e Roma. Nel ruolo di supervisor, la coach americana Emily Thomforde, Code Educator and Science Technology Engineering Art and Mathematics (STEAM) Specialist, che dopo aver animato i collegamenti in videoconferenza con le scuole, ha guidato la staffetta formativa tra le città. Sono questi i numeri dell'effetto moltiplicatore innescato da Coding Girls, progetto promosso da FMD e Ambasciata Americana in Italia in collaborazione con Microsoft per accelerare il raggiungimento delle pari opportunità nel settore scientifico e tecnologico. Oggi il programma formativo è diventato un "movimento dal basso" con le ragazze capaci di organizzare in autonomia allenamenti nelle proprie scuole.

| Descrizione | Numero |
|--|--------|
| Ragazze formate con la Summer School | 60 |
| Le studentesse alla conferenza stampa | 100 |
| Ragazze coinvolte negli allenamenti di coding prima del tour | 100 |
| Le ragazze formate nel tour | 750 |
| Le ragazze coinvolte nei tre hackathon | 210 |
| Le scuole | 15 |



IN TELEVISIONE | www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/coding-girls-le-ragazze-che-programmano-il-loro-futuro



IN RADIO | www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/audio/la-radio-ne-parla-il-racconto-di-coding-girls



SULLA STAMPA | Cosa programmano le ragazze? Pari opportunità nell'hi-tech
www.mondodigitale.org/sites/default/files/repubblica.it_28sett16.pdf



SULLA STAMPA | Codin Girls, le (poche) ragazze che programmano
www.mondodigitale.org/sites/default/files/nuvola.corriere.it_24apr16.pdf

Il mese delle STEM

Per favorire il raggiungimento delle pari opportunità nel settore scientifico e tecnologico e valorizzare il ruolo delle donne nel mercato del lavoro, FMD ha raccolto l'invito del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per contribuire a rendere marzo il mese delle STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics). Attraverso esperienze concrete, come laboratori di coding e robotica, e l'incontro con modelli femminili di successo, l'obiettivo è quello di sensibilizzare i giovani, senza distinzione di genere, ai temi delle STEM, erroneamente considerati poco attrattivi e di difficile comprensione per l'universo femminile.



La pagina dedicata al mese delle STEM

www.mondodigitale.org/it/aree-intervento/il-mese-delle-stem

Code your Future

La campagna Code Your Future, sostenuta da Microsoft Europe e promossa da Telecentre Europe, è basata sulla metodologia Train the Trainers. Dopo essersi formati via webinar su Kodu e Touch Develop con esperti europei Microsoft, i facilitatori digitali (e-facilitators) della FMD hanno animato i laboratori per le scuole. Entro il mese di giugno ognuno di loro ha trasmesso quanto ha appreso ad almeno altri trenta bambini, ragazzi e giovani, da 6 a 24 anni. Una sorta di staffetta digitale per contagiare e appassionare al coding.

Alla campagna hanno preso parte quattro giovani coach della FMD:

- Roberto Dessì
- Giorgia Di Tommaso
- Valentina Gelsomini
- Andrea Morachioli



Presso la Palestra dell'Innovazione i facilitatori digitali hanno insegnato a "fare codice" a 295 studenti, in nove workshop dedicati a tutti gli ordini di scuola.



► Campagna conclusa

IT Academy

Il programma IT Academy è parte integrante dell'iniziativa YouthSpark e rappresenta il frutto di una lunga partnership tra Microsoft e Telecentre-Europe per supportare l'occupazione giovanile e indirizzare la carenza di competenze tecnologiche nella forza lavoro.

Grazie al programma IT Academy vengono proposte alle scuole due tipologie di certificazioni:

- la certificazione internazionale MOS (Microsoft Office Specialist) che vale anche come credito formativo all'università e come punteggio ai concorsi pubblici (Polizia, Banca d'Italia, MIUR, ecc.);
- la certificazione MTA (Microsoft Technology Associate) che certifica competenze tecniche informatiche immediatamente spendibili nel mondo del lavoro.

Il progetto si è svolto nel 2015. Nel 2016 è stata data la possibilità di completare il percorso ad alcuni giovani.

Risultati

59 esami erogati nella Palestra dell'Innovazione



► Programma concluso



A ottobre 2014 FMD e Google hanno unito le forze per diffondere le competenze digitali, combattere la dispersione scolastica e realizzare attività mirate di formazione, inserimento professionale per giovani "dispersi", ai margini del sistema formativo e lavorativo italiano. L'iniziativa è promossa in collaborazione con Miur, Regione Lazio e Roma Capitale.

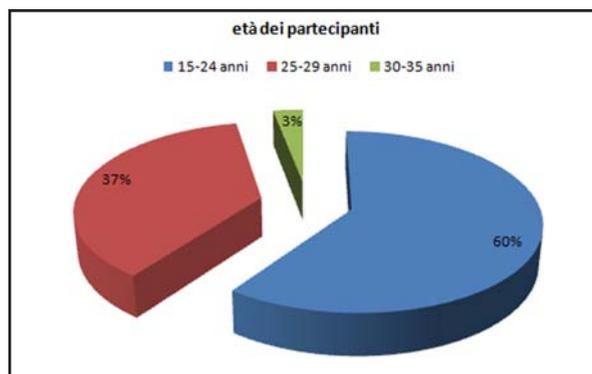
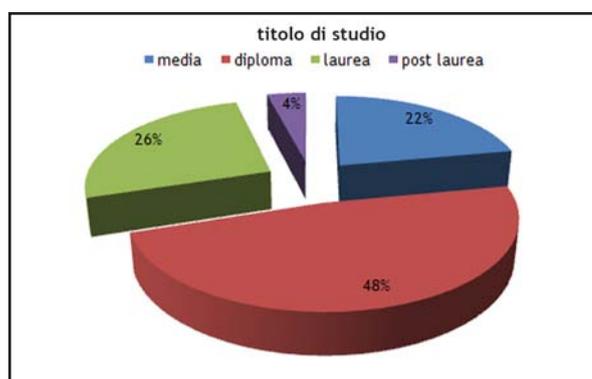
L'Officina è stata inaugurata a marzo 2015 con un evento pubblico.



www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/officina-dei-nuovi-lavori-inaugurazione

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

In due anni hanno partecipato ai laboratori oltre ventimila ragazze e ragazzi dai 15 ai 29 anni. Jacqueline Fuller, la direttrice di Google.org, in visita alla Palestra dell'Innovazione, ha dichiarato ai giornalisti che «il modello intrapreso da Officina dei nuovi lavori andrebbe diffuso in tutta Europa e nel mondo», perché «è in assoluto uno dei migliori progetti di formazione nelle competenze digitali che abbia mai visto».



Il programma di Officina dei Nuovi Lavori comprende quattro ambienti didattici:

- **Fab Lab**: utilizzo della laser cut, della stampante 3D e degli strumenti tipici di un fab lab;
- **Video Lab**: video making con animazione 3D ed effetti visuali;
- **Fame Lab**: game development e interactive storytelling;
- **Immersive Lab**: tecnologia immersiva e realtà aumentata.

A ciascun percorso formativo sono state associate anche attività di leadership, team building e motivazione.

I giovani hanno scelto fra due tipologie di percorso, entrambe della durata di una settimana:

- **PERCORSO ALL4ALL**: i partecipanti hanno frequentato per una settimana, da lunedì a venerdì, tutti i percorsi formativi - i cosiddetti laboratori - per un totale di 22 ore (4 ore di corso motivazionale, 4 ore di attività per ciascuno dei quattro laboratori, 2 ore finali di "ri-valutazione"). Ogni giorno a rotazione un laboratorio diverso per completare nell'arco della settimana il percorso immersivo nelle diverse tecnologie emergenti del mercato digitale.
- **PERCORSO ONE4ONE**: i partecipanti hanno frequentato per una settimana, da lunedì a venerdì, un solo percorso formativo da scegliere tra quelli disponibili, per un totale di 22 ore di formazione intensiva (4 ore di corso motivazionale, 16 ore di laboratorio, 2 ore finali di "ri-valutazione").

IL PROGRAMMA FORMATIVO

Accoglienza e percorso di consapevolezza (4 ore)

Esercizi, lavori di gruppo e test per imparare a controllare il “barometro interiore”, la consapevolezza di sé e delle sfide che ci pone la società complessa di oggi. Strategie per stimolare un pensiero aperto ed esercitare le competenze chiave per avere successo nel 21° secolo.

Appunti di viaggio - Strumenti individuali per l’osservazione guidata di un’esperienza: le sfide, le mie risorse, le mie competenze per la vita, ecc.

Fab Lab

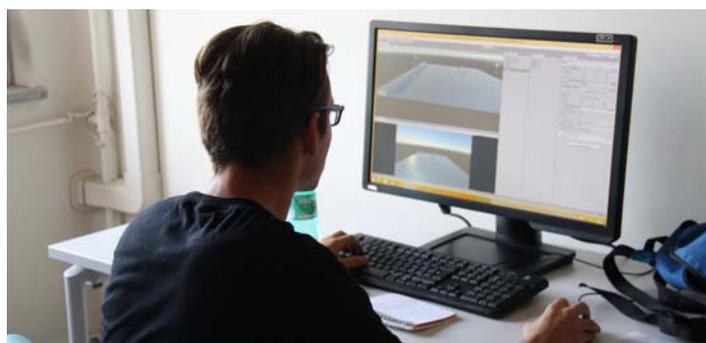
Laboratorio per la fabbricazione digitale costruito secondo le indicazioni del MIT’s Center for Bits and Atoms.

- Percorso ALL4ALL (4 ore) - Breve introduzione alla fabbricazione digitale, alla prototipazione rapida e alle principali macchine a controllo numerico. Realizzazione di un piccolo oggetto.
- Percorso ONE4ONE (16 ore) - Introduzione alla fabbricazione digitale e alla prototipazione rapida. Descrizione e funzionamento delle principali macchine a controllo numerico (stampante 3D, laser cutter, plotter da taglio, fresatrice, ecc.). Laboratori pratici su due macchine, con cui piccoli gruppi di partecipanti curano l’ideazione, la progettazione e la realizzazione di lavori condivisi:
 - stampante 3D (breve storia, modelli di stampante e funzionamento, software);
 - laser cutter (come funziona il laser, caratteristiche della macchina, software di disegno 2D, prove di taglio).

Game Lab

Spazio attrezzato di introduzione al digital entertainment: programmazione, game design, grafica, management.

- Percorso ALL4ALL (4 ore) - Micro sessioni di gioco per capire stili e generi dei game. Quadro delle diverse competenze e professionalità coinvolte nello sviluppo di un gioco. Coding.
- Percorso ONE4ONE (16 ore) - Analisi di stili e generi attraverso sessioni di gioco. Il processo professionale di game development e guida ai principali software di sviluppo. Metodologie e tecniche di pre-produzione, produzione, prototipazione, analisi del prodotto finale. Esercitazioni creative. Obiettivo del laboratorio è stato lo sviluppo di capacità autoriale nella produzione di videogiochi con attenzione a due profili professionali: game designer e game programmer. Piccoli gruppi di partecipanti hanno progettato e realizzato un prototipo di gioco, curando le diverse fasi di implementazione.



Immersive Lab

Laboratorio innovativo per scoprire tecnologie immersive e realtà aumentata con esperienze coinvolgenti.

- Percorso ALL4ALL (4 ore) - Micro sessioni di gioco per comprendere game e realtà immersiva. Quadro delle competenze e professionalità coinvolte nello sviluppo di un gioco interattivo.
- Percorso ONE4ONE (16 ore)- Brevi sessioni di esperienze interattive (videogiochi) e immersive (realtà virtuale). Guida al processo professionale di game development e ai principali software di sviluppo. Metodologie e tecniche di pre-produzione, produzione, prototipazione, analisi del prodotto finale. Analisi del concetto di immersione psicologica e sensoriale. Nozioni di interactive storytelling. Piccoli gruppi di partecipanti hanno progettato e realizzano un prototipo di prodotto interattivo, curando le diverse fasi di implementazione.

Video Lab

Il digital entertainment con effetti speciali... Uno spazio per scoprire i segreti dell'animazione 3D.

- Percorso ALL4ALL (4 ore) - Selezione di scene cinematografiche con effetti visuali e breve dimostrazione delle tecniche usate per realizzarli. Quadro delle competenze professionali in gioco.
- Percorso ONE4ONE (16 ore) - Introduzione al processo professionale per la realizzazione di effetti visuali e animazioni 3D per il cinema, la pubblicità e i videogiochi (flusso tecnologico e figure professionali coinvolte) e guida ai principali software di sviluppo. Metodologie e tecniche di pre-produzione, produzione, post-produzione e compositing. Nozioni di project management, agile development e rapid prototyping.

Piccoli gruppi di partecipanti hanno progettato e realizzato un prodotto video, curando le diverse fasi di implementazione.

Job Diary (2 ore)

Guida pratica per la realizzazione di un progetto individuale di ricerca attiva del lavoro. Strumenti post-percorso per l'organizzazione e la costruzione di un progetto individuale: cosa sto cercando, cosa decido di diventare, come realizzo il mio progetto, l'offerta di lavoro, la mia inserzione, i canali di ricerca del lavoro, costruisco la mia rete di relazioni, organizzo e scelgo i miei canali di informazione sul lavoro, l'archivio delle aziende, la mia scheda delle attività, l'agenda degli appuntamenti.

Tutti i laboratori hanno integrato diverse modalità di insegnamento e apprendimento (lecture, stand-up, engagement, interactive, training, learn by doing) e un training specifico per migliorare la capacità di auto-apprendimento.



TESTIMONIANZE | Damiano https://youtu.be/08wifju_Ng4

| Descrizione | Numero |
|---------------------------------|--------|
| Studenti | 8.704 |
| Giovani in cerca di occupazione | 2.849 |
| Maker | 621 |
| Regioni di provenienza | 19 |

► Programma concluso ad agosto 2016

Tra generazioni: l'unione crea il lavoro (3^a edizione)



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

Sulla base del successo delle prime edizioni, Fondazione Mondo Digitale, CNA Pensionati e Google hanno scelto di puntare nuovamente sul modello di apprendimento intergenerazionale per portare benefici ai giovani e agli adulti e di rilanciare la terza edizione che coinvolge anche Friuli Venezia Giulia, Sicilia, Campania, Puglia e Marche.

La terza edizione coinvolge dodici territori:

- Ancona
- Ascoli Piceno
- Avellino
- Bari
- Benevento
- Catania
- Macerata
- Pesaro
- Pordenone
- Siracusa
- Udine
- Vicenza



Punto di forza del progetto è l'alleanza formativa e professionale tra generazioni, capace da un lato di dare direzione e concretezza ai progetti dei ragazzi e dall'altro di valorizzare la conoscenza degli anziani a favore delle nuove generazioni. Un'alleanza che considera l'invecchiamento come una risorsa in grado di accrescere il capitale umano, sociale ed economico. Fondamentale è anche l'apporto dei borsisti di Google con i partecipanti. Gli incontri si sono svolti a scuola alla presenza sia dei tutor che dei "nonni" per affrontare insieme gli argomenti del web offerti dall'azienda. Per tutti questi incontri sono stati ispiratori, forieri di innovazione e conoscenza e hanno contribuito a dare spessore al progetto.

Il progetto è basato sulle seguenti attività:

- Lezioni di computer e web con il modello intergenerazionale.
- Seminari a cura di esperti Google.
- Visite guidate in aziende artigiane.

La metodologia usata nel progetto è quella del modello di apprendimento intergenerazionale che ha un forte impatto educativo per i giovani e sociale per i più adulti. Il metodo adottato è costruttivista, ovvero "imparare facendo" attraverso problem solving e lavoro di gruppo.

Come si svolgono i corsi

- 15 il totale degli incontri
- 2 ore la durata di ogni lezione a cadenza settimanale
- dal web alle Google Apps gli argomenti trattati
- a far docenza agli anziani sono gli studenti tutor con il modello di apprendimento e scambio intergenerazionale
- i tutor hanno conosciuto le arti e i mestieri artigiani
- seminari a cura di esperti Google sulle potenzialità del web per lo sviluppo di imprese e sull'uso delle Google Apps for business
- proposta di rilancio da parte dei giovani dei mestieri artigiani con nuove idee imprenditoriali alla luce degli incontri con Google
- visite guidate in azienda o in un laboratorio artigianale per "toccare con mano" cosa significa essere artigiano

► Progetto in corso

Meet No Neet



Sono 10.000 i giovani di tutta Italia tra i 16 e i 24 anni coinvolti nella terza edizione del progetto, promosso in collaborazione con Microsoft nell'ambito del programma Microsoft YouthSpark. Il progetto ha offerto formazione tecnologica, sociale e imprenditoriale per permettere a ragazzi e ragazze di accedere più facilmente al mondo del lavoro e acquisire le competenze utili per vivere e lavorare nel 21° secolo. L'obiettivo è stato quello di contribuire allo sviluppo sociale ed economico del Paese attraverso il sostegno dei giovani nell'elaborazione di idee, nella realizzazione dei loro progetti di impresa e nell'accesso al mondo del lavoro.

La formazione è stata pensata in modo moderno e flessibile, attraverso strumenti innovativi quali micromoduli, video lezioni e video tutorial, formazione in presenza e in e-learning. Gli studenti sono stati formati sull'uso dei software e delle tecnologie Microsoft e, attraverso la metodologia del learning by doing, hanno intrapreso un percorso di formazione che va dal problem solving al project management. A formare ragazzi e ragazze sono stati i docenti coordinatori, i volontari Microsoft, gli esperti della Fondazione Mondo Digitale, imprenditori e professionisti di settore.

Una volta acquisiti gli strumenti concettuali e operativi per l'elaborazione di progetti di innovazione sociale, i giovani si sono cimentati nell'elaborazione di idee imprenditoriali da finanziare attraverso la piattaforma di crowdfunding phyrtual.org, entrando così in contatto con la community di donatori.

Le migliori idee, selezionate attraverso un contest dedicato, sono state premiate nel corso della Discovering Talents Fair, la Fiera del talento in cui i vincitori del concorso hanno potuto mostrare i loro progetti e incontrare il mondo del lavoro, associativo e accademico (Peschiera Borromeo, 2 marzo 2016). Un'importante opportunità ha permesso ai giovani di farsi conoscere da manager d'azienda, opinion leader e istituzioni.





L'ora del codice

I laboratori di coding sono stati organizzati da FMD e Microsoft, in collaborazione con De Agostini, per contribuire alla campagna Hour of Code, promossa a livello globale all'interno della Computer Science Education Week (5-11 dicembre 2016). Sono state coinvolte le scuole di sette città (Asti, Bari, Catania, Milano, Napoli, Pordenone, Roma) per un totale di 150 "ore di codice" erogate.

Al centro dei laboratori Minecraft Hour of Code Designer, una versione del noto videogioco appositamente realizzata dai game designer di Mojang e Microsoft, in partnership con Code.org, per offrire a studenti e docenti un'opportunità unica per misurarsi con le tecniche alla base della programmazione, attraverso l'uso di uno strumento semplice e familiare come Minecraft, già utilizzato e apprezzato nelle scuole di tutto il mondo.

I docenti e gli animatori digitali dell'evento hanno ricevuto in omaggio da De Agostini l'ebook *Coding a scuola* di Alberto Pian (Dea Scuola, Novara 2016).

I numeri

| Descrizione | Numero |
|--|--------------|
| Studenti coinvolti nei laboratori in 4 istituti romani | 515 |
| Studenti (7 scuole) coinvolti nei laboratori della Palestra dell'Innovazione | 600 |
| Studenti del resto d'Italia (14 scuole) | 2.668 |
| Totale | 3.783 |



GALLERIA FOTOGRAFICA

www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/galleria/hour-of-code

Path to a Job



L'obiettivo del progetto Path to a Job, finanziato nell'ambito del programma Erasmus + (Partenariati strategici KA2), è favorire l'inclusione e l'inserimento lavorativo dei giovani, attraverso varie tipologie di intervento: a livello personale, familiare e sociale.

I destinatari sono i giovani tra i 17 e i 24 anni, con minori opportunità (Neet e giovani svantaggiati).

I quattro partner del progetto:

- Foundation ADSIS, Spagna (capofila)
- Ayuntamiento de Vinaros, Spagna
- Fondazione Mondo Digitale, Italia
- Friday People, Regno Unito

Il progetto, della durata di ventotto mesi (da settembre 2015 a gennaio 2018), prevede le seguenti attività:

- **Project Local Working group.** Creazione un gruppo di lavoro locale di circa dieci persone (staff, animatori, giovani) per la gestione partecipata del progetto e l'elaborazione dei risultati.
- Database delle buone pratiche. Identificazione, sistematizzazione, compilazione e scambio di buone pratiche. Ogni partner sistematizza due buone pratiche della propria organizzazione e altre due realizzate nel suo territorio nazionale.
- **Metodologia Path to a Job.** Guida per le organizzazioni che lavorano con giovani e si occupano di accesso al lavoro. Organizzazione di gruppi di lavoro locali coinvolgendo giovani. Contestualizzazione della guida e traduzione in Italiano
- **Portale web.**
- **Training.** Organizzazione di un evento di formazione internazionale "ICT-based resources for job-seeking training course". Partecipazione alla formazione internazionale "Comprehensive coach system".
- **Evento locale.** Organizzazione evento con sessanta partecipanti a Roma per mettere in contatto i giovani e il mondo del lavoro coinvolgendo aziende e policy maker.
- **Meeting di progetto.** Cinque meeting di progetto della durata di due giorni (un giorno di meeting e un giorno di workshop).



► Progetto in corso

Durante la prima edizione della Phyrtual Innovation Week è stato presentato il primo pre-acceleratore giovanile dedicato a ragazze e ragazzi mentre sono ancora in formazione, a scuola o all'università. Non è un incubatore, non è uno spin-off, non è un acceleratore di startup... È proprio una Factory fatta di tanti spazi dove i giovani apprendono, creano, condividono e raggiungono risultati importanti in tempi brevi.

Per attrarre giovani, maker, creativi e professionisti in un progetto concreto coinvolgente per tutti la FMD ha lanciato anche il primo Phyrtual Factory Contest e tre diversi bandi: Call4Ideas e Call4Interest per i giovani e Call4Pro per i professionisti. Iscrizioni aperte fino a dicembre. Con il nuovo anno al via il pre-acceleratore.



IL CONTEST

www.innovationgym.org/phyrtual-factory-contest/

► Progetto in corso

PER APPROFONDIRE ON LINE

www.mondodigitale.org/cosa-facciamo/aree-intervento/robotica-educativa





Aree di intervento e progetti



Invecchiamento attivo e solidarietà intergenerazionale

La metodologia di **apprendimento intergenerazionale** è ormai un modello di intervento nazionale e transnazionale. Alla fine del 2016 il bilancio del progetto conta 14 edizioni realizzate in 20 regioni italiane e 11 paesi che hanno coinvolto 30.000 anziani diplomati, 21.000 studenti tutor, 2.100 docenti coordinatori.

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



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



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



WORKSHOP PER DOCENTI IN AULA E A DISTANZA



INTERNET CORNER NEI CENTRI ANZIANI



RETE DEI VOLONTARI DELLA CONOSCENZA



CAMPAGNA DEL RICICLO OFFICINE DEL RECUPERO



ORGANIZZAZIONE DI EVENTI E COMUNICAZIONE SOCIALE



PROGETTAZIONE, RICERCA E CASI DI STUDIO



MANUALI, VIDEO LEZIONI, TUTORIAL, BLOG, FORMAT TV



CODIFICA DELLE CONOSCENZE METODOLOGIE (RETE-SI), PROCESSI



RICERCA PARTNER, ALLEANZE IBRIDE E ACCORDI DI RETE



PHYRTUAL.ORG, LA COMUNITÀ DI INNOVATORI SOCIALI

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

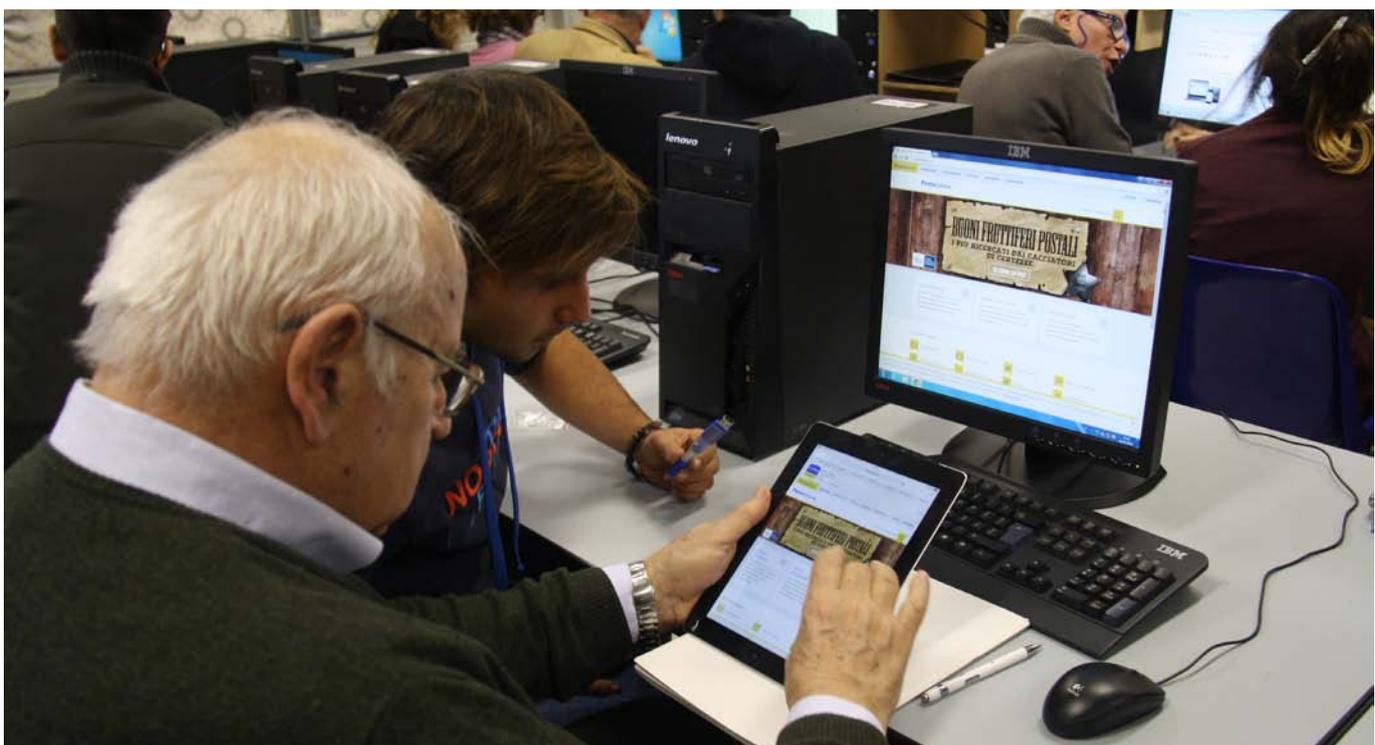
Il modello si basa su una metodologia didattica collaborativa, cooperativa e personalizzata. Un modello vincente soprattutto in contesti formativi che includono tra gli obiettivi anche la trasmissione di valori, il dialogo e l'appartenenza alla comunità. In sintonia con questa scelta metodologica, anche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

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

La novità più importante del 2016 è la trasformazione del progetto pilota con Poste Italiane in un piano nazionale: **Nonni in rete. Tutti giovani alle Poste.**

PROGETTI / EVENTI / RICERCA

- Nonni in Rete. Tutti giovani alle Poste
- Nonni su Internet nella Provincia di Palermo
- Un manuale d'autore
- I numeri
- La diffusione
- I progetti europei
- La rete dei volontari
- Il concorso



Nonni in Rete. Tutti giovani alle Poste



Dalle aule di formazione delle filiali di Poste Italiane, messe a disposizione nell'edizione pilota del 2015 in sei città, la formazione degli over 65 si trasferisce nelle aule informatiche degli istituti scolastici interessati dal progetto, come nel modello attuato da sempre dalla FMD.

Le trenta ore di lezione si tengono presso gli istituti scolastici presenti in tutti i capoluoghi di Regione e nelle seguenti città: Catanzaro, Caserta, Mantova, Catania, Pisa, Asti e Treviso. Le scuole coinvolte sono **30, circa 600 gli over 65 formati, seguiti da altrettanti studenti tutor, coinvolti 95 tra dirigenti scolastici**, docenti coordinatori e tecnici di laboratorio.

Il programma di alfabetizzazione digitale, pensato per cittadini con più di 65 anni, è stato svolto in quindici lezioni di due ore ciascuna. Le lezioni, dall'abc del computer ai servizi on line, sono state coordinate da un docente affiancato da studenti tutor, uno per ciascun allievo, che hanno fornito agli anziani le competenze necessarie per usare le nuove tecnologie. A disposizione di tutti i partecipanti un ricco kit formativo in manuali, video lezioni e pillole digitali.

In tutte e trenta le sedi dei corsi si sono svolte anche lezioni tenute dai formatori di Poste Italiane, per un totale di sessanta ore di formazione. Si è parlato di SPID, account, sito internet, servizi disponibili sul sito ecc.

Dopo trenta ore trascorse al fianco dei giovani tutor per acquisire familiarità con le nuove tecnologie, anche gli over 65 che hanno seguito i corsi di alfabetizzazione digitale in trenta città italiane si sono messi in gioco per formare "alla pari" altri over 65. Ogni istituto ha messo a disposizione alcune ore di consulenza, distribuite in quattro pomeriggi: con gli sportelli digitali i cittadini hanno trovato nella scuola di quartiere un aiuto concreto per risolvere problemi pratici sul proprio dispositivo, come scaricare l'app Ufficio Postale o usare QRCode con BancoPosta, e pillole digitali, mini corsi per piccoli gruppi su temi specifici (accesso all'informazione, servizi per la salute, e-government, pagamenti elettronici, ecc.).



LE TESTIMONIANZE

Maria Chiara Marola, dirigente scolastico, L'Aquila

«Questo progetto ha un significato importante nella realtà aquilana, perché alcune difficoltà sociali non sono state superate dopo il terremoto. Tutti le viviamo e ancora di più le vivono i ragazzi e gli anziani che dopo il sisma del 2009 soffrono una situazione di disgregazione, perché il tessuto sociale è totalmente sconvolto. C'è una difficoltà di relazione che è pesante, tangibile. La scuola diventa il punto di incontro intergenerazionale ed è un luogo che diventa abitato oltre l'orario della didattica. Per me ha un significato speciale questo progetto che mette insieme le generazioni. I ragazzi hanno accolto il progetto con entusiasmo e sono desiderosi di mettersi alla prova, e di spendere le conoscenze e competenze che hanno costruito in classe e metterle alla prova in una situazione di realtà perché saranno sotto la veste di insegnanti...»

Il progetto ha il duplice obiettivo di favorire la vita attiva della terza età e di agevolare l'inclusione dei cittadini nella transizione dall'economia tradizionale a quella digitale. Il progetto valorizza il contributo vincente dei giovani per combattere l'esclusione sociale e tecnologica degli italiani over 65 e ridurre il divario digitale nel Paese.

I partecipanti

Il 52,9% dei partecipanti sono uomini, il 53,7% ha tra 71 e 80 anni, il 44% ha come livello scolastico il diploma di scuola superiore.

- meno di 60 anni 2,1%
- tra 61 e 70 anni 31,8%
- tra 71 e 80 anni 53,7%
- tra 81 e 90 anni 11,2%
- oltre 90 anni 1,1%

È in corso di revisione il manuale *Nonni in Rete: Istruzioni per l'uso*, una guida pratica alla navigazione in internet realizzata su misura per i partecipanti ai corsi. Dalla selezione degli argomenti alla scelta del linguaggio il manuale è frutto dell'esperienza della Fondazione Mondo Digitale nel campo dell'alfabetizzazione digitale degli over 65.

L'indice

- Come connettersi a una rete Wi-Fi
- Come utilizzare le app su smartphone e tablet
- Come si naviga un sito web
- La sicurezza on line. La posta elettronica
- e le mail sospette, il phishing
- La scatola magica: vedere la tv e ascoltare la radio online
- L'identità digitale: come richiedere SPID



A novembre è stata lanciata la seconda edizione nazionale (ottobre 2016-maggio 2017) in 20 città: **Ancona, Aosta, San Donà di Piave, Cagliari, Catania, Chivasso, Milano, Campobasso, Genova, L'Aquila, Napoli, Perugia, Pisa, Potenza, Reggio Calabria, Roma, Sassuolo, Taranto, Trento, Pordenone**. Dalle aree metropolitane e dai capoluoghi di regione il progetto ora arriva anche in alcuni centri più piccoli.

L'altra novità è il focus sulla comunicazione in mobilità: gli anziani si esercitano anche su tablet e smartphone. Sono coinvolti circa quattrocento over 65 e altrettanti studenti tutor, sessanta tra dirigenti scolastici, docenti coordinatori e tecnici di laboratorio.



LA GALLERIA FOTOGRAFICA

www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/galleria/nonni-in-rete-tutti-giovani-alle-poste-2%C2%B0-edizione

► Progetto in corso

Invecchiamento attivo e solidarietà tra generazioni attraverso l'apprendimento e l'innovazione sociale (ISIS), sostenuto dal Premio per iniziative di promozione dell'invecchiamento attivo e della solidarietà tra generazioni (Governo italiano/Politiche per la famiglia), ha coinvolto trenta scuole superiori e trenta centri anziani delle sei regioni del Sud Italia. Nato come progetto biennale (2013-2015) ha proseguito le attività anche nel 2016 e si è concluso con un evento finale a giugno, a Palermo.

Il progetto ha sostenuto l'invecchiamento attivo della popolazione over 60 attraverso l'educazione digitale e il volontariato in un contesto di azioni sperimentali di innovazione sociale sul territorio. Anziani e giovani sono stati coinvolti in attività di volontariato formativo per l'acquisizione di competenze per la vita, attraverso un rapporto virtuoso di collaborazione e scambio intergenerazionale.

In particolare il progetto ha offerto formazione esperienziale e intergenerazionale su:

- computer, internet e nuove tecnologie
- social network
- progettazione sociale

Dal rapporto virtuoso di collaborazione e scambio intergenerazionale sono nate venti azioni sperimentali di innovazione sociale sui territori coinvolti: dalla stamperia digitale per ragazzi disabili, ideata da studenti e anziani di Biancavilla, al museo dinamico per riportare in vita vecchi oggetti da lavoro e della vita quotidiana, realizzato dal team intergenerazionale del comune di Randazzo. Giovani e anziani hanno avviato campagne di crowdfunding su phyrtual.org, coinvolgendo nel loro progetto quanti più attori possibili e aprendosi ad altre esperienze di coprogettazione di successo.



Nonni su Internet nella provincia di Palermo

Con la denominazione Nonni su Internet in provincia di Palermo il modello di apprendimento intergenerazionale è tornato nel comune di Castelbuono, grazie al sostegno della Fondazione con il Sud e la determinazione del sindaco Antonio Tumminello.

L'obiettivo generale del progetto è stato la promozione dell'invecchiamento attivo e della solidarietà tra le generazioni, attraverso percorsi formativi di apprendimento intergenerazionale che prevedono la partecipazione collaborativa di anziani e giovani e il coinvolgimento dell'intero territorio.

Per il progetto è stata realizzata la guida *La trama del web*, che si aggiunge al kit didattico per l'alfabetizzazione digitale degli over 60. La guida è scritta da Matteo Troia, 22 anni, tra i *digital champion* italiani. Come previsto da progetto sono stati dotati di internet corner la Casa dei giovani e sei centri sociali anziani (Anteas, Auser, Ceres, Turterfly, CNA Pensionati e Forbici). L'allestimento dei centri, curato da Vincenzo Pinsino, comprende pc portatile, stampante multifunzione, tablet, smartphone, proiettore, telone proiettore. Nella Casa dei giovani anche una stampante 3D e tavolo con sedie. La prima macchina di fabbricazione digitale è l'avvio di una nuova sfida, la realizzazione di un fab lab cittadino.





I numeri del progetto

| |
|---|
| 24 mesi |
| 1 comune interessato |
| 750 over 60 formati |
| 2 scuole |
| 1.500 studenti |
| 4 docenti |
| 45 volontari |
| 1 settimana di alfabetizzazione Tutti su Internet |
| 6 centri anziani attrezzati |
| 1 centro giovanile attrezzato |
| 3 corsi di 30 ore |
| 3 incentivi per la scuola |
| nuovo modulo didattico La trama del web |
| 7 hub cittadini con wifi e corner pc |



► Progetto concluso a luglio 2016

La Rete dei volontari della conoscenza

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

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

Cosa fanno i volontari

Se sono studenti:

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

Se sono docenti:

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

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

Nata per supportare le attività a sostegno dell'alfabetizzazione digitale degli anziani e dell'invecchiamento attivo è diventata una Rete più ampia che coinvolge il lavoro di tutti i volontari, in ogni settore.



LO SPOT DEI VOLONTARI DELLA CONOSCENZA

<https://www.youtube.com/watch?v=43XQHHvp8ek>

Il concorso

In cinque edizioni del concorso Volontari della Conoscenza sono arrivate quasi **seicento candidature**. L'edizione 2016 si è svolta alla Città Educativa di Roma con una formula completamente diversa, all'interno della prima edizione della Phyrtual Innovazion Week.

Nell'originale competizione tra idee per la scuola, sul tema **imparare divertendosi**, sono scese in campo **tredici squadre** che, come in un hackathon, si sono conosciute e aggregate per la sfida, mettendo insieme esperienze e competenze. Ogni squadra era composta da un numero variabile di persone, da tre a otto. In giuria Mario Morello, Lara Forgione e Paola De Marco. Il premio per i vincitori è la possibilità di frequentare i laboratori della Palestra dell'Innovazione per acquisire le competenze utili per sviluppare il progetto.

La classifica finale

- **Primo classificato: Girogiocando.** È un'app gioco con mappe del patrimonio artistico italiano e traduzione multilingue delle informazioni. Si procede verso i livelli successivi per test sui vari obiettivi raggiunti. Punti di forza: si possono conoscere monumenti e luoghi di interesse storico culturale. Si imparano più lingue. Si ripassa la storia e la geografia. Si esplorano i percorsi gastronomici tipici. La squadra è formata da Giulia Ricci, Martina Ferretti, Alexandra Stan, Andrea De Carolis (I.C. Masina, Roma), Sara Colapietro, Sara Fabrizi (I.C. Frosinone 4), Adriana Marciante (Liceo Classico Aristofane) Lia Stega (Liceo Ceccano Frosinone).
- **Secondo classificato: Make Your Piano.** È uno strumento per lo studio del pianoforte con il makey makey. Nel team studenti dell'I.C. Via Messina, I.C. Nitti e docente del CPIA 3.
- **Terzo classificato: Digilab chimica.** Presentato dal team formato da studenti dell'I.C. Camastra e da un'operatrice dell'associazione Cemea del Mezzogiorno, Digilab chimica è un tavolo touch screen con pulsanti che rappresentano video, libri di testo, tavola degli elementi, esercizi di gruppo.

LA STORIA | La carriera di tutor

È uno studente dell'I.T.I. Guglielmo Marconi di Catania, la scuola guidata dal dirigente Ugo Pirrone, lo studente con più ore di insegnamento agli anziani. Simone ha cominciato a quattordici anni e non ha più smesso. Oggi ha diciannove anni ed è consapevole di aver aiutato molti over 60 a navigare nel web e a scoprire l'utilità dei servizi on line.

Quella di Simone è una battaglia contro l'analfabetismo digitale condotta con gli strumenti di un adolescente: la passione, la familiarità con le nuove tecnologie e un'inesauribile riserva di pazienza. A coordinare il lavoro in classe la docente Vincenzina Pastore, animatore digitale della scuola.



LE STORIE | La "carriera" di tutor di Simone

<http://www.mondodigitale.org/it/news/la-carriera-di-tutor>

Un manuale d'autore per l'alfabetizzazione digitale degli adulti

La prima guida all'alfabetizzazione digitale degli adulti, realizzata per il progetto Nonni su Internet, è attualmente costituita da diversi manuali, opuscoli tematici, video lezioni, tutorial e vari strumenti didattici (test, questionari, ecc.).

Sono in progettazione anche altri moduli, secondo le varie declinazioni territoriali del progetto. L'intero kit didattico è on line all'indirizzo www.mondodigitale.org/risorse/materiali-didattici/nonni-su-internet

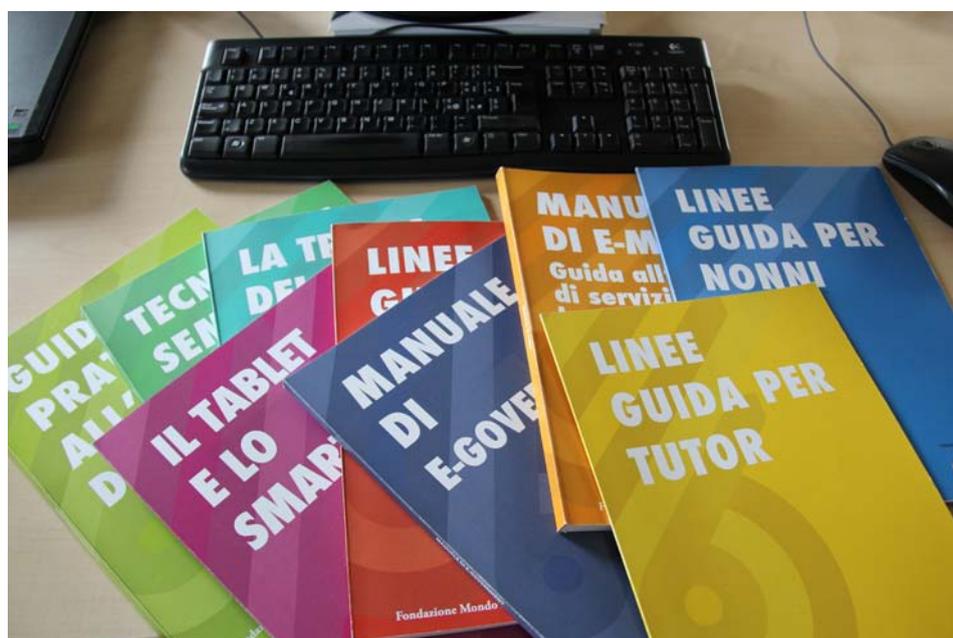
Ogni anno alle classi che aderiscono al progetto viene consegnato il seguente kit didattico:

- Linee guida per nonni
- Linee guida per docenti
- Linee guida per tutor
- Guida pratica all'uso del pc
- Il manuale di e-Government
- Il manuale e-Med
- Tecnologia Semplice
- La trama del web
- Il tablet e lo smartphone

I tre manuali *Linee guide per docenti*, *Linee guide per i tutor*, *Linee guide per i nonni* presentano la codifica di elementi fondamentali dell'esperienza di Nonni su Internet per insegnanti, studenti-tutor e anziani. Dal manuale di base *Nonni su Internet - Linee guida per docenti* sono estrapolati gli altri due strumenti dedicati.

Per le diverse declinazioni del progetto sono stati realizzati anche i seguenti manuali

- La Carta nazionale dei servizi (Nonni su Internet, Camera di Commercio di Como)
- Social networking (The Knowledge Volunteers)
- Navigando s' impara (Pane e internet per nonni e nipoti, Regione Emilia Romagna)
- Il giusto click per navigare (Informatizzare qualificando, Comune di Aprilia)



I numeri del modello Nonni su Internet

| | |
|--------|--|
| 14 | le edizioni già realizzate |
| 17 | le diverse declinazioni territoriali del progetto (da <i>Nonni SUD Internet</i> a <i>The Knowledge Volunteers</i>) più 3 "estensioni" (ACTing, Come On! e Isis) |
| 30.000 | le nonne e i nonni diplomati |
| 1.800 | i docenti coordinatori |
| 18.600 | le ragazze e i ragazzi tutor delle scuole di ogni ordine e grado |
| 900 | i corsi di alfabetizzazione digitale realizzati |
| 490 | le scuole che hanno attivato i corsi |
| 20 | le regioni italiane che hanno realizzato il progetto |
| 11 | i paesi coinvolti oltre l'Italia : Belgio, Grecia, Irlanda, Paesi Bassi, Repubblica Ceca, Romania, Spagna, Svizzera, Regno Unito (valutazione), Turchia, Ungheria |
| 50 | e oltre i partner delle azioni progettuali in Italia e all'estero coinvolti in "alleanze ibride" |
| 10 | le edizioni di <i>Tutti su Internet</i> , la Settimana dell'alfabetizzazione digitale |
| 40.000 | i primi nodi della Rete dei volontari della conoscenza , volti di tutte le età e nazionalità |
| 400 | i candidati al concorso "Volontari della conoscenza" in quattro edizioni |
| 10 | i volumi del kit formativo , 20 le video lezioni on line, 4 gli opuscoli sulla sicurezza, 6 le "pillole digitali", 20 i video tutorial |
| 900 | i computer dismessi dalle aziende e raccolti dalle scuole |
| 15 | le officine per il recupero di pc dismessi attive in 7 regioni |
| 170 | gli internet corner (postazioni multimediali in rete) realizzati nei centri sociali anziani o presso i circoli per la terza età |
| 90 | anni l'età dei navigatori più audaci , fino a 10 volte più grandi dei tutor più giovani |
| 65 | per cento e oltre la percentuale delle donne |

La diffusione del modello Nonni su Internet e gli altri progetti dedicati all'invecchiamento attivo in Italia e all'estero



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

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

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

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

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

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

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

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

NONNET: ORTI URBANI DIGITALI - Ideato con Legambiente, il piano regionale di formazione ambientale ha introdotto l'uso del pc negli orti urbani della Campania: i pensionati hanno insegnato agli studenti la coltivazione biologica e i ragazzi informatica e tecnologia.

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

NONNI IN RETE. TUTTI GIOVANI ALLE POSTE - Edizione nazionale promossa con Poste Italiane in trenta città in tutte le regioni.

NONNI SU INTERNET - È la denominazione storica del progetto giunto alla 15ª edizione nell'anno scolastico 2016-2017.

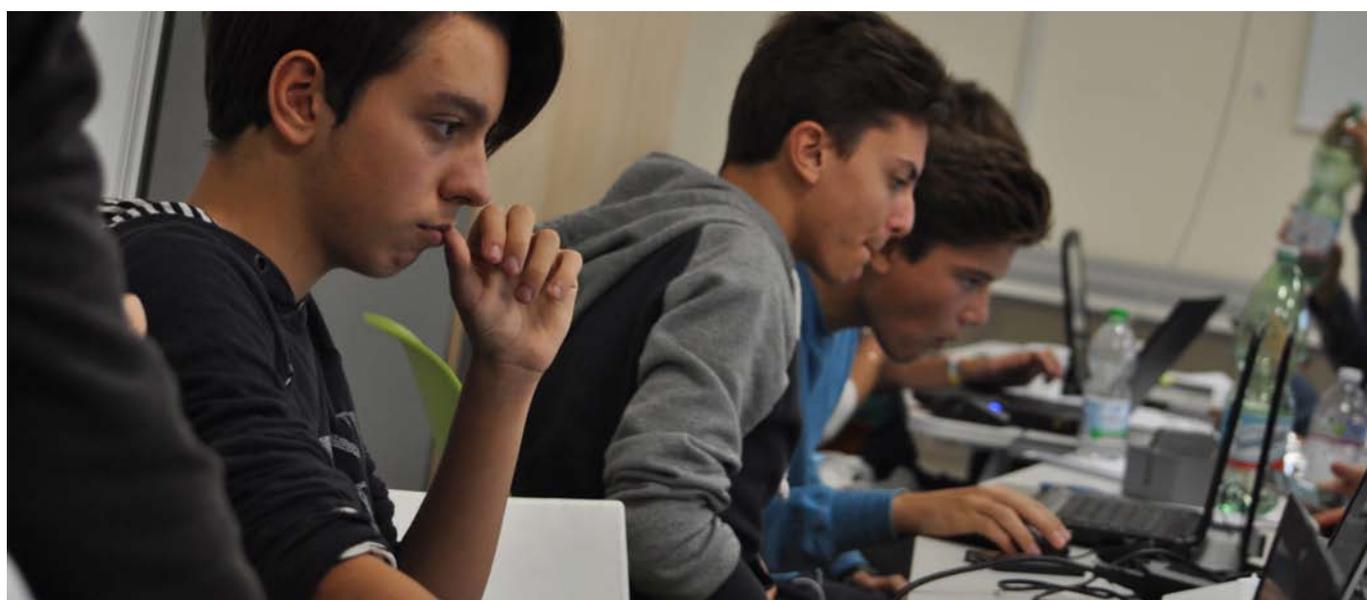
NONNI SU INTERNET ALLE POSTE - Edizione pilota negli uffici postali di sei città sostenuta da Poste Italiane.

NONNI SU INTERNET NELLA PROVINCIA DI PALERMO - Con il sostegno di Fondazione con il Sud il progetto è arrivato nel cuore delle Madonie, a Castelbuono. Sono stati allestiti internet corner presso i circoli anziani che sono diventati hub a disposizione di tutti i cittadini.

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

NONNI SUD INTERNET - Finanziato da Fondazione con il Sud e realizzato con Auser e Anteias in Basilicata, Calabria, Campania, Puglia, Sardegna e Sicilia. L'ambito specifico di intervento è quello della salute e del benessere.

PANE E INTERNET PER NONNI E NIPOTI (PINN) - L'Emilia Romagna ha sperimentato la formazione digitale degli anziani con il modello di Nonni su Internet in diciotto scuole pilota della regione. È stata realizzata una guida ai siti più utili sul web, suddivisa per categorie.



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

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

TELEMOUSE - Piano pluriennale, avviato nella capitale in collaborazione con Telecom Italia (2009-2011). Sono stati realizzati cinquanta internet corner nei centri anziani e pubblicato il nuovo *Manuale di e-Government*.

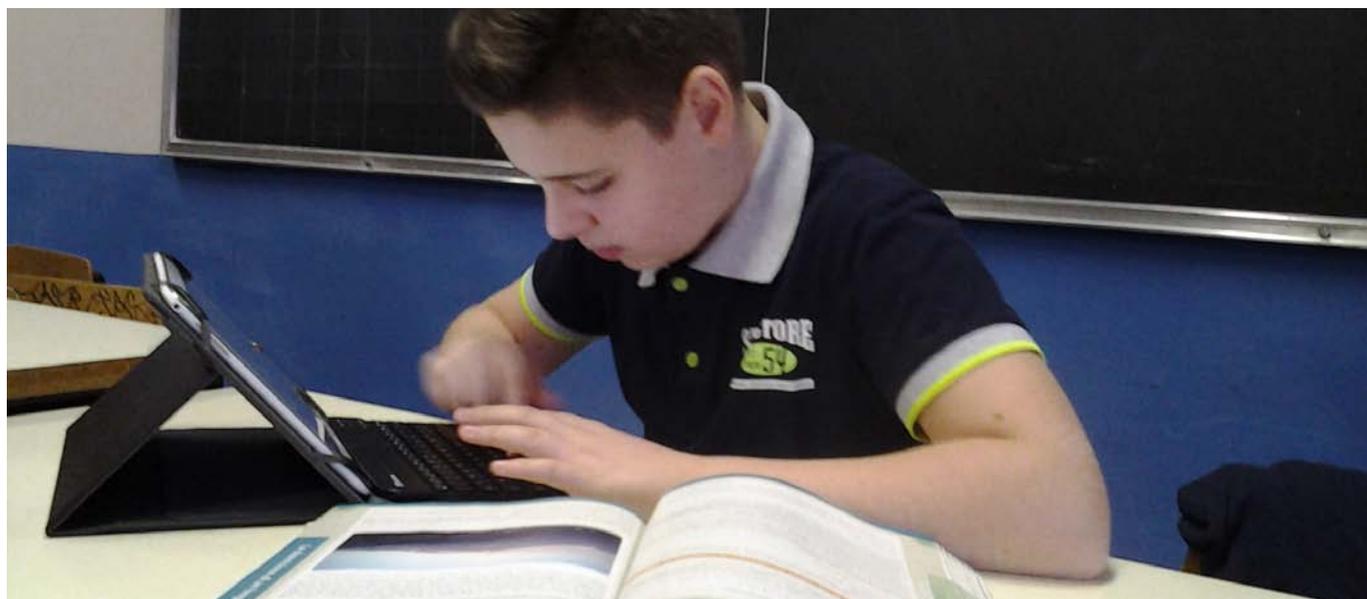
TEO: TERZA ETÀ ONLINE - In collaborazione con la Provincia di Roma. I ragazzi insegnano, i più grandi imparano. Il progetto di alfabetizzazione digitale degli over 65 di Roma e provincia ha coinvolto dieci scuole e trentasei centri sociali anziani.

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

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

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

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



In Italia regione per regione

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

| | |
|----------------------------|--|
| Molise | Nonni in Rete. Tutti giovani alle Poste Nonni su Internet |
| Piemonte | Nonni in Rete. Tutti giovani alle Poste Nonni in Internet. Un click per stare insieme Nonni su Internet alle Poste Nonni su Internet Tra generazioni. L'unione crea il lavoro |
| Puglia | Nonni in Rete. Tutti giovani alle Poste Nonni SUD Internet Nonni su Internet |
| Sardegna | Nonni in Rete. Tutti giovani alle Poste Nonni SUD Internet Nonni su Internet |
| Sicilia | Nonni in Rete. Tutti giovani alle Poste Nonni su Internet Nonni su Internet alle Poste Nonni su Internet nella provincia di Palermo Nonni SUD Internet Tra generazioni. L'unione crea il lavoro |
| Toscana | Nonni in Rete. Tutti giovani alle Poste Nonni su Internet Tra generazioni. L'unione crea il lavoro |
| Trentino Alto Adige | Nonni in Rete. Tutti giovani alle Poste Nonni su Internet |
| Umbria | Nonni in Rete. Tutti giovani alle Poste Nonni su Internet Nonni in Internet. Un click per stare insieme |
| Veneto | Nonni in Rete. Tutti giovani alle Poste Nonni su Internet Tra generazioni. L'unione crea il lavoro |

In Europa e nel mondo

| | |
|------------------------|--|
| Italia | Acting Come On! Silver The Knowledge Volunteers |
| Belgio | Silver |
| Grecia | The Knowledge Volunteers |
| Irlanda | Log On, Learn |
| Paesi Bassi | Come On! |
| Regno Unito | Come On! Silver The Knowledge Volunteers |
| Repubblica Ceca | The Knowledge Volunteers |
| Romania | Acting Come On! Silver The Knowledge Volunteers |
| Spagna | Acting Come On! Silver The Knowledge Volunteers |
| Svizzera | Acting The Knowledge Volunteers |
| Ungheria | Come On! |

La storia di Marcello, agente sociale esperto in sicurezza

Marcello, 67 anni, ha vissuto in prima persona l'evoluzione dai grandi elaboratori ai tablet, perché ha cominciato a lavorare nel campo dell'informatica all'inizio degli anni Settanta, specializzandosi nel settore della sicurezza. Grazie al progetto **Acting: Social Agents Promoting Active Ageing through ICT**, attuato nell'ambito del Programma Leonardo Da Vinci (Progetti multilaterali di trasferimento dell'innovazione), con il finanziamento della Commissione Europea, si è formato come agente sociale e si è impegnato nell'animazione digitale delle comunità locali. Il suo blog Blusa (acronimo per Blog Utenti per la Sicurezza in rete degli Anziani), pubblicato su www.innovationgym.org, è diventato un caso di successo a livello europeo ed è stato inserito nel *Catalogo delle buone pratiche*.

«Il primo problema della sicurezza siamo noi. Il fattore umano è quello più importante», spiega Marcello, che continua ad aggiornare settimanalmente il blog Blusa, seguitissimo da tutti i "Nonni su Internet".



PER APPROFONDIRE ON LINE 
www.mondodigitale.org/cosa-facciamo/aree-intervento/invecchiamento-attivo

Internet anche per gli anziani

«Nonni in rete», dai giovani un aiuto di formazione e orientamento

Dir. Resp.: Paolo Boldrini

Dir. Resp.: Alessandro Barbano

NONNI IN RETE

Sportello digitale al Belfiore con Poste Italiane

Dal 3 al 12 maggio partirà alla scoperta delle nuove tecnologie

Usare il computer, al via un corso per gli Over 65

Tra gli iscritti anche due anziani scampati al terremoto di Amatrice. Tanta voglia di imparare e molta curiosità per le nuove tecnologie

di Michela Corridore

LAQUILA

«Per le foto non eravamo pronti, ancora non abbiamo trovato un barbiere che ci tagli i capelli qui». Scherzate e sorridono Vincenzo e Salvè, 75 e 71 anni, di Amatrice. Dopo aver gestito un ristorante a Roma per molti anni, i due nonni digitali sono arrivati a questa città per seguire un corso di alfabetizzazione digitale promosso da Poste Italiane e Fondazione Mondo Digitale.

Il corso di alfabetizzazione digitale alle Poste è rivolto a chi non ha mai usato il computer o il tablet e ha difficoltà a usare il pc. Il corso si svolge in 15 lezioni, dal 3 al 12 maggio, dalle 14.30 alle 16.30.

LA VOCE DI MANTOVA

Dir. Resp.: Romano Casarini

Dopo la positiva esperienza del 2015 riparte a Mantova il corso di formazione per l'uso dei servizi telematici postali

Nonni all'assalto della posta in web

L'iniziativa è rivolta agli over 65 aiutati nell'apprendimento dagli studenti del liceo Belfiore

Ritorna «Nonni in Rete». Tutti giovani alle Poste? Dopo la positiva esperienza registrata lo scorso anno, l'iniziativa di Poste Italiane vuole facilitare ai nonni giovani l'accesso ai servizi telematici dell'azienda e, per questo, ha organizzato un corso con 18 over 65 assistiti, allo scopo di aiutare gli studenti del Liceo Scientifico Belfiore.

Jeri al Liceo Scientifico Belfiore in via Tione 2 a Mantova, è stata inaugurata la nuova sezione di formazione per insegnare ai cittadini over 65 anni l'uso di smartphone, tablet e pc. Si tratta di 18 allievi che hanno svolto la loro via la loro via. L'attività più divertente si va dalle casalinghe, alle insegnanti di scuola superiore (ora nel ruolo di sindacalista), al capo ufficio, agli artigiani, ai commercianti, ai funzionari pubblici, ai professionisti. L'età media degli studenti è di 70 anni; si parte dalle tre più giovani allieve di 65 anni, le signore Luciana e Valentina, angiana nel settore delle prime per deviazione con casalinga, e si arriva a un over 65 che di esperienza di vita ne ha di vendere, i due giovani studenti signori Enrico, all'ingegnere Anna Maria e Maria Luisa. Rappresentati in modo leggero e piacevole (50% degli studenti rispetto alle donne). Riparte così a Mantova «Nonni in Rete». Tutti giovani alle Poste? La positiva esperienza avviata lo scorso anno. Così

possono il programma di alfabetizzazione digitale promosso da Poste Italiane e Fondazione Mondo Digitale. L'iniziativa è rivolta a chi non ha mai usato il computer o il tablet e ha difficoltà a usare il pc. Il corso si svolge in 15 lezioni, dal 3 al 12 maggio, dalle 14.30 alle 16.30.

«Quest'iniziativa ci è piaciuta molto, speriamo di riuscire a imparare qualcosa», sorride Pietro, che parla anche a nome del fratello. «Ma ci siamo sentiti famosi come in questi giorni». Dopo aver gestito un ristorante a Roma per molti anni, i due nonni digitali sono arrivati a questa città per seguire un corso di alfabetizzazione digitale promosso da Poste Italiane e Fondazione Mondo Digitale.

«Quest'iniziativa ci è piaciuta molto, speriamo di riuscire a imparare qualcosa», sorride Pietro, che parla anche a nome del fratello. «Ma ci siamo sentiti famosi come in questi giorni». Dopo aver gestito un ristorante a Roma per molti anni, i due nonni digitali sono arrivati a questa città per seguire un corso di alfabetizzazione digitale promosso da Poste Italiane e Fondazione Mondo Digitale.

«Quest'iniziativa ci è piaciuta molto, speriamo di riuscire a imparare qualcosa», sorride Pietro, che parla anche a nome del fratello. «Ma ci siamo sentiti famosi come in questi giorni». Dopo aver gestito un ristorante a Roma per molti anni, i due nonni digitali sono arrivati a questa città per seguire un corso di alfabetizzazione digitale promosso da Poste Italiane e Fondazione Mondo Digitale.

la tribuna di Treviso

Dir. Resp.: Paolo Pavesi
«Nonni in rete» da allievi a maestri

Dir. Resp.: Albino Meretti
POSTE ITALIANE
Con «Nonni in rete» a scuola di internet

IL GAZZETTINO TREVISO

Dir. Resp.: Roberto Pappalardo
Mondo digitale
«Nonni in rete» ora insegnano

Dir. Resp.: Albino Meretti
POSTE ITALIANE
Con «Nonni in rete» a scuola di internet

LA NUOVA

Dir. Resp.: Roberto Pappalardo
L'«Einstein-De Lorenzo» apre «Sportelli digitali»

Dir. Resp.: Albino Meretti
POSTE ITALIANE
Con «Nonni in rete» a scuola di internet

LA GAZZETTA DI POTENZA

Dir. Resp.: Roberto Pappalardo
POTENZA
Nonni in rete con le Poste all'Istituto De Lorenzo

Dir. Resp.: Albino Meretti
POSTE ITALIANE
Con «Nonni in rete» a scuola di internet

il Quotidiano

Dir. Resp.: Rocco Valentini

Il Centro

Dir. Resp.: Mauro Tedeschi
Nonni digitali vanno a lezione di informatica



Nonni digitali vanno a lezione di informatica

«Nonni digitali» sono stati i protagonisti di una lezione di informatica che ha coinvolto una ventina di allievi del corso di alfabetizzazione digitale alle Poste di Amatrice. Tra gli allievi c'era anche un signore di 71 anni, scampato al terremoto di Amatrice, che ha voluto partecipare al corso per imparare a usare il computer e il tablet. Il corso è promosso da Poste Italiane e Fondazione Mondo Digitale.

Nonni digitali: quando il computer cancella gli anni

Successo dell'iniziativa di Poste di alfabetizzazione web. Anche lo storico Clementi torna sui banchi all'Aosta

«Avevo bisogno di reinserirmi nella società. Mi sentivo un estraneo in casa mia, perché ero il solo che non sapeva usare i telefoni cellulari», anche loro a casa ci chiedono come si usano i pc e i telefoni. E mentre i nonni sono «in rete», Maria Chiara Passano passa tra un bancon e l'altro e scatta una foto

«Avevo bisogno di reinserirmi nella società. Mi sentivo un estraneo in casa mia, perché ero il solo che non sapeva usare i telefoni cellulari», anche loro a casa ci chiedono come si usano i pc e i telefoni. E mentre i nonni sono «in rete», Maria Chiara Passano passa tra un bancon e l'altro e scatta una foto

«Avevo bisogno di reinserirmi nella società. Mi sentivo un estraneo in casa mia, perché ero il solo che non sapeva usare i telefoni cellulari», anche loro a casa ci chiedono come si usano i pc e i telefoni. E mentre i nonni sono «in rete», Maria Chiara Passano passa tra un bancon e l'altro e scatta una foto

«Avevo bisogno di reinserirmi nella società. Mi sentivo un estraneo in casa mia, perché ero il solo che non sapeva usare i telefoni cellulari», anche loro a casa ci chiedono come si usano i pc e i telefoni. E mentre i nonni sono «in rete», Maria Chiara Passano passa tra un bancon e l'altro e scatta una foto

«Avevo bisogno di reinserirmi nella società. Mi sentivo un estraneo in casa mia, perché ero il solo che non sapeva usare i telefoni cellulari», anche loro a casa ci chiedono come si usano i pc e i telefoni. E mentre i nonni sono «in rete», Maria Chiara Passano passa tra un bancon e l'altro e scatta una foto

«Avevo bisogno di reinserirmi nella società. Mi sentivo un estraneo in casa mia, perché ero il solo che non sapeva usare i telefoni cellulari», anche loro a casa ci chiedono come si usano i pc e i telefoni. E mentre i nonni sono «in rete», Maria Chiara Passano passa tra un bancon e l'altro e scatta una foto

«Avevo bisogno di reinserirmi nella società. Mi sentivo un estraneo in casa mia, perché ero il solo che non sapeva usare i telefoni cellulari», anche loro a casa ci chiedono come si usano i pc e i telefoni. E mentre i nonni sono «in rete», Maria Chiara Passano passa tra un bancon e l'altro e scatta una foto

«Avevo bisogno di reinserirmi nella società. Mi sentivo un estraneo in casa mia, perché ero il solo che non sapeva usare i telefoni cellulari», anche loro a casa ci chiedono come si usano i pc e i telefoni. E mentre i nonni sono «in rete», Maria Chiara Passano passa tra un bancon e l'altro e scatta una foto

«Avevo bisogno di reinserirmi nella società. Mi sentivo un estraneo in casa mia, perché ero il solo che non sapeva usare i telefoni cellulari», anche loro a casa ci chiedono come si usano i pc e i telefoni. E mentre i nonni sono «in rete», Maria Chiara Passano passa tra un bancon e l'altro e scatta una foto

«Avevo bisogno di reinserirmi nella società. Mi sentivo un estraneo in casa mia, perché ero il solo che non sapeva usare i telefoni cellulari», anche loro a casa ci chiedono come si usano i pc e i telefoni. E mentre i nonni sono «in rete», Maria Chiara Passano passa tra un bancon e l'altro e scatta una foto

«Avevo bisogno di reinserirmi nella società. Mi sentivo un estraneo in casa mia, perché ero il solo che non sapeva usare i telefoni cellulari», anche loro a casa ci chiedono come si usano i pc e i telefoni. E mentre i nonni sono «in rete», Maria Chiara Passano passa tra un bancon e l'altro e scatta una foto

«Avevo bisogno di reinserirmi nella società. Mi sentivo un estraneo in casa mia, perché ero il solo che non sapeva usare i telefoni cellulari», anche loro a casa ci chiedono come si usano i pc e i telefoni. E mentre i nonni sono «in rete», Maria Chiara Passano passa tra un bancon e l'altro e scatta una foto

«Avevo bisogno di reinserirmi nella società. Mi sentivo un estraneo in casa mia, perché ero il solo che non sapeva usare i telefoni cellulari», anche loro a casa ci chiedono come si usano i pc e i telefoni. E mentre i nonni sono «in rete», Maria Chiara Passano passa tra un bancon e l'altro e scatta una foto

«Avevo bisogno di reinserirmi nella società. Mi sentivo un estraneo in casa mia, perché ero il solo che non sapeva usare i telefoni cellulari», anche loro a casa ci chiedono come si usano i pc e i telefoni. E mentre i nonni sono «in rete», Maria Chiara Passano passa tra un bancon e l'altro e scatta una foto

«Avevo bisogno di reinserirmi nella società. Mi sentivo un estraneo in casa mia, perché ero il solo che non sapeva usare i telefoni cellulari», anche loro a casa ci chiedono come si usano i pc e i telefoni. E mentre i nonni sono «in rete», Maria Chiara Passano passa tra un bancon e l'altro e scatta una foto

«Avevo bisogno di reinserirmi nella società. Mi sentivo un estraneo in casa mia, perché ero il solo che non sapeva usare i telefoni cellulari», anche loro a casa ci chiedono come si usano i pc e i telefoni. E mentre i nonni sono «in rete», Maria Chiara Passano passa tra un bancon e l'altro e scatta una foto

«Avevo bisogno di reinserirmi nella società. Mi sentivo un estraneo in casa mia, perché ero il solo che non sapeva usare i telefoni cellulari», anche loro a casa ci chiedono come si usano i pc e i telefoni. E mentre i nonni sono «in rete», Maria Chiara Passano passa tra un bancon e l'altro e scatta una foto

Nonni in rete, gli over 65 diventano alunni dei nipoti

POTENZA - Come rendere più semplice la vita grazie all'uso delle nuove tecnologie della comunicazione? Lo spiegano i protagonisti del progetto «Nonni in rete». Tutti i giovani alle Poste ai cittadini del quartiere di Potenza

che vorranno scoprire i servizi della pubblica amministrazione a portata di computer, tablet e smartphone. L'originale task force intergenerazionale, studenti, nonni

che vorranno scoprire i servizi della pubblica amministrazione a portata di computer, tablet e smartphone. L'originale task force intergenerazionale, studenti, nonni

ratori di informatica al fianco dei giovani tutor per acquisire familiarità con le nuove tecnologie, anche gli over 65 che hanno seguito i corsi di alfabetizzazione digitale a Potenza come in altre 30 città italiane sono pronti per formare «alla pari» altri over 65. Ogni istruzione mette a disposizione alcune ore di consulenza: all'ITIS «Einstein-De Lorenzo» i cittadini troveranno un aiuto concreto per risolvere problemi pratici sul proprio dispositivo, come scaricare l'app Ufficio Postale o usare QRCode con BancoPosta, e «pillole digitali», mini corsi per piccoli gruppi su temi

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

IL GIORNO MILANO

Dir. Resp.: Gianluigi Molteni

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

Il progetto delle Poste al Tecnico di via Sicilia

POTENZA INIZIATIVA DELL'ITIS «EINSTEIN-DE LORENZO» DELLA DIRIGENTE SARDONE

I nonni a scuola di rete

Nipoti-studenti i tutor, con Stajano di Mondo Digitale

Da oggi, tutti i lunedì e venerdì (dalle ore 15 alle 17) fino al 29 aprile 2016, l'Istituto di Istruzione Superiore «Einstein-De Lorenzo» di Potenza ha avviato un'attività di alfabetizzazione digitale per gli over 65. Il progetto è promosso da Poste Italiane e Fondazione Mondo Digitale. I ragazzi del Liceo Scientifico Stajano di Mondo Digitale ripartono infatti in 20 Comuni di diverse regioni italiane: anche Potenza è coinvolta per insegnare ai più anziani l'uso di Internet e la cultura digitale. Per informazioni e prenotazioni ai corsi è possibile contattare il call center dedicato al numero 06 42014109 (interno 1).

«Nonni in rete», con le Poste anziani a lezione dei giovanissimi per diventare digitali. Insieme ad usare smartphone e tablet e le App, sono alcuni dei temi che verranno affrontati nella seconda edizione di Nonni in Rete. Il progetto di alfabetizzazione digitale per gli over 65 promosso da Poste Italiane e Fondazione Mondo Digitale. I ragazzi del Liceo Scientifico Stajano di Mondo Digitale ripartono infatti in 20 Comuni di diverse regioni italiane: anche Potenza è coinvolta per insegnare ai più anziani l'uso di Internet e la cultura digitale. Per informazioni e prenotazioni ai corsi è possibile contattare il call center dedicato al numero 06 42014109 (interno 1).

«Nonni in rete», con le Poste anziani a lezione dei giovanissimi per diventare digitali. Insieme ad usare smartphone e tablet e le App, sono alcuni dei temi che verranno affrontati nella seconda edizione di Nonni in Rete. Il progetto di alfabetizzazione digitale per gli over 65 promosso da Poste Italiane e Fondazione Mondo Digitale. I ragazzi del Liceo Scientifico Stajano di Mondo Digitale ripartono infatti in 20 Comuni di diverse regioni italiane: anche Potenza è coinvolta per insegnare ai più anziani l'uso di Internet e la cultura digitale. Per informazioni e prenotazioni ai corsi è possibile contattare il call center dedicato al numero 06 42014109 (interno 1).

«Nonni in rete», con le Poste anziani a lezione dei giovanissimi per diventare digitali. Insieme ad usare smartphone e tablet e le App, sono alcuni dei temi che verranno affrontati nella seconda edizione di Nonni in Rete. Il progetto di alfabetizzazione digitale per gli over 65 promosso da Poste Italiane e Fondazione Mondo Digitale. I ragazzi del Liceo Scientifico Stajano di Mondo Digitale ripartono infatti in 20 Comuni di diverse regioni italiane: anche Potenza è coinvolta per insegnare ai più anziani l'uso di Internet e la cultura digitale. Per informazioni e prenotazioni ai corsi è possibile contattare il call center dedicato al numero 06 42014109 (interno 1).

«Nonni in rete», con le Poste anziani a lezione dei giovanissimi per diventare digitali. Insieme ad usare smartphone e tablet e le App, sono alcuni dei temi che verranno affrontati nella seconda edizione di Nonni in Rete. Il progetto di alfabetizzazione digitale per gli over 65 promosso da Poste Italiane e Fondazione Mondo Digitale. I ragazzi del Liceo Scientifico Stajano di Mondo Digitale ripartono infatti in 20 Comuni di diverse regioni italiane: anche Potenza è coinvolta per insegnare ai più anziani l'uso di Internet e la cultura digitale. Per informazioni e prenotazioni ai corsi è possibile contattare il call center dedicato al numero 06 42014109 (interno 1).

«Nonni in rete», con le Poste anziani a lezione dei giovanissimi per diventare digitali. Insieme ad usare smartphone e tablet e le App, sono alcuni dei temi che verranno affrontati nella seconda edizione di Nonni in Rete. Il progetto di alfabetizzazione digitale per gli over 65 promosso da Poste Italiane e Fondazione Mondo Digitale. I ragazzi del Liceo Scientifico Stajano di Mondo Digitale ripartono infatti in 20 Comuni di diverse regioni italiane: anche Potenza è coinvolta per insegnare ai più anziani l'uso di Internet e la cultura digitale. Per informazioni e prenotazioni ai corsi è possibile contattare il call center dedicato al numero 06 42014109 (interno 1).

«Nonni in rete», con le Poste anziani a lezione dei giovanissimi per diventare digitali. Insieme ad usare smartphone e tablet e le App, sono alcuni dei temi che verranno affrontati nella seconda edizione di Nonni in Rete. Il progetto di alfabetizzazione digitale per gli over 65 promosso da Poste Italiane e Fondazione Mondo Digitale. I ragazzi del Liceo Scientifico Stajano di Mondo Digitale ripartono infatti in 20 Comuni di diverse regioni italiane: anche Potenza è coinvolta per insegnare ai più anziani l'uso di Internet e la cultura digitale. Per informazioni e prenotazioni ai corsi è possibile contattare il call center dedicato al numero 06 42014109 (interno 1).

«Nonni in rete», con le Poste anziani a lezione dei giovanissimi per diventare digitali. Insieme ad usare smartphone e tablet e le App, sono alcuni dei temi che verranno affrontati nella seconda edizione di Nonni in Rete. Il progetto di alfabetizzazione digitale per gli over 65 promosso da Poste Italiane e Fondazione Mondo Digitale. I ragazzi del Liceo Scientifico Stajano di Mondo Digitale ripartono infatti in 20 Comuni di diverse regioni italiane: anche Potenza è coinvolta per insegnare ai più anziani l'uso di Internet e la cultura digitale. Per informazioni e prenotazioni ai corsi è possibile contattare il call center dedicato al numero 06 42014109 (interno 1).

«Nonni in rete», con le Poste anziani a lezione dei giovanissimi per diventare digitali. Insieme ad usare smartphone e tablet e le App, sono alcuni dei temi che verranno affrontati nella seconda edizione di Nonni in Rete. Il progetto di alfabetizzazione digitale per gli over 65 promosso da Poste Italiane e Fondazione Mondo Digitale. I ragazzi del Liceo Scientifico Stajano di Mondo Digitale ripartono infatti in 20 Comuni di diverse regioni italiane: anche Potenza è coinvolta per insegnare ai più anziani l'uso di Internet e la cultura digitale. Per informazioni e prenotazioni ai corsi è possibile contattare il call center dedicato al numero 06 42014109 (interno 1).

«Nonni in rete», con le Poste anziani a lezione dei giovanissimi per diventare digitali. Insieme ad usare smartphone e tablet e le App, sono alcuni dei temi che verranno affrontati nella seconda edizione di Nonni in Rete. Il progetto di alfabetizzazione digitale per gli over 65 promosso da Poste Italiane e Fondazione Mondo Digitale. I ragazzi del Liceo Scientifico Stajano di Mondo Digitale ripartono infatti in 20 Comuni di diverse regioni italiane: anche Potenza è coinvolta per insegnare ai più anziani l'uso di Internet e la cultura digitale. Per informazioni e prenotazioni ai corsi è possibile contattare il call center dedicato al numero 06 42014109 (interno 1).

«Nonni in rete», con le Poste anziani a lezione dei giovanissimi per diventare digitali. Insieme ad usare smartphone e tablet e le App, sono alcuni dei temi che verranno affrontati nella seconda edizione di Nonni in Rete. Il progetto di alfabetizzazione digitale per gli over 65 promosso da Poste Italiane e Fondazione Mondo Digitale. I ragazzi del Liceo Scientifico Stajano di Mondo Digitale ripartono infatti in 20 Comuni di diverse regioni italiane: anche Potenza è coinvolta per insegnare ai più anziani l'uso di Internet e la cultura digitale. Per informazioni e prenotazioni ai corsi è possibile contattare il call center dedicato al numero 06 42014109 (interno 1).

NUOVE TECNOLOGIE PROGRAMMA DI ALFABETIZZAZIONE DIGITALE ALLE POSTE. GLI ALUNNI DIVENTANO DOCENTI

Le Poste lanciano i nonni a lezione di tablet e smartphone

LA NUOVA

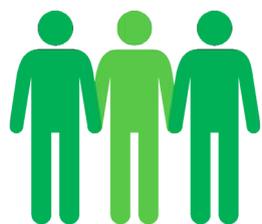
Dir. Resp.: Clemente Carlucci

«Nonni in rete», anche

Potenza corsi di tecnologia

POTENZA - La comunicazione in mobilità, l'uso di smartphone e tablet e la capacità di sfruttare al meglio una app non avranno più segreti per gli over 65 grazie alla seconda edizione di «Nonni in Rete», tutti giovani alle Poste? Il progetto di alfabetizzazione digitale promosso da Poste Italiane e Fondazione Mondo Digitale riparte infatti in 20 Comuni di diverse regioni italiane: anche Potenza è coinvolta per insegnare ai più anziani l'uso di Internet e la cultura digitale. Per informazioni e prenotazioni ai corsi è possibile contattare il call center dedicato al numero 06 42014109

Aree di intervento e progetti



Inclusione di immigrati e rifugiati

A partire dal progetto Doppio Codice (2006) per i minori non accompagnati, l'integrazione dei migranti è diventata un'area di intervento specifica, con progetti finanziati da fondi europei. Dal Centro Enea al lavoro nei CPIA (ex CTP) e nelle scuole, abbiamo messo a punto una sorta di "formula della terza accoglienza" che coniuga nuove tecnologie, social learning e animazione territoriale per la piena integrazione. Un'esperienza all'avanguardia per qualità della formazione, servizi di supporto e strumenti didattici innovativi. Oltre venti i progetti realizzati sinora, a livello locale e transnazionale, per immigrati e rifugiati.

LA PIATTAFORMA DI STRUMENTI PER L'INTEGRAZIONE



GESTIONE DI INTERNET CAFÉ NELLE STRUTTURE DI ACCOGLIENZA



FORMAZIONE INTEGRATA CON CERTIFICAZIONI UFFICIALI



MODELLO DI APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE



MANUALI, VIDEO LEZIONI, TUTORIAL, BLOG, FORMAT TV



METODOLOGIA DELLA VALUTAZIONE IN TEMPO REALE



ANIMAZIONE TERRITORIALE CON LE SCUOLE



COOPERAZIONE E PIANI DI SVILUPPO NEI PAESI DI ORIGINE



ORGANIZZAZIONE DI EVENTI E COMUNICAZIONE SOCIALE



PROGETTAZIONE, RICERCA E CASI DI STUDIO



CODIFICA DELLE CONOSCENZE (MODELLI, PROCESSI ECC.)



RICERCA PARTNER, COLLABORAZIONI E ACCORDI DI RETE



PHYRTUAL.ORG, LA COMUNITÀ DI INNOVATORI SOCIALI

LA FORMULA DELLA TERZA ACCOGLIENZA

(tecnologie + social learning + animazione territoriale)ⁱ = PIENA INTEGRAZIONE

Grazie al ruolo strategico degli studenti, i-tutor, facilitatori dell'inclusione sociale, digitale e culturale, la FMD sta formando una nuova generazione di giovani più attenta ai bisogni degli altri, disponibile e impegnata, che ha scoperto dai loro maestri che il modo migliore di imparare è insegnare, per mettere in comune le cose che si conoscono e migliorare la vita di tutti. Sono i-tutor che, al fianco dei migranti, si mettono in gioco come facilitatori naturali dei processi di integrazione, grazie al codice digitale, linguaggio ponte tra culture diverse e chiave di accesso alla cittadinanza 4.0. E vicino agli anziani capiscono in pieno il senso della sfida lanciata da Gandhi: «Impara come se dovessi vivere per sempre».

PROGETTI / EVENTI / RICERCA

- Co-Host
- Ideal
- Io ci sono
- RefugIS
- Si-Forma
- Risorse didattiche



Finanziato da Microsoft Philanthropies e promosso da FMD e Microsoft, il progetto (dicembre 2016-giugno 2017) nasce dall'esperienza del progetto pilota RefugIS e si pone come obiettivo l'integrazione e l'alfabetizzazione funzionale e digitale dei cittadini stranieri.

Per facilitare e accelerare il processo di integrazione e inclusione sociale, CO-HOST rilancia la formula della terza accoglienza, già sperimentata con successo dalla Fondazione Mondo Digitale, creando un'alleanza strategica tra il mondo della scuola e i principali centri Sprar. La scuola si trasforma in un hub per la formazione e l'integrazione di immigrati e rifugiati, grazie soprattutto al ruolo di facilitatori digitali, sociali e culturali degli studenti.

OBIETTIVI

- Favorire l'integrazione e l'alfabetizzazione digitale di immigrati e rifugiati.
- Promuovere un modello innovativo di integrazione basato sulla cooperazione tra diversi agenti: scuole, centri SPRAR, NGO, Istituzioni ed enti locali.
- Trasformare gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado in naturali facilitatori del processo di inclusione dei cittadini stranieri nel paese ospitante.
- Promuovere la piena integrazione di immigrati e rifugiati attraverso programmi di educazione civica, linguistica e digitale.

TARGET

Il progetto è rivolto a rifugiati, richiedenti asilo in Italia e studenti delle scuole superiori di secondo grado e prevede:

- 1.000 cittadini stranieri in formazione.
- 3.000 richiedenti asilo e rifugiati coinvolti in eventi di comunicazione e attività di disseminazione.
- 1.000 studenti delle scuole superiori di secondo grado nel ruolo di facilitatori sociali, digitali e culturali.
- 50 attori locali coinvolti nel progetto.

ATTIVITÀ

- Train the Trainers online sul modello di Educazione per la vita.
- Laboratori in presenza e a distanza di educazione civica, linguistica e informatica di base con manuali e pillole multimediali.
- Creazione di internet point all'interno delle scuole.
- Realizzazione di un portale web dedicato con contenuti didattici open source.
- Organizzazione di eventi pubblici per favorire l'interazione tra immigrati, rifugiati e cittadini del paese ospitante.

► Progetto in corso

La FMD è partner del progetto IDEAL - Integrating Digital Education in Adult Literacy, finanziato nell'ambito del programma Erasmus + (Partenariati strategici KA2).

Il progetto biennale (da settembre 2015 a settembre 2017) mira a fornire orientamento e formazione per insegnanti e formatori di tutta Europa su come usare gli strumenti ICT e metodi digitali per fornire educazione delle competenze di base rivolta agli adulti (colmare il divario tra apprendimento formale e informale).

Il progetto sviluppa un approccio integrato per la raccolta, la condivisione e la diffusione delle migliori pratiche incentrate sull'utilizzo di ICT per migliorare le competenze di base in materia d'istruzione degli adulti, usando insegnamento e apprendimento di pratiche innovative e inclusive rivolte in modo specifico agli adulti a rischio di esclusione (immigrati, disoccupati, le persone con bisogni speciali e le persone con difficoltà di lettura e calcolo).

I partner: sei organizzazioni di sei paesi

- Luksia, Finlandia (capofila)
- Arendal Voksenopplæring/Arendal Adult Education Centre (Norvegia)
- Fondazione Mondo Digitale (Italia)
- Kildare and Wicklow Education and Training Board (Irlanda)
- SGR Antigon (Belgio)
- Stichting ROC West-Brabant (Paesi Bassi)

Destinatari del progetto IDEAL sono insegnanti e formatori che si rivolgono agli adulti per migliorare le loro competenze di base in tutti i contesti (sul posto di lavoro, apprendimento professionale e apprendimento di comunità). Destinatari indiretti sono studenti maggiorenni (immigrati, particolari gruppi target quali i giovani che lasciano prematuramente la scuola, disoccupati, gruppi svantaggiati, persone con esigenze speciali e/o con difficoltà di lettura e calcolo).



Nell'elenco i destinatari specifici di ogni paese:

- Finlandia: immigrati con basse competenze ICT
- Irlanda: disoccupati / abbandono scolastico
- Norvegia: istruzione di base sul posto di lavoro
- Belgio: discenti adulti con difficoltà di apprendimento (compresi gli immigrati)
- Italia: immigrati e rifugiati con basse competenze ICT
- Paesi Bassi: immigrati con basse competenze

Nel mese di ottobre il gruppo di lavoro del CPIA 2 di Roma ha portato al workshop di formazione trans-nazionale di Helsinki, in Finlandia, l'originale modello sviluppato per l'apprendimento degli adulti stranieri, in contesti formali e non formali, basato su strumenti di gamification e social network.

Il CPIA 2, con esperienza specifica in questo settore, ha animato il workshop "Gaming and social tools for basic skills: practices and experiences with adult immigrants". Anna Uttaro, Rosalba Palermo e Cristiano Sabbatini hanno mostrato il contributo di strumenti di gamification e social network per l'apprendimento degli adulti, in contesti formali e non formali. Tra le app presentate Kahoot, Padlet, Mindomo, Blendspace e Edmodo. Espressione e creatività vengono stimolati con Evernote, Edpuzzle, ThingLink e Scratch.

Per la prima volta un'esperienza romana "fa scuola" al modello d'istruzione considerato il migliore al mondo.



► Progetto in corso



LE STORIE | La prof che "fa scuola in Finlandia"

Guarda il video su YouTube



Io ci sono



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

La settima edizione (20 giugno 2016) si è svolta in contemporanea a Roma e a Catania, con il multi evento "Tecnologie per la solidarietà".

Per attirare l'attenzione dell'opinione pubblica sulla condizione dei migranti costretti a fuggire dal loro paese, l'Alto Commissariato delle Nazioni Unite per i rifugiati (UNHCR) ha lanciato la campagna globale di sensibilizzazione #WithRefugees. Microsoft, Comunità di Sant'Egidio, Fondazione Mondo Digitale e Techsoup Italia hanno deciso di partecipare alla Giornata mondiale con l'iniziativa Tecnologia per la solidarietà, un multi evento di due giornate, a Catania e a Roma, dedicato all'integrazione e all'inclusione sociale.

In particolare, nella Facoltà di Scienze Politiche dell'Università degli studi di Catania si sono svolti i laboratori digitali per l'inclusione dedicati ai migranti: studenti delle scuole hanno insegnato agli ospiti dei centri di accoglienza le basi dell'informatica. Un modo innovativo per diffondere le competenze digitali e accelerare il processo di inserimento e di integrazione degli stranieri nel Paese di accoglienza.

Al multievento hanno partecipato circa 150 rifugiati e richiedenti asilo

- 60 ai laboratori digitali di Catania
- 30 alla partita "Io ci sono" a Catania
- 50 alla partita "Io ci sono" a Roma



IN TELEVISIONE

www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/tecnologia-per-la-solidari-et%C3%A0



LA GALLERIA FOTOGRAFICA

www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/galleria/tecnologia-per-la-solidari-et%C3%A0



Il progetto RefugIS (dicembre 2016-giugno 2017), finanziato da Microsoft Philanthropies e promosso da FMD in Italia e Fundación Esplai in Spagna, nasce per offrire maggiori opportunità di inclusione e integrazione a rifugiati, immigrati e richiedenti asilo attraverso la pratica e lo sviluppo di competenze tecnologiche e digitali.

L'obiettivo è quello di avvicinare 650 cittadini stranieri ai concetti base dell'informatica e della programmazione, per aumentare o migliorare le loro opportunità occupazionali e accelerare il processo di integrazione nel paese ospitante. Attraverso un modello di apprendimento interculturale, gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado insegnano a immigrati e rifugiati a usare il computer, a navigare in internet, a programmare e a muovere i primi passi tra gli innumerevoli strumenti informatici messi a disposizione da Microsoft.

PARTNER

- Microsoft Italia
- Microsoft Spagna
- Fondazione Mondo Digitale
- Fundación Esplai

DESTINATARI

- 500 giovani immigrati e rifugiati formati in Italia
- 300 studenti delle scuole secondarie di secondo grado di Roma e Catania
- 150 giovani immigrati e rifugiati formati in Spagna

ATTIVITÀ

- Creazione di un network per l'integrazione con il coinvolgimento dei principali centri di accoglienza, NGO locali, istituzioni pubbliche e private.
- Definizione di un programma di formazione condiviso tra Italia e Spagna.
- Train the Trainers: formazione a distanza degli studenti delle scuole superiori di secondo grado coinvolte nel progetto. Facilitatori della formazione sono, oltre i docenti e i coach della Palestra dell'Innovazione, dipendenti ed esperti Microsoft.
- Laboratori di informatica e coding rivolti a immigrati e rifugiati.
- Evento conclusivo in occasione della Giornata Mondiale del Rifugiato (20 giugno 2017).

► Progetto in corso



IN TELEVISIONE

www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/il-servizio-del-tgr-sicilia-per-refugis

Il progetto **SI FORMA - Servizi Inclusivi per la FORMAZione** è finanziato dal Fondo Asilo, Migrazione e Integrazione (FAMI) 2014-2020 e promosso dalla Regione Abruzzo (ente capofila), in collaborazione con la **FMD**, l'**Ufficio Scolastico Regionale per l'Abruzzo**, i Centri Provinciali per l'Istruzione degli Adulti di **L'Aquila**, **Pescara-Chieti** e **Provincia di Teramo**.

Il progetto, nato in continuità con le precedenti esperienze di SEI - Scuola di Educazione Civica e Italiano e SI - Scuola di italiano, prima e seconda edizione, interviene sullo sviluppo delle competenze linguistiche, civiche, culturali dei cittadini stranieri presenti sul territorio abruzzese, al fine di favorirne una piena e soddisfacente integrazione sociale. In particolare, l'intervento si caratterizza per un nuovo assetto organizzativo dovuto all'istituzione dei CPIA e alle linee guida che ne definiscono l'autonomia organizzativa nell'erogare l'offerta formativa.

In termini di governance e di sistema, il progetto si pone quale obiettivo generale la realizzazione di un **piano regionale per la formazione civico-linguistica** dei cittadini di Paesi terzi della Regione Abruzzo.

Quando e dove

Le azioni formative di base e specifiche si svolgono da novembre 2016 a marzo 2018 presso i Centri Provinciali per l'Istruzione degli Adulti (CPIA) di Pescara-Chieti, L'Aquila e la Provincia di Teramo e relativi punti di erogazione sul territorio regionale. Sono beneficiari i cittadini di Paesi terzi regolarmente soggiornanti sul territorio e i titolari di protezione internazionale, sussidiaria e umanitaria.

L'offerta formativa

- Attività di accoglienza, orientamento e valutazione (20 ore).
- Corsi di alfabetizzazione della lingua italiana per apprendenti analfabeti o semi-analfabeti (livello pre A1, 100 ore).
- Corsi di lingua italiana livello A1 (100 ore).
- Corsi di lingua italiana livello A2 (80 ore).
- Corsi di lingua di livello B1 (80 ore).

Servizi mirati e complementari

- Corsi di prossimità nelle aree montane e zone remote (40 ore).
- Apertura delle scuole in orari serali.
- Disponibilità di mediatori culturali per l'inserimento e l'accompagnamento dei corsisti;
- Indennità di frequenza.
- Servizi di baby-sitting.
- Servizi formativi a distanza fruibili in auto-apprendimento.
- Servizi di mediazione culturale, di orientamento al territorio e informazione sugli adempimenti normativi.
- Servizi di approfondimento sulla normativa sul lavoro.

Percorsi di aggiornamento

- Percorsi di aggiornamento didattico per docenti di Italiano L2 in collaborazione con l'Università per Stranieri di Perugia.

Metodologia di intervento

Il progetto è condotto attraverso una metodologia partecipativa, unita a strumenti di ricerca, innovazione, formazione, sviluppo e realizzazione di interventi sperimentali, oltre che attività di disseminazione dei risultati raggiunti. Si intende inoltre consolidare il sistema sperimentato negli anni precedenti, migliorandolo e rafforzandolo anche alla luce del nuovo assetto organizzativo e territoriale dei CPIA e ampliando ulteriormente la rete di intervento. Viene inoltre rafforzato l'impiego di metodologie e strumenti didattici innovativi, sia per la realizzazione delle attività di formazione civico-linguistica che per i servizi complementari erogati.

Lo spazio web

La piattaforma on line www.phyrtual.org, ideata dalla FMD, permette di mettere in rete i protagonisti del progetto, in modo da attivare e animare una vera e propria community degli insegnanti di L2, che potranno scambiare e condividere materiali, esperienze, approcci e metodologie.

Partner

- Regione Abruzzo (capofila)
- Fondazione Mondo Digitale
- Ufficio Scolastico Regionale per l'Abruzzo
- CPIA L'Aquila
- CPIA Pescara-Chieti
- CPIA Provincia di Teramo

Soggetti aderenti

- UTG - Prefetture di L'Aquila, Chieti, Pescara, Teramo
- Comuni di Pescara, L'Aquila, Teramo e Fossacesia
- CODEMM

► Progetto in corso

RISORSE

Nel corso degli anni sono stati realizzati diversi materiali (da manuali di informatica facilitati per la certificazione a pillole multimediali).

Il ricco materiale didattico è in rete nell'area RISORSE del sito della FMD, sulla piattaforma Phyrtual.org, e, in parte, anche sul sito di Rai Educational nella sezione italiano per stranieri, tra i progetti territoriali.



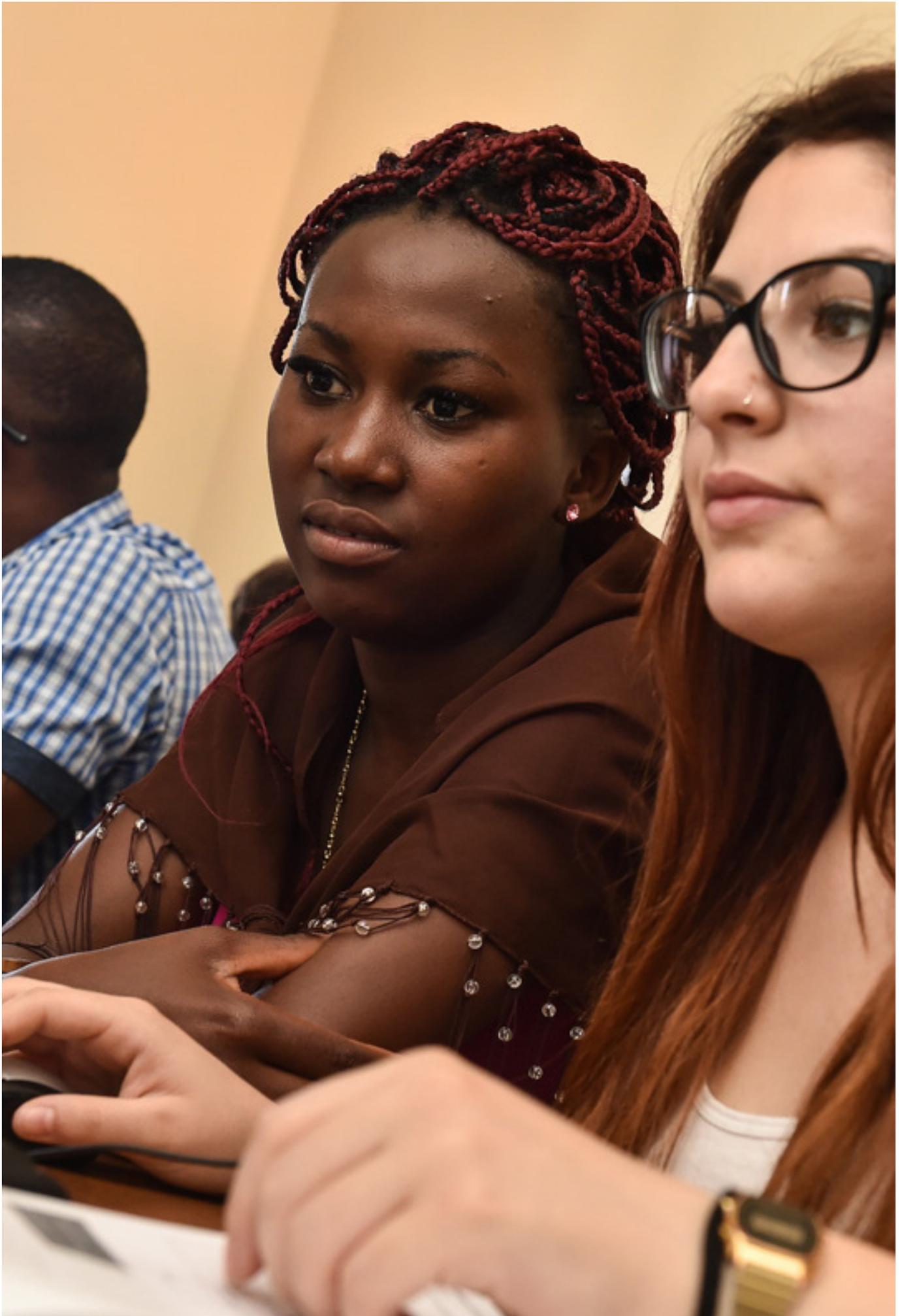
RAI CULTURA, IL GRANDE PORTALE DELLA LINGUA ITALIANA

www.italiano.rai.it/territorio/

PER APPROFONDIRE ON LINE

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





Campagne locali e strategie europee

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

■ RETE NAZIONALE DELLE PALESTRE DELL'INNOVAZIONE

Lanciata con il Miur diffonde spazi di innovazione nelle scuole per allineare istruzione e formazione alle sfide del 21° secolo.

■ CALL4YOUTH

Bando promosso con Google per rafforzare le competenze utili per vivere e lavorare nel 21° secolo.

■ CAMPAGNA VOUCHER

Con Microsoft e Telecentre per incrementare e certificare le competenze dei giovani.

■ ESKILLS FOR JOBS 2016

Campagna europea per lo sviluppo delle competenze digitali e per la crescita quantitativa e qualitativa dell'occupazione.

■ VOLONTARI DELLA CONOSCENZA

Campagna "La conoscenza è una ricchezza condividila!" con concorso e premiazione annuale.

■ IL MIO FUTURO? DIPENDE DA ME

Sostegno alle iniziative dei giovani, dall'autoimprenditoria alla progettazione sociale, grazie alla piattaforma di crowdfunding integrata a Phyrtual.org.

■ GRAND COALITION FOR DIGITAL JOBS

Campagna europea per sostenere l'occupazione nel settore digitale.

■ LOCAL COALITION FOR DIGITAL JOBS

FMD referente italiano con l'accordo di Rete multisettoriale sulla robotica educativa.

■ GET ONLINE WEEK (GOW)

Organizzata da Telecentre Europe per aiutare i giovani europei disoccupati a sviluppare le competenze digitali.

Ricerca e sviluppo

Abbiamo registrato una lunga conversazione, in più tappe, sull'educazione e i sistemi di istruzione tra il professore emerito **Tullio De Mauro** e il direttore scientifico **Alfonso Molina** per trasformarla in una pubblicazione, uno strumento di riflessione per quanti lavorano nella scuola e per la scuola. Il testo è in lavorazione.

È già stato pubblicato il volume *Educazione per la vita e inclusione digitale. Strategie innovative per la scuola e la formazione degli adulti* (Erickson, 2016) sul modello di Educazione per la vita elaborato da Alfonso Molina, che ora sta elaborando nuovi contenuti e strategie.

È l'inizio di un programma editoriale che prevede la pubblicazione di diversi strumenti di lavoro per le scuole, frutto del piano quadriennale di sviluppo sperimentale basato su un programma integrato di ricerca, azione, sviluppo e implementazione (ARD&I) per disegnare nuovi ambienti di apprendimento, fisici, virtuali e firtuali, con un'offerta di servizi formativi modulata su destinatari diversi, anche con bisogni speciali.

Partendo dalla ricerca, dall'analisi e dalla sperimentazione di quanto esistente, la FMD intende sviluppare con un approccio sistemico un ambiente integrato per la formazione, innovativo per processi, contenuti, organizzazione, dinamiche, servizi, prodotti e prototipi.

Fivems - 5Ms (Multimedia, Multi-dimensional, Multi-role, Multi-didactic, Micro-modules) è un esempio di materiale didattico innovativo realizzato per il progetto Meet no Neet.

Diverse le tipologie di **oggetti di conoscenza**:

- ambienti
- modelli
- strumenti
- mappature
- piattaforme
- metodologie

Tra i **materiali già disponibili online**

- articoli in riviste specializzate
- pubblicazioni
- e-book
- booklet
- casi di studio
- guide per i docenti
- manuali di corso
- video lezioni
- tutorial
- pillole digitali

Educazione per la vita e inclusione digitale Strategie innovative per la scuola e la formazione degli adulti

Parlare di “inclusione digitale” oggi non significa semplicemente dotare ragazzi e adulti delle capacità informatiche basilari, ma diffondere a tutti i livelli una cultura dell’innovazione che abbia come obiettivi, a livello individuale, lo sviluppo integrale della persona, il protagonismo nel lavoro e la cittadinanza piena e, a livello sociale, la lotta alla marginalità, lo sviluppo comunitario e l’elaborazione di risposte sistemiche alle sfide contemporanee. Significa inoltre rimettere al centro l’educazione, come motore di trasformazione e di sviluppo, integrando l’acquisizione di conoscenze, competenze trasversali, soft skill e atteggiamenti personali con curricula innovativi e multidisciplinari. È questo lo scopo che persegue la Fondazione Mondo Digitale, coniugando ricerca e pratica: lavorare per una società democratica del sapere, in cui i benefici che provengono da conoscenze, nuove tecnologie e innovazione siano a vantaggio di tutti senza alcun tipo di discriminazione.

In questo volume, gli autori presentano la cornice teorica ed etica che guida la loro riflessione e descrivono le azioni e i progetti realizzati, che possono essere estesi a contesti molto diversi e coinvolgere differenti fasce di popolazione.



IL LIBRO

Guarda la scheda del libro sul sito di Erickson www.erickson.it

Siti e ambienti di apprendimento

Il sito WWW.MONDODIGITALE.ORG, on line dal marzo 2008, è stato realizzato sulla piattaforma Drupal, un gestore di contenuti open source, modulare, particolarmente funzionale e versatile per assemblare contenuti eterogenei anche multimediali (news, blog, gallerie di immagini, video, audio, pubblicazioni, ecc.). Il sito è stato aggiornato a Drupal 7 e migrato su nuovo server Unidata.

Continua ad arricchirsi di materiali la sezione RISORSE che raccoglie e rende disponibili:

| | |
|--|-------|
| documenti istituzionali (protocolli, intese, ecc.) | 60 |
| pubblicazioni (libri, manuali di corso, articoli e discorsi) | 150 |
| audio | 300 |
| video | 460 |
| gallerie fotografiche | 350 |
| ritagli stampa | 9.900 |

Anche nella sezione dedicata ai materiali didattici, tutti gli strumenti di supporto per l'attività in aula (manuali, e-book, tutorial, ma anche test e questionari) sono scaricabili liberamente. Tutto il materiale viene archiviato evento dopo evento e rimane on line come documentazione di progetto, compreso il materiale comunicativo - brochure, spot, poster, locandine).

Nel corso del 2016 sono stati aggiornati a Drupal 7 e trasferiti su server Unidata anche i siti

- www.gjc.it (con la stessa struttura ma una nuova grafica)
- www.romecup.org

Mentre sono stati completamente rinnovati e arricchiti i seguenti siti

- www.innovationgym.org [con piattaforma Moodle collegata formazione.innovationgym.org]
- www.terzaetaonline.it [nonnisuinternet.it]

È stato realizzato un nuovo sito

- www.mediaartfestival.org

Sono stati razionalizzati e messi in sicurezza (attacchi hacker) sul nuovo server Unidata anche i seguenti siti

- a2a4.mondodigitale.org
- blog.mondodigitale.org
- cittaeducativa.roma.it
- cittaeducativa.roma.it/ce (archivio)
- digitalbridge.mondodigitale.org
- e-inclusionsite.mondodigitale.org
- mondoimmigrato.mondodigitale.org
- progettopiulaquila.mondodigitale.org
- silver.mondodigitale.org
- smart&heartcities.mondodigitale.org
- socialinnovationconference.mondodigitale.org
- tkv.mondodigitale.org

Continua lo sviluppo di alcune funzionalità di **Phyrtual.org**, l'ambiente innovativo dedicato alla condivisione di progetti di innovazione sociale. Per ogni progetto pubblicato la filosofia del sito prevede due livelli di conoscenza, uno veloce (video, galleria di immagini, news, ecc.) e uno approfondito (piano di sviluppo, materiali didattici, casi di studio, ecc.).

Phyrtual può essere considerato il primo social network virtuale, che integra cioè progetti reali realizzati sul territorio con risorse virtuali.

Attualmente raccoglie oltre trecento progetti di innovazione sociale provenienti da ogni parte del mondo.

Anche il sito del concorso **Global Junior Challenge** www.gjc.it è una straordinaria banca dati di progetti innovativi. In 7 edizioni sono stati raccolti 3.500 progetti e sono stati selezionati 620 casi di successo. Tutto l'archivio è on line.



IL VIDEO DEL GLOBAL JUNIOR CHALLENGE

www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/global-junior-challenge-2015-projects-to-share-the-future

All'indirizzo **formazione.innovationgym.org** è attiva la piattaforma di formazione a distanza (Moodle). Moodle è un Learning Management System (LMS), un sistema per la gestione di corsi online pensato per creare classi virtuali che permettano efficaci e coinvolgenti esperienze di apprendimento in rete. Viene utilizzato a livello internazionale per progetti didattici e formativi che prevedono il coinvolgimento attivo dei discenti e consentono l'apprendimento collaborativo, il lavoro di gruppo e lo scambio di conoscenza.

Moodle viene distribuito con la licenza Open Source GNU/GPL, che permette di copiare, usare e modificare liberamente il software a condizione di ridistribuirlo ad altri usando la stessa licenza. Moodle può essere installato su qualsiasi computer che possieda PHP e un database SQL (per esempio MySQL).



E-LEARNING

<http://formazione.innovationgym.org/>



Comunicazione

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

La comunicazione ha anche un ruolo abilitante nei processi di cambiamento come strumento di inclusione dell'opinione pubblica su scelte e azioni con un forte impatto sociale.

Il capitale sociale e relazionale della FMD è costruito su pubblici diversificati, anche tra i media. Con i giornalisti è stato costruito un rapporto solido, basato sulla fiducia e la credibilità, tanto che sempre più spesso sono gli stessi operatori della comunicazione a cercare spontaneamente la FMD, come fonte preziosa e inesauribile di storie positive di inserimento sociale e digitale. E perfino testimoni credibili per la campagne sociali delle testate giornalistiche del servizio pubblico, che vogliono offrire informazioni utili ed efficaci su temi di maggiore rilevanza sociale.

Per la campagna Rai #cittadinoinrete, *Buongiorno Regione Trentino*, *Buongiorno Regione Lazio*, *Tg Lazio* e *GRR* si sono collegate con la Palestra dell'Innovazione per «raccontare storie dal mondo digitale» (16 maggio). La campagna sociale #GenerazioneArgento, sempre promossa dalle testate giornalistiche regionali della Rai, ha invece raccontato il progetto Nonni in Rete (19 novembre).



IN TELEVISIONE, A BUONGIORNO REGIONE, CAMPAGNA #CITTADINOINRETE

www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/buongiorno-regione-al-robotic-center



IN TELEVISIONE, TGR REGIONE, CAMPAGNA #CITTADINOINRETE

www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/cittadinoinrete-al-fab-lab



ALLA RADIO, GRR, GR1, CAMPAGNA #CITTADINOINRETE

www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/audio/cittadino-in-rete-mirta-michilli-al-gr-radio



IN TELEVISIONE, TGR REGIONE, CAMPAGNA #GENERAZIONEARGENTO

www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/trentino-alto-adige-nonni-in-rete



IN TELEVISIONE, TGR REGIONE, CAMPAGNA #GENERAZIONEARGENTO

www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/generazioneargento

In occasione dell'Italian Internet Day la Rai ha diffuso nel palinsesto la celebrazione dei 30 anni del web. Alla trasmissione Geo&Geo è stato invitato Alfonso Molina per raccontare le potenzialità di internet per migliorare la vita delle persone.



IN TELEVISIONE

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

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

Uno staff operativo composto da un piccolo numero di persone, pur conservando ruoli e professionalità specifiche, ha il compito di accelerare i processi di crescita dell'organizzazione, anche in termini di sostenibilità economica, potenziare la progettazione e consolidare le attività di fundraising. Un motore inter-

no che alimenta e assicura il funzionamento continuo del circolo virtuoso tra le scelte strategiche della direzione, i ruoli operativi dell'organizzazione e i vari pubblici (beneficiari, volontari, stakeholder, ecc.).

L'attività di fundraising, in particolare, è concepita come ricerca (analisi dei bisogni, elaborazione delle strategie) e progettazione di interventi mirati. L'ente finanziatore non è mai un "filantropo" ma è un partner a tutti gli effetti, con cui la FMD condivide visione e missione.

La newsletter settimanale aggiorna sulle principali attività della FMD scuole, docenti, partner, collaboratori, istituzioni. Viene inviata in italiano e in inglese a una banca dati in continuo aggiornamento. Il sito www.mondodigitale.org viene aggiornato quotidianamente e documenta i progetti della FMD (sezione COSA FACCIAMO), comprese le attività di valutazione. Oltre 750 le news pubblicate da gennaio a dicembre 2016, in italiano e in inglese.

Nel 2016 i visitatori unici sono **56.614** e **305.465** le visualizzazioni di pagina (dati Google Analytics). Aumenta di oltre il dieci per cento la fruizione da dispositivi mobili.

È l'unico esempio tra i siti gestiti da organizzazioni non profit che informa quotidianamente sulle attività in corso, anche con il supporto di materiali multimediali (immagini, audio e video). Con la metodologia dello storytelling dà voce a tutte le figure che contribuiscono alla realizzazione di un progetto, in modo da valorizzare contributi, risolvere criticità e problemi, sperimentare soluzioni.

Sul sito www.innovationgym.org abbiamo aperto *l'blog della Palestra dell'Innovazione*, un nuovo spazio scritto in crowdsourcing, per dare voce a tutte le esperienze di innovazione realizzate dalle scuole e con le scuole. Sono già quattro i blogger attivi, che aggiornano settimanalmente il loro blog.

Reinterpretiamo la metodologia dello **storytelling** per la documentazione, la comunicazione e la divulgazione dei progetti attraverso un racconto corale che coinvolge i diversi punti di vista dei protagonisti. Incoraggiamo lo sviluppo collettivo dei progetti, in modalità crowdsourcing, anche nella produzione di contenuti, a tutti i livelli: dal racconto autoriale dei nostri blogger al coinvolgimento degli studenti come reporter degli eventi. Le diverse figure che partecipano ai nostri progetti diventano così anche portavoce.

Produciamo contenuti per i diversi media, dal blog alla radio. Le nostre storie si prestano anche per il racconto televisivo: si possono confezionare come un servizio giornalistico per il telegiornale, in poco più di un minuto, o come un mini reportage.

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

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

La ricerca *La comunicazione digitale nel non profit*, realizzata dalla Fondazione Sodalitas su 289 organizzazioni, conferma la scelta all'avanguardia della FMD che da anni è presente in modo diffuso sui diversi social con contenuti diversificati, ritradotti in base alla specificità dei diversi media, evitando cioè comodi automatismi.

Secondo i dati del Technology Report 2016, la prima indagine internazionale sull'uso delle nuove tecnologie da parte delle organizzazioni non governative e del settore non profit, il 92 per cento delle ong ha un sito internet, il 75 invia email e newsletter mentre solo il 46 per cento aggiorna regolarmente un blog. La FMD non solo aggiorna quotidianamente il proprio sito e usa tutti i social più popolari, ma ha anche progettato una piattaforma di crowdfunding integrata con il sito Phyrtual.org, dedicato all'innovazione sociale.



Il sito ufficiale **www.mondodigitale.org** è on line dal 2008 ed è da realizzato con la piattaforma Drupal, un gestore di contenuti open source, modulare, particolarmente funzionale e versatile per assemblare contenuti eterogenei anche multimediali.



Phyrtual.org è un ambiente virtuale per l'innovazione sociale che arricchisce la vita delle persone attraverso la conoscenza, l'arte, la solidarietà e lo sviluppo di comunità. Integra una piattaforma di crowdfunding a disposizione delle scuole.



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



La **pagina Facebook** racconta quotidianamente con parole e immagini le attività della Fondazione Mondo Digitale. On line anche diverse pagine tematiche, come quella **dedicata al Fab Lab** della Palestra dell'Innovazione o al coding al femminile.



Il **profilo Twitter** ogni giorno sintetizza le attività in 140 caratteri. Hanno profili attivi anche le persone dello staff, direttore generale [[@MirtaMichilli](#)] e direttore scientifico [[@AlfonsoHMolina](#)]. Nel 2016 le visualizzazioni dei tweet sono 1.098.600, le visite del profilo 54.168, le menzioni 6.262.



Nel **canale You Tube** sono visibili oltre 1.800 video (interviste, testimonianze, documentari, fiction, virali) che raccontano a più voci dodici anni di attività. Oltre 350.000 le visualizzazioni. Più di 147.000 nel 2016, con un incremento del 22,63% per cento.



Su **Google+**, in realtà, siamo ancora giovani, anzi giovanissimi, ma stiamo investendo energie per una presenza sempre più efficace. Anche qui aggiorniamo quotidianamente il profilo con informazioni sulle nostre attività.



Su **Instagram** siamo da meno di un anno con due profili: **mondo_digitale** e **bnlmaf**. Il secondo è stato particolarmente curato nel corso del BNL Media Art Festival con i profili degli artisti e le opere.



Flickr raccoglie più di 10.000 foto. È l'immagine pubblica, costantemente aggiornata, evento dopo evento. Tutto il materiale, anche con immagini ad alta risoluzione, è di libero accesso.



Su **SlideShare** mettiamo in comune le nostre presentazioni. Condividono i loro materiali anche i relatori dei nostri eventi.



Seguendo **Feed** è possibile avere il flusso costante delle nostre news.

COSA DICONO DI NOI

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

Media

| | |
|-------------------|--------------|
| Agenzie di stampa | 208 |
| Quotidiani | 134 |
| Periodici | 22 |
| Web | 740 |
| Radio-tv | 57 |
| Totale | 1.161 |

CON CHI COLLABORIAMO

Nel 2016 sono stati siglati nuovi protocolli di intesa e sono state attivate le prestigiose collaborazioni nazionali e internazionali siglate l'anno precedente per la seconda edizione del Media Art Festival (Bnl, Samsung, Quasar, Rufa, Goethe/Institut, Accademia di Spagna, Ambasciata del Cile, Ambasciata di Francia, Ambasciata Usa, Ambasciata di Israele, Ambasciata dell'Ecuador). Ha validità triennale (2015-18) il Protocollo d'intesa siglato con il MIUR per sostenere il processo di rinnovamento dei laboratori nelle scuole sul modello della Palestra dell'Innovazione. Inoltre, sono attive convenzioni formative con le principali università del territorio.

I nuovi accordi:

- Associazione Italia Camp
- Centro Studi Erickson
- Cisco Italia
- Club Dirigenti Tecnologie dell'Informazione
- Costa Crociere Foundation
- Fondazione I lincei per la scuola
- Fondazione Lars Magnus Ericsson
- Oniride
- Politecnico di Milano
- Redoc
- Telecom (Tim #Wcap)
- XI Municipio di Roma Capitale

Particolare attenzione è stata dedicata alla progettazione sociale in ambito europeo, con interventi mirati per le categorie di cittadini a maggiore rischio di esclusione (immigrati e anziani). Nel corso del 2016 sono stati implementati otto progetti finanziati da fondi europei. Inoltre sono stati elaborati diversi progetti a livello nazionale e locale con partnership importanti.

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

La FMD collabora anche a iniziative strategiche come Technology for Good per dimostrare come la tecnologia possa essere considerata un fattore abilitante per le realtà che operano nel sociale, un aiuto concreto in termini di efficienza, produttività e innovazione. Promossa da Microsoft in collaborazione con FMD, Fondazione Cariplo e Techsoup, l'ultima edizione dell'incontro annuale ha visto la presenza di istituzioni e numerosi esponenti di organizzazioni non profit impegnate nei diversi ambiti del sociale.

COME CONDIVIDIAMO

Anche nel 2016 con l'attività di ricerca di conoscenze di valore per azioni e pratiche valide nel quadro dinamico della formazione continua sono stati sviluppati diversi materiali: manuali, opuscoli, e-book, casi di studio, metodologie, strumenti e piattaforme.

Ed è tutto disponibile on line in libera consultazione.

Le prossime sfide

Rafforzare il ruolo di SERVIZIO PUBBLICO

Diffondere MODELLI DI INTERVENTO di successo

Sostenere il processo di rinnovamento della SCUOLA

Allargare la RETE delle PALESTRE DELL'INNOVAZIONE

Creare modelli virtuosi per l'OCCUPAZIONE GIOVANILE

Sperimentare nuovi strumenti per la VALUTAZIONE IMPATTO

Investiamo su

EDUCAZIONE PER LA VITA

per innovare il sistema di istruzione

APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE

per accompagnare la transizione all'economia digitale

SOCIAL LEARNING PER L'INTEGRAZIONE

con gli studenti nel ruolo di facilitatori per l'inserimento dei migranti

PRE ACCELERATORE GIOVANILE

per creare il lavoro insieme ai giovani

PALESTRA DELL'INNOVAZIONE

per realizzare processi di innovazione virtuosi nelle scuole e nei territori

RICERCA E IMPEGNO SOCIALE

per rispondere alle sfide della velocità e complessità dei cambiamenti

Presidenza, Direzione, CdA

Anche il 2016 si è concluso senza la nomina del nuovo presidente e del CdA. Dalle dimissioni di Gennaro Sangiuliano, in carica come presidente dal 2010 fino a luglio 2013, il Comune di Roma non ha provveduto alla nomina del nuovo presidente e del CdA. Nonostante le difficoltà dell'amministrazione capitolina, lo staff, guidato dal direttore generale Mirta Michilli, ha lavorato con crescente determinazione e passione. Ha rafforzato sempre più la missione di servizio pubblico dell'organizzazione e ha costruito strategie di intervento che sono ormai un riferimento prezioso anche per le politiche sociali.

GENNARO SANGIULIANO
Presidente
fino a luglio 2013



CdA

GENNARO SANGIULIANO
Presidente

RENATO BRUNETTI
Consigliere

EMANUELE CERRONI *
Consigliere

MARIA PAOLA CIRILLI
Consigliere

CORRADO GIUSTOZZI *
Consigliere

PAOLO GULINELLI
Consigliere

CARLO PARMEGGIANI
Consigliere

SERGIO ALLEGREZZA
Comitato di vigilanza - Presidente

EUGENIO CASADIO
Comitato di vigilanza - Sindaco effettivo

VINCENZO DEL SIGNORE
Comitato di vigilanza - Sindaco

* fino a novembre 2013

Lo staff operativo

Lavoro cooperativo, fiducia, creatività e innovazione caratterizzano anche i rapporti professionali all'interno della Fondazione, per garantire la crescita, la responsabilità e la realizzazione di collaboratori e dipendenti. Lo staff è composto da figure professionali molto diverse, da consulenti storici a stagisti o apprendisti, da collaboratori "a chiamata" a dipendenti a tempo indeterminato, vere e proprie colonne portanti dell'organizzazione. Nei grandi eventi tutte le figure collaborano insieme alla risoluzione delle criticità e al raggiungimento degli obiettivi comuni. Per la comunicazione istituzionale e on line la FMD si avvale anche della collaborazione di una ghostwriter con esperienza specifica nel racconto sociale.

Direttore generale
MIRTA MICHILLI

Progettazione e sviluppo
GRAZIA DELL'ORO
ILARIA GRAZIANO
ANNALEDA MAZZUCATO

Innovazione
ROSY D'ELIA
ANA LAIN
CECILIA STAJANO

Formazione, ricerca e sviluppo
VALENTINO CATRICALÀ
FIAMMETTA CASTAGNINI
FRANCESCA DEL DUCA
MAURO DEL SANTO
DOMENICO ZUNGRI

Direttore scientifico
ALFONSO MOLINA

Comunicazione e marketing
ELISA AMORELLI
ALESSANDRO CASSANI
ELEONORA CURATOLA
FRANCESCA MEINI
SARA PIERANTOZZI

Segreteria
MARIA LAURA FEROCCE
MANUELA MARTINA
FEDERICA PELLEGRINI

Area tecnica
PIERLUIGI CHECCHI
VALENTINA GELSOMINI
ANDREA GRILLINI

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

LA COMUNITÀ DELLA FMD

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

- Maker
- Artigiani, imprenditori e start up innovative
- Artisti
- Studenti, docenti e dirigenti dalla scuola primaria all'università
- Innovatori e inventori
- Volontari della conoscenza
- Amministratori e decisori
- Esperti e studiosi

**UNA COMUNITÀ PRONTA AD AFFRONTARE UN NUOVO ANNO
CON LA STESSA PASSIONE!**



La sfida continua...

Finito di stampare a maggio 2017