



BILANCIO SOCIALE 2022



BILANCIO SOCIALE 2022

**CHI SIAMO | COSA FACCIAMO | COME LAVORIAMO
PROGETTI | EVENTI | DATI | STORIE**

Indice

| | | | |
|-----------|--|------------|---|
| 4 | INTRODUZIONE | 54 | COME COMUNICHIAMO |
| 6 | I principali numeri [infografica] | 54 | L'ecosistema virtuale |
| 7 | La sfida della formazione universale | 57 | Dicono di noi |
| 17 | Nota metodologica | 58 | La condivisione pubblica |
| 20 | Nell'arco del tempo [infografica] | 61 | Campagne e collaborazioni |
| 22 | CHI SIAMO | 63 | COME PRODUCIAMO VALORE |
| 22 | La nostra identità | 63 | Le sfide che contano |
| 26 | Struttura, governo e amministrazione | 67 | Storie di cambiamento |
| 32 | Squadra di lavoro | 70 | Il nostro 2022 in numeri [infografica] |
| 34 | Organigramma | 73 | I NOSTRI CONTI |
| 35 | Personale [infografica] | 79 | Altre informazioni |
| 36 | Gli stakeholder | 82 | I PROGETTI |
| 38 | COME LAVORIAMO | 83 | (schede in ordine alfabetico con QR Code) |
| 38 | Le linee guida in azione | 123 | APPENDICE |
| 41 | Ricerca e sviluppo | 123 | Il nostro patrimonio in progetti |
| 45 | Il modello di Educazione per la vita [scheda] | | |
| 47 | La Palestra dell'Innovazione [scheda] | | |
| 49 | Dalla scuola alla formazione continua [scheda] | | |
| 52 | La rete della FMD all'estero [mappa] | | |



FONDAZIONE MONDO DIGITALE



Cosa facciamo

Lavoriamo per una società democratica della conoscenza coniugando innovazione, istruzione, inclusione e valori fondamentali, in modo che i benefici siano a vantaggio di tutte le persone senza escludere o lasciare indietro nessuno. Operiamo a livello locale, nazionale e internazionale, elaborando modelli di intervento replicabili ovunque. Sono quasi 200 i progetti di inclusione e innovazione sociale realizzati finora, finanziati anche con fondi europei. Interveniamo sulle emergenze con soluzioni innovative e sistemiche in settori strategici per lo sviluppo del paese, proprio in termini di Pil (abbandoni scolastici, disoccupazione giovanile, parità di genere, invecchiamento attivo ecc.).

La sede operativa principale è presso la Città Educativa di Roma, il centro delle buone pratiche e dell'innovazione, ma abbiamo attivato altri snodi territoriali a Milano, Terni, L'Aquila, Palermo e Catania. E stiamo alimentando un **network di hub formativi diffusi sul territorio**, soprattutto con il modello delle Palestre dell'Innovazione, che svolgono un ruolo simile alle emittenti, diffondono e amplificano segnali e processi di innovazione.



Chi siamo

La **Fondazione Mondo Digitale ETS** è un **ente del Terzo settore, orientato alla conoscenza**, nato come **Consorzio Gioventù Digitale** nel 2001 su iniziativa dell'allora assessora del Comune di Roma Mariella Gramaglia e ideato, nella sua missione strategica, dal prof. Alfonso Molina, da allora suo direttore scientifico. Presidente storico della fondazione, dal 2001 fino al 2011, il grande linguista, professore **Tullio De Mauro** (Torre Annunziata 1932 - Roma 2017), che ne ha fortemente connotato la missione di servizio pubblico, dalla scuola all'alfabetizzazione digitale degli adulti.

Missione e valori

Operiamo in coerenza con i principi della Dichiarazione universale dei diritti umani e della Convenzione europea dei diritti dell'uomo, senza fare alcuna discriminazione tra le persone.

Sosteniamo i valori culturali essenziali per la realizzazione di una società della conoscenza inclusiva che ponga gli individui e il pianeta al centro del proprio sviluppo. Questi valori includono libertà, giustizia, pace, pari opportunità, solidarietà, fraternità, generosità, onestà, integrità, fiducia, trasparenza, ricerca dell'eccellenza, responsabilità sociale e ambientale e competizione equa. Molti di questi valori, che sono incastonati nella Dichiarazione Universale dei Diritti Umani delle Nazioni Unite, si rafforzano tra loro e sono sia una fonte di ispirazione, sia la forza che spinge le nostre azioni.

Comunicazione, partecipazione, dialogo e trasparenza: le pratiche di buona amministrazione, improntate a un codice etico condiviso, coinvolgono le relazioni interne ed esterne.



I PRINCIPALI NUMERI DEL 2022

RISORSE, RISULTATI, PRODOTTI E SERVIZI



2.201.391

Valore della produzione
in euro



150.000

Persone raggiunte
dai nostri servizi



+100.000

studenti e giovani
in formazione



15.000

cittadini in formazione
e animazione territoriale



5.120

genitori
in formazione



13.000

dirigenti e docenti iscritti a webinar e laboratori



120

docenti nella comunità della Scuola del noi



4.000

over 65 coinvolti in attività online e in presenza



500

imprenditori
e professionisti



112

decisori
nei tavoli di lavoro



700

migranti



150 | 35

formatori
e animatori
territoriali



15.000

partecipanti
in 66 eventi
con 150 relatori



700

scuole
della comunità



+200

partner
(istituzioni
corporation
aziende ecc.)



70

università e
centri di ricerca
partner in Italia
ed Europa



2.800 | 10.000

sessioni
e ore di
formazione



45

progetti
attivi



1.054.943

persone
raggiunte
dai post
sui social



524

uscite
stampa



818

prodotti finali
realizzati
dagli studenti

(pro totipi, app, game e cc.)

Introduzione

di Mirta Michilli, direttrice generale

La sfida della formazione universale

Moduli di micro apprendimento per accrescere le occasioni di formazione in ogni momento e in ogni luogo, carte grafiche per memorizzare parole e concetti chiave della cultura digitale, un ambiente fisico di gioco per imparare a stare in rete, video tutorial, laboratori di prototipazione rapida, incontri uno a uno per migliorare curriculum vitae e profilo professionale, *debate* in stanze virtuali, percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento come *virtual service learning*, un campo volo droni in una scuola e perfino incursioni nel metaverso: mai come nell'anno passato abbiamo sperimentato così intensamente la **dimensione firtuale della formazione**¹, tra ambienti fisici e virtuali. Dopo la dura prova dell'emergenza sanitaria, la ripresa delle attività di animazione territoriale in presenza è stata lenta e graduale e questo ci ha permesso di mettere a punto un originale modello, che abbiamo definito **ibrido firtuale**, dalla scuola alla formazione continua. Stiamo anche sviluppando una vera e propria **FMD Academy**², aperta a tutti, per appassionare alla formazione continua, basata soprattutto su moduli di breve durata, per consentire esperienze di apprendimento intensive, e

su strumenti per progettare cambiamenti nella vita personale e professionale. Con il **Personal Ecosystem Canvas**³, ideato dal direttore scientifico Alfonso Molina, abbiamo configurato un unico strumento, una web app⁴, per lo sviluppo personale e collettivo da declinare per le diverse età e condizioni di vita, capace di comprendere al suo interno tutte le nuove istanze per un'educazione del XXI secolo (intelligenze multiple, competenze non cognitive ecc.) e la formazione continua, comprese le nuove metodologie per il *change management* aziendale. Fa riferimento al modello di **Educazione per la vita** e alla **Teoria degli ecosistemi personali** per lo sviluppo dell'autoimprenditorialità, basata sulla convergenza di tre ecosistemi: personale, progettuale e di servizio. Siamo sempre più convinti che la sfida cruciale per coinvolgere tutti e ciascuno sia la **formazione personalizzata**, inclusiva anche per chi ha bisogni speciali di apprendimento. Stiamo costruendo nuove alleanze (Fondazione Don Gnocchi) e riprendendo rapporti storici (Ospedale Pediatrico Bambino Gesù) per imparare a costruire strumenti di apprendimento "universali", come i diritti, usabili da tutti.

¹A. Molina, Oggi più che mai bisogna sviluppare la competenza "firtuale", HuffPost, 15 giugno 2021

² <https://www.mondodigitale.org/academy/offerta-formativa>

³ <https://www.mondodigitale.org/academy/risorse-educative/personal-ecosystem-canvas>

⁴ <https://personalecosystem.org/>



La sfida della **formazione universale** è radicata nelle nostre radici, impegnati da più di venti anni nella diffusione della **cultura dell'innovazione** per una nuova economia della conoscenza come motore di sviluppo del paese. Abbiamo scelto di usare le tecnologie digitali come acceleratore sociale, sia per ridurre disuguaglianze e divari sia per sostenere lo sviluppo del paese a partire dal capitale umano. Ma siamo anche consapevoli che competenze e cultura digitale possono "attecchire" solo su un buon livello di cultura di base, come sottolineava il linguista **Tullio De Mauro**, impegnato da sempre nella missione civile di promuovere la formazione permanente degli adulti. Nel 2009 il professore emerito era primo firmatario della proposta di legge di iniziativa popolare sulla formazione continua. Invece, il "Piano strategico nazionale per lo sviluppo delle competenze della popolazione adulta", che si apre proprio con una citazione di Tullio De Mauro, viene pubblicato solo nel 2021. Ora dobbiamo correre veloce per recuperare il tempo perduto, a partire da un **istruzione inclusiva e di qualità nella scuola**. Proprio lo scorso anno, a novant'anni dalla nascita (31 marzo 1932), la Treccani ha dedicato a De Mauro uno speciale: abbiamo contribuito anche noi per ricordare "Un presidente dalle maniere semplici"⁵ che ha fortemente connotato la missione di servizio pubblico dell'organizzazione, guidandoci per oltre dieci anni, dal 2001 al 2011.

All'interno del bilancio abbiamo inserito un'infografica che ripercorre brevemente le tappe della nostra storia, con due snodi cruciali: il **passaggio da Consorzio a Fondazione** (2006) e la **trasformazione da ente strumentale a ente del terzo settore** (2022). Vorrei sottolineare un aspetto importante, che restituisce valore aggiunto al

nostro percorso: il lavoro sociale è sempre un lavoro di cura, che richiede dedizione, costanza e soprattutto continuità. Nella nostra storia, invece, abbiamo incontrato costanti "interruzioni" a livello di amministrazione centrale e locale. Abbiamo lavorato per la scuola mentre al governo si avvicendavano 14 ministri dell'Istruzione e immagino altrettanti capi di gabinetto. E abbiamo collaborato come ente strumentale dell'amministrazione capitolina con cinque sindaci e tre commissari straordinari. A differenza di altre organizzazioni non profit possiamo dire di aver maturato sul campo una capacità importante, quella di conservare una forte coerenza identitaria e indipendenza d'azione, nonostante le importanti crisi politico-istituzionali che hanno accompagnato oltre vent'anni della nostra storia.

Con l'iscrizione al **Registro unico nazionale Enti del terzo settore** (Runts)⁶, ratificata lo scorso dicembre, abbiamo finalmente completato la prima parte di un complesso **percorso di trasformazione** che ci ha impegnati per circa un anno nella ridefinizione di atto costitutivo, statuto e governance. Si apre ora una nuova sfida tutta da scrivere che prevede il consolidamento della nuova governance, il posizionamento tra le organizzazioni riconosciute come ETS e lo sviluppo di un piano di crescita sostenibile. E la costruzione di una nuova modalità di relazione con Roma Capitale, non più come ente strumentale, ma ispirata ai principi di collaborazione, co-programmazione e co-progettazione. Un modello da replicare poi con le diverse strutture della pubblica amministrazione centrale e degli altri enti locali.

Nonostante le continue crisi, l'emergenza sanitaria e i rapporti complessi con l'avvicinarsi delle amministrazioni capitoline

(siamo rimasti senza presidente e cda dal 2013 al 2018), siamo progressivamente cresciuti non solo come capacità di agire sul territorio ma proprio come organizzazione. Oggi per dimensioni e dipendenti ci collochiamo tra le organizzazioni medio-grandi, con 16 dipendenti, 15 collaboratori, 62 professionisti (partite Iva), 82 prestatori occasionali. In Italia la struttura delle organizzazioni non profit rispecchia in parte la situazione delle piccole e medie imprese, da alcuni definita con l'espressione "nanismo", perché troppo piccole per competere. In effetti, meno del 4 per cento delle organizzazioni non profit ha più di 10 dipendenti e meno del 2 per cento fattura oltre un milione e mezzo di euro⁷. Con oltre 50 dipendenti o con un valore di produzione superiore a 2 milioni si tende a considerare le organizzazioni già "grandi", senza una via di mezzo. E questo per la Fondazione ora ETS significa confrontarsi improvvisamente con i colossi del non profit, come Save the Children (con più di 133 milioni di fatturato e 345 dipendenti) o ActionAid (48 milioni di fatturato e 155 dipendenti)⁸. Insieme a loro - collaboriamo già per alcune azioni - dobbiamo imparare a stare sul mercato dell'economia sociale, riuscendo a contaminare il terzo settore con una nuova cultura della tecnologia che non teme il confronto con le grandi multinazionali tecnologiche. La sfida è costruire una nuova governance per il bene comune che, a partire dal paradigma della sostenibilità basato su Environment, Social, Governance (ESG), non consideri profitto economico e impegno sociale in contrapposizione. Possiamo aiutare le aziende a riequilibrare il peso fra le tre parole dell'acronimo, rafforzando sempre di più la "esse" di social

non solo creando insieme progetti ad alto valore condiviso, ma anche con innovative pratiche di volontariato aziendale. La formula che ci piace di più, infatti, è quella che combina volontariato di competenza, ossia la messa a disposizione di competenze professionali, volontariato in team con attività pratiche a servizio delle comunità locali (hackathon, civic challenge, campagne di sensibilizzazione, partite di calcio solidali ecc.) con l'animazione dei territori, interpretando in modo originale la responsabilità socio-territoriale d'impresa (RST). Sono convinta che sul "fattore S" possiamo giocare un ruolo importante, ora che i requisiti sociali diventano premianti per le imprese che partecipano a gare pubbliche a partire da quelle del Piano nazionale di ripresa e resilienza.

Job Digital Lab con Ing Italia, ad esempio, è stato inserito nel rapporto annuale 2021⁹ di Ing Group, uno dei maggiori gruppi finanziari al mondo, tra i programmi che contribuiscono a un'economia inclusiva. Il rapporto descrive come ING crea valore come banca, come datore di lavoro e nella società. Nell'Annual Report vengono citate solo le migliori pratiche e le iniziative che si sono distinte per la coerenza con la strategia globale di Gruppo e per l'impatto che sanno creare.

Il progetto Fattore J, realizzato con Janssen Italia, ha vinto nella categoria "Wellness, prevenzione, engagement, qualità di vita" gli AboutPharma Digital Awards, il più importante premio in Italia dedicato ai progetti che valorizzano l'implementazione del digitale nell'healthcare.

Lo scorso anno abbiamo lavorato con una rappresentanza diplomatica (Ambasciata Usa in Italia), tre Fondazioni (Google.org,

⁷ Istat, Struttura e profili del settore non profit, 2021

⁸ <https://www.open-cooperazione.it/>

⁹ <https://www.ing.com/web/file?uuid=1e9ea651-53d9-4b61-88c8-9b357b311262&owner=b03bc017-e0db-4b5d-abbf-003b12934429&contentid=55701>

⁵ https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/De_Mauro_Marginalia/7_Michilli.html

⁶ <https://servizi.lavoro.gov.it/runts/it-it/>

Lars Magnus Ericsson e Compagnia di San Paolo), l'agenzia nazionale Invitalia e venti aziende dei settori editoriale, energetico, finanziario, sanitario e tecnologico: Apple, Eni, Erickson, Google, Ing, Intesa Sanpaolo, Invitalia, Italgas, Janssen, Johnson & Johnson, Lazio Innova (società in house della Regione Lazio), LinkedIn, Meta, Microsoft, Mondadori, Noovle, Rizzoli, Sap, Tim, Unicredit e Visa. Con la trasformazione in ETS, due partner storici, Google e Microsoft, sono diventati soci. Abbiamo cominciato a ricoinvolgere attivamente, come accadeva ai tempi del Consorzio, anche i soci fondatori, come Engineering, che ci ha accompagnato nell'esplorazione delle nuove dimensioni di Internet con il progetto "Vagone FMD. Da 01 a 100 nel metaverso". Abbiamo messo a punto un programma di attività coinvolgenti per dare la possibilità a policy maker e stakeholder di esplorare in prima persona come funziona il metaverso e di verificarne possibili applicazioni in più ambiti, soprattutto di pubblica utilità. Mentre lavoriamo al quarto "Bilancio sociale", abbiamo cominciato a esercitarci quando non era ancora obbligatorio, ci avviamo verso la fine dell'emergenza sanitaria (1 aprile 2023) senza però riemergere dallo stato di "permacrisi" e da una condizione di perenne incertezza. Negli ultimi bilanci ho voluto cercare una parola chiave che definisse la nostra identità mentre viviamo fasi così complesse per la vita del paese e non solo: nel 2020 era "**costruttori**" per descrivere la nostra capacità di affrontare la complessità, aiutare le persone a riemergere dalle crisi, personali e comunitarie, a ricostruire il futuro. Nel 2021 ho scelto "**sperimentatori**", perché verifichiamo le nostre soluzioni su piccola scala, in laboratorio, e poi, via via, aumentiamo le dimensioni dell'intervento, procedendo per ricorrenze, grazie a un **programma integrato di ricerca, azione, sviluppo e implementazione** (ARD&I). Quest'anno credo

che il termine che ci definisca meglio sia proprio la parola "**formatori**", o anche **formattori**, sia per la scelta di affermare la formazione continua come un diritto-dovere civile, sia nel significato etimologico come capacità di dare forma alle cose, di creare, ideare e progettare. E come seconda chiave di lettura visiva del bilancio abbiamo scelto immagini di relazioni formative, con i volti delle persone che lavorano insieme per ridare centralità all'istruzione e all'insegnamento, come garanzia dello sviluppo sostenibile delle nostre comunità. Guidati da questo principio ci siamo impegnati anche nel 2022 in alcune sfide cruciali del nostro tempo, raggiungendo con i nostri **servizi formattivi** (il raddoppio della "t" è voluto) oltre **150.000 cittadini**, soprattutto studenti e giovani. Ad animare più di 2.800 webinar per un totale di più 10mila ore ci hanno aiutato 150 formatori e 35 animatori territoriali. Abbiamo lavorato in varie aree che provo a sintetizzare di seguito con il riferimento ad alcuni progetti collegati, con caratteristiche molto diverse, perché sono **azioni di sistema, di servizio, di impatto e di rete**:

- **INNOVAZIONE NELLA SCUOLA.** Dalla ricerca didattica con i partner europei alla comunità open source dei Docenti della Scuola del noi, che ha ideato 20 percorsi originali, fino a una nuova pubblicazione in libreria "Laboratori di cittadinanza integrale e sostenibilità. Proposte di unità di apprendimento disciplinari e digitali per la secondaria di primo grado" (Erickson, 2022).
 - CS First con Google
 - Edu4AI (Erasmus+)
 - Growing Tour con Visa
 - I docenti della scuola del noi
 - knIghtS oF thE EuroPean Grail - creating a game-based approach for learning (Erasmus+)
- **POVERTÀ EDUCATIVA.** Progetti basati sul

modello della Palestra dell'Innovazione, configurabile, evolutivo, inclusivo e dal basso. Tanti spazi di apprendimento e un catalogo di attività a misura di tutti e di ciascuno, dal bambino al manager, per allineare istruzione e formazione alle sfide del 21° secolo. Le prime Palestre per il contrasto alla povertà educativa sono nate nelle periferie delle metropoli di Milano, Corsico, Roma, Bari, Reggio Calabria, e Palermo. Con Smart & Heart Rome abbiamo realizzato tre nuove Palestre a Tor Bella Monaca, Casal Monastero e Idroscalo di Ostia.

- Ho avuto un'idea! sostenuto da Room to Read
- OpenSPACE sostenuto da Con i bambini
- Smart & Heart Rome con Roma Capitale
- **EMERGENZA SANITARIA, BENESSERE E SALUTE.** Il primo curriculum per la scuola italiana per educare i giovani a sviluppare intelligenza emotiva, rispetto ed empatia verso le persone che vivono una situazione di grave disagio o sono affette da malattie, si è trasformato in un programma per rafforzare fiducia nella scienza e nella ricerca, una corretta comunicazione e orientamento verso le professioni della salute legate alla trasformazione digitale.
 - Fattore J con Janssen
 - Health4U con Fondazione Johnson&Johnson
- **TRASFORMAZIONE DIGITALE INCLUSIVA** (alfabetizzazione digitale e funzionale). Il "canale formativo di Nonni su internet", con gli studenti che insegnano agli anziani le nuove tecnologie, è stato declinato in tanti modi diversi a seconda dei territori e dei partner (Intel, Poste Italiane, Roma Capitale, Regione Emilia Romagna, Cna ecc.). Con Operazione Risorgimento Digitale promosso da TIM è nata anche la

prima scuola di Internet diffusa per tutti. Con Unicredit è stata sperimentata una modalità mista e i "tutorial real life".

- Nonni su Internet
- Officina digitale con Unicredit
- Scuola di Internet per tutti con TIM
- Spazio Zoom con 50&Più
- Tra generazioni. L'unione crea il lavoro con Cna Pensionati
- Vagone FMD. Da 01 a 100 nel metaverso con Meta
- **LA VITA ONLIFE** (disinformazione, fake news, cyberbullismo, violenza di genere ecc.). Programmi di sensibilizzazione, informazione e formazione all'uso responsabile della tecnologia e alla cittadinanza digitale con contenuti pensati per diversi canali.
 - Social Hosting Hub con ActionAid, Comunità di S. Egidio e Parole O_Stili (Impact Challenge sulla sicurezza di Google.org)
 - Smart for Europe con il Centro Europe Direct di Reggio Calabria
 - Trust Aware (Horizon 2020)
 - Vagone FMD. Da 01 a 100 nel metaverso
 - Vivi Internet, al meglio con Google, Anteias, Altroconsumo e Polizia Postale
- **COMPETENZE DIGITALI E TRASVERSALI PER IL LAVORO.** Solo il 20% dei lavoratori partecipa ad attività di formazione, la metà rispetto alla media Ocse. La percentuale scende al 9,5% per gli adulti con competenze basse e al 5,4% per i disoccupati di lunga durata, cioè le fasce che avrebbero invece maggiormente bisogno di formazione.
 - Ambizione Italia per i giovani con Microsoft
 - Ambizione Italia per la cybersecurity con Microsoft
 - Digital Restart con i COL con Roma



- Capitale e Microsoft
- Le competenze per ripartire con LinkedIn
- Job Digital Lab con ING Italia
- TRA SCUOLA E LAVORO: TECNOLOGIE ABILITANTI E IMPRENDITORIA. Dai dispositivi indossabili alle applicazioni di biorobotica. Percorsi innovativi che appassionano i giovani alla ricerca scientifica e all'imprenditoria con focus su innovazione di processo e prodotto.
 - Digital Made
 - Roll Cloud con Google, Intesa Sanpaolo, Noovle
 - Rising Youth con SAP
 - RomeCup (multi evento con area espositiva, talk, laboratori, hackathon, gare con selezioni per i mondiali di robotica)
 - TE.COM. Tecnologia & Comunicazione con Lazio Innova e Regione Lazio
- PARITÀ DI GENERE. L'alleanza collaborativa "ibrida" coinvolge Missione Diplomatica USA in Italia, Ambasciata del Regno dei Paesi Bassi, Compagnia di Sanpaolo, Microsoft, Eni e una rete di 32 partner accademici. Protagoniste 15.000 studentesse in 24 città. Coding Girls è un modello scalabile e replicabile sui territori con originali sperimentazioni a Torino, Milano e Napoli. Con Italgas e Microsoft abbiamo realizzato un originale Creathon al femminile per costruire chatbot inclusive e rappresentative, capaci di accogliere e riconoscere la diversità.
 - Campagna intergenerazionale "Il mio futuro? Dipende da me!"
 - Coding Girls con Missione Diplomatica USA in Italia, Ambasciata del Regno dei Paesi Bassi, Microsoft,
 - Coding Girls a Torino con Compagnia di San Paolo
 - Coding Girls in Mozambico con Cies e finanziato da Aics

- CO.ME.SE (COde&FraME for Self Empowerment) con Eni
- INTEGRAZIONE. Approccio sistemico e multidimensionale all'integrazione per promuovere la cultura della formazione continua tra i migranti e lo sviluppo di competenze strategiche (saper fare) per la qualità della vita comune e lo sviluppo del territorio. In Abruzzo. E ricerca per gestire la diversità culturale in classe.
 - Pari (Fami)
 - JOINclusion (Erasmus+)
- ALTRI PROGETTI EUROPEI. Collaborazione con oltre 25 centri di ricerca ed enti universitari in Europa. Tra i focus dei progetti metodologie di apprendimento aumentate dall'uso delle nuove tecnologie, serious game come strumento pedagogico innovativo nell'insegnamento delle lingue, strumenti per la navigazione sicura. E ricerca e formazione sulla comunicazione scientifica.
 - 2020 Youth Vision (Erasmus+)
 - Digi-Breaker+ (Erasmus+)
 - Scico+ (Erasmus+)
 - Tribes

La maggior parte dei progetti citati non si sono conclusi nel 2022 ma proseguono nell'anno in corso, in una cornice di vecchie e nuove sfide che possiamo riassumere in dieci punti:

1. Consolidare la nuova GOVERNANCE con nuovi soci e alleanze strategiche anche di rete
2. Rinforzare il ruolo di SERVIZIO PUBBLICO e contribuire alla RIPRESA e allo SVILUPPO del paese (fondi PNRR)
3. Diffondere MODELLI DI INTERVENTO di successo per risolvere criticità preoccupanti (es. occupazione giovanile)
4. Sostenere il processo di rinnovamento della SCUOLA creando ambienti e contesti facilitanti (es. Docenti della

- Scuola del noi)
5. Elaborare nuovi CONTENUTI e STRUMENTI in modalità blended e ibrida
6. Allargare la RETE delle PALESTRE DELL'INNOVAZIONE
7. Formare team di INNOVATORI SOCIALI
8. Consolidare la COMUNITÀ FMD e le COMUNITÀ territoriali
9. Sperimentare nuovi strumenti per la VALUTAZIONE DI IMPATTO
10. Declinare la sfida della SOSTENIBILITÀ

Come realizzare risultati importanti in tempi ragionevoli, a medio e breve termine? Credo che la strategia più efficace sia quella di potenziare la **capacità di scalare le azioni progettuali**, come stiamo già facendo da alcuni anni: stiamo trasformando i **progetti in programmi** e poi in vere e proprie **piattaforme** di lavoro. Inoltre possiamo attuare altre azioni scalabili e sostenibili come:

- attivare altri sedi operative con particolare attenzione al Sud
 - animare i territori, interpretando in rete con le aziende la responsabilità socio-territoriale d'impresa (RST)
 - portare il modello della Palestra dell'Innovazione in territori ad alta emergenza educativa
 - diffondere in modo più capillare i modelli di intervento di successo
 - ampliare il programma didattico dell'Academy
 - intensificare la produzione editoriale innovativa
 - sperimentare nuovi format interattivi per il coinvolgimento di tutti i cittadini
- Nelle pagine che seguono, brevi schede, con QR Code per approfondimenti, presentano

oltre quaranta progetti attivi nel 2022, che hanno come interlocutore privilegiato il mondo della scuola, ma non solo. Sempre di più collaboriamo anche con gli atenei, potenziando la loro "terza missione", perché sono un anello fondamentale di raccordo tra la scuola e il mondo del lavoro. Insieme alle scuole abbiamo dato vita a un originale **network di hub formativi** diffusi sul territorio nazionale, che coinvolgiamo nei diversi progetti come "emittenti" o "ripetitori" di conoscenza. Con il progetto OpenSPACE abbiamo consolidato il modello della Palestra dell'Innovazione nelle periferie di quattro città metropolitane, Milano, Bari, Reggio Calabria e Palermo, per rafforzare le comunità educanti nel contrasto alla povertà educativa. Con il programma triennale Smart & Heart Rome¹⁰ abbiamo realizzato, attivato e animato le prime tre Palestre nelle periferie della capitale, a Casal Monastero, Tor Bella Monaca e Ostia. In collaborazione con le università stiamo portando sui territori un originale modello di **"sostenibilità olistica"**. A partire dal game sulla sicurezza in rete (Interland)¹¹ di Google, dopo aver costruito un gioco da tavolo e collaborato alla diffusione del libro *Avventure digitali*, abbiamo realizzato anche una Interland Room¹², uno spazio fisico che riproduce fedelmente nella grafica i quattro regni del gioco originale, costruito con un sistema modulare adattabile ad ambienti diversi, grazie ad arredi facili da trasportare, assemblare e smontare. I bambini svolgono attività didattiche sia digitali che analogiche. Uno schermo con supporto vocale spiega cosa fare, propone domande, indovinelli e un gioco manuale. Con il Centro Studi Erickson, con cui abbiamo realizzato la nostra prima collana

¹⁰ <https://smartheartrome.it>

¹¹ https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/

¹² <https://www.mondodigitale.org/academy/risorse-educative/interland-room>



editoriale e laboratoriale “Immaginare Crescere e Sviluppare”¹³, basata sulle attività di tinkering, coding e making, abbiamo pubblicato “**Laboratori di cittadinanza integrale e sostenibilità. Proposte di unità di apprendimento disciplinari e digitali per la secondaria di primo grado**”, che raccoglie undici percorsi didattici creati dalla comunità dei **Docenti della Scuola del noi**. Dopo il primo sussidiario dedicato al secondo ciclo della scuola primaria, Matpertutti¹⁴, abbiamo proseguito la collaborazione anche con Rizzoli Education e Mondadori Education con la progettazione di “percorsi su misura” per i docenti dedicati all’inclusione e all’integrazione dei nuovi arrivati in Italia (NAI).

Per Cna Pensionati abbiamo completato la produzione di tutti i materiali per la rubrica “I consigli di Samuele”¹⁵ realizzata in formato video sul canale YouTube e cartaceo sulla rivista Verdetà. Pubblicati periodicamente in undici appuntamenti, “I consigli di Samuele” aiutano gli anziani a navigare in rete e a usare al meglio il telefonino anche in tempo di pandemia.

Costruiamo alleanze con gli enti locali con i programmi **Ambizione Italia per i giovani** e **Ambizione Italia per la cybersecurity**, promossi con Microsoft, come parte dell’iniziativa globale Digital Restart, ma con un approccio più di sistema e un focus sulle tecnologie abilitanti per il lavoro. Offriamo formazione agli studenti, ai giovani, agli operatori dei centri per l’impiego e a imprenditori e professionisti (soprattutto sui temi della sicurezza).

Un’offerta formativa più flessibile, anche informale, *smart*, subito spendibile, caratterizza invece **Job Digital Lab**, programma promosso con ING Italia con lo slogan “La formazione che ti rimette in gioco!”. La

sfida è allineare l’accelerazione della trasformazione digitale con l’acquisizione di competenze, sviluppate con una formazione diffusa e informale, con varie modalità di fruizione, flessibili e miste. Oggetti e strumenti di apprendimento sono pensati per una formazione agile, a portata di mano, quasi “tascabile”, per apprendere ovunque. Un’attenzione particolare è dedicata alle donne che progettano una nuova vita professionale a partire da un’idea imprenditoriale. Abbiamo realizzato pillole formative, learning card e abbiamo raccontato e condiviso le storie delle persone protagoniste di un cambiamento, personale e di comunità. Ruota intorno al divario e agli stereotipi di genere il programma **Coding Girls**, ora giunto alla nona edizione. Sostenuto da Missione Diplomatica Usa in Italia in collaborazione con Microsoft, si è arricchito di nuovi partner che hanno “adottato” scuole, territori e intere comunità educanti: Compagnia di San Paolo a Torino e l’Ambasciata dei Paesi Bassi a Napoli. Con Eni le Coding Girls diventano anche esperte di transizione energetica grazie all’iniziativa CODE&FraME for Self Empowerment (Co. Me.SE). E l’alleanza è destinata a crescere sempre di più, per rispondere alle sfide lanciate dal W20 a partire dalle nuove generazioni. Con le Coding Girls abbiamo rilanciato la campagna intergenerazionale “Il mio futuro? Dipende da me!” e siamo tornati a fare cooperazione internazionale in Mozambico.

Lo scorso anno la RomeCup e la RoboCup, i mondiali di robotica, sono tornate in presenza. E il team SPQR dello storico istituto tecnico della capitale, il Galileo Galilei, è tornato a vincere nella categoria Soccer Light Weight, conseguendo il quarto titolo mondiale. Investiamo in robotica educati-

va, perché siamo convinti che offra un approccio formativo completo, sul piano dei contenuti, delle competenze e dei valori fondamentali. Ed è uno strumento straordinario per orientare le nuove generazioni verso le professioni del futuro.

Se per il monitoraggio dei progetti usiamo principalmente la **Metodologia di valutazione in tempo reale** (Real Time Evaluation RTE) adattata ai processi di innovazione sociale (RTE-SI), abbiamo anche avviato processi più strutturati che coinvolgono valutatori esterni secondo metodologie diverse. Per il progetto Coding Girls a Torino, sostenuto dalla Compagnia di San Paolo, **l’analisi di impatto quantitativa non controfattuale del tipo prima/dopo è effettuata dall’Impact Evaluation Unit della Fondazione Collegio Carlo Alberto. Per il progetto OpenSPACE, sostenuto da Con I bambini, è stata usata la valutazione controfattuale**, applicata dal Laboratory for Effective anti Poverty Policies dell’Università Bocconi sulle Palestre dell’Innovazione.

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

Continuiamo a comunicare con i cittadini attraverso i vari media, dalla carta stampata alla tv e ai social media. Lo scorso anno abbiamo intrapreso un lavoro di analisi e riorganizzazione delle informazioni da condividere con i nostri pubblici, molto diversificati. Nel nuovo sito mondodigitale.org, sviluppato con Drupal 9, abbiamo rior-

ganizzato i contenuti e rinnovato il layout grafico: in un unico spazio web abbiamo incluso anche il sito innovationgym.org e la FMD Academy. Con l’aiuto di esperti stiamo anche lavorando alla personalizzazione della piattaforma di formazione a distanza sviluppata con Moodle (ambiente di apprendimento open source), cercando di “forzare” il più possibile le rigidità strutturali per migliorarne l’accessibilità per utenti meno esperti. Infatti, nonostante sia una piattaforma ampiamente diffusa in tutti i settori, l’interfaccia è poco “amichevole” e la struttura scarsamente flessibile. Stiamo rivedendo anche le piattaforme collaborative per il lavoro interno. Lo spazio di archiviazione dei materiali per i collaboratori interni è Dropbox Business, Microsoft Teams per gli esterni. Tutti i dati vengono condivisi con Salesforce (customer relationship management).

Anche nel 2022 siamo stati coinvolti in numerosi dibattiti e confronti. E abbiamo intensificato la condivisione pubblica delle nostre idee e strategie, non solo con pubblicazioni più strutturate, ma anche con articoli e post. Alfonso Molina prosegue il suo blog sulla versione italiana dell’HuffPost¹⁶, tra i siti più seguiti al mondo. Mentre altri contributi sono ospitati con una certa continuità sul magazine Agenda Digitale e sulla testata di Forumpa.it

Abbiamo partecipato alla nostra seconda **audizione in Parlamento**, convocati dalla Commissione Cultura, nell’ambito dell’indagine conoscitiva in materia di innovazione didattica¹⁷. Abbiamo presentato la nostra visione di innovazione sociale e raccontato il nostro modello formativo. Leggendo le pagine del Bilancio sociale esploreremo insieme le diverse “**formazioni**” avviate nel 2022 e quelle che stiamo

¹³ <https://eventi.erickson.it/icslab/Home?cbck=wrReq10789>

¹⁴ <https://www.rizzolieducation.it/catalogo/mappertutti-piu-0065634/>

¹⁵ <https://www.pensionati.cna.it/i-consigli-di-samuele>

¹⁶ https://www.huffingtonpost.it/autori/alfonso_molina/

¹⁷ <https://webtv.camera.it/evento/20923>



perfezionando nel tempo curando i particolari. In una tabella abbiamo ricostruito il patrimonio di progetti costruito nel tempo declinato per le diverse età della vita, da 0 a 100 anni. È una sorta di portfolio o curriculum aziendale composto da un mondo di persone, che il videomaker Francesco Faralli ha accettato la sfida di raccontare con immagini in tre minuti¹⁸. Ma in poco più di 12 mesi ci scopriamo già diversi... Ora ci at-

tende la sfida della formazione universale che ci chiama a trasformare i contesti facilitanti in veri e propri ecosistemi di servizio a sostenibilità integrale.

Siamo pronti a interpretare un ruolo inedito in una nuova fase, perché, per la varietà di “settori di attività prevalente”¹⁹ (dall’istruzione alla cooperazione), ci sentiamo un “**multiETS**”, al servizio delle comunità e del paese.

¹⁸ <https://youtu.be/m-Jd6NR31uk>

¹⁹ Vedi classificazione in Istat, Struttura e profili del settore non profit, 2021



NOTA METODOLOGICA

Il presente documento costituisce il primo bilancio sociale della Fondazione Mondo Digitale predisposto seguendo nella sostanza le indicazioni contenute nelle *Linee Guida per la redazione del bilancio sociale degli enti del Terzo Settore*. Il bilancio sociale in oggetto non risulta propriamente “conforme” alle predette linee guida in quanto mancante della sezione di intervento e attestazione dell’organo di controllo. La Fondazione, peraltro, predispone il presente documento sociale in forma volontaria, in quanto, essendo iscritta nel Registro Unico del Terzo Settore a partire dal 15 dicembre 2022, non è tenuta per l’esercizio 2022 a produrre il bilancio sociale ai sensi dell’articolo 14 del Codice del Terzo settore. La nota ministeriale n. 11029 del 3 agosto 2021 ha, infatti, chiarito che gli enti iscritti nell’ultimo trimestre del periodo amministrativo sono esentati dalla predisposizione del bilancio sociale dell’esercizio, salvo riportare i risultati prodotti nel periodo di iscrizione nel bilancio sociale dell’annualità successiva. Il primo bilancio obbligatorio ai sensi del Codice del Terzo settore sarà il bilancio sociale 2023. La Fondazione si è, tuttavia, posta l’obiettivo di sviluppare un percorso rendicontativo evolutivo al fine di rendere un’informativa sempre più intelleggibile e integrata per venire incontro alle esigenze informative dei propri stakeholder. In una prospettiva

di miglioramento continuo, il bilancio sociale 2023 sarà ulteriormente rivisto, oltre che per conformarsi pienamente alle disposizioni ministeriali anche per orientarsi verso l’adozione delle più moderne prassi di rendicontazione non finanziaria.

La volontà di seguire da subito le indicazioni contenutistiche del decreto è rinvenibile anche nella volontà di dotare l’organizzazione di uno strumento che ci renda ancora più trasparenti in tutte le nostre azioni, raccogliendo in un unico documento attività sociali, finanziarie, economiche e programmatiche della nostra organizzazione. Con questo convincimento, la Fondazione ha creato al proprio interno un gruppo di lavoro, affiancato anche da uno studio professionale, per poter gestire in modo consapevole e indipendente il processo di gestione e rendicontazione sociale.

Abbiamo, al momento, avviato, come in seguito anche descritto, un processo di analisi delle priorità (“matrice di materialità”), con l’identificazione di una serie di temi rilevanti per valutare l’impatto globale dell’organizzazione, aziendale, sociale e ambientale (ESG). Nel bilancio del prossimo anno daremo conto anche di questo processo, attualmente in corso, con l’intendimento di produrre un documento rendicontativo che, oltre ad essere allineato con la normativa e prassi di settore, possa essere capace di illustrare il percorso di sostenibilità in-

trapreso e la capacità dell'organizzazione di creare valore nel tempo per la comunità. Il Bilancio 2022 raccoglie le schede sintetiche di tutti i progetti attivi nell'anno e alcuni approfondimenti su modelli, metodologie e strategie. È suddiviso in sei sezioni, intermezze da schede e infografiche.

La prima sezione, **CHI SIAMO**, presenta la Fondazione Mondo Digitale: missione, visione e sistema di valori. Il sistema di governance e la squadra di lavoro completano la presentazione sintetica dell'organizzazione.

COME LAVORIAMO descrive lo stile di lavoro con cui affrontiamo la complessità delle azioni e degli obiettivi che perseguiamo, anche in situazione di emergenza. Mentre per la descrizione dei singoli progetti si rimanda alle schede in ordine alfabetico. Un

ANNO IN BREVE presenta i principali numeri, declinati come risorse, risultati, prodotti e servizi, per dare un'idea del "volume di lavoro" che affrontiamo ogni anno.

Nella sezione **COME COMUNICHIAMO** raccontiamo come ci presentiamo, come costruiamo le nostre storie, come le adattiamo ai diversi canali e i principali numeri che abbiamo raggiunto. Abbiamo aggiunto alcune pagine dedicate alle attività di condivisione pubblica, che elencano articoli, post, interventi a convegni e tavole rotonde.

Nella sezione **COME PRODUCIAMO VALORE** introduciamo alcuni principi, soprat-

tutto come strumento di progettazione e sviluppo, per la misurazione dell'impatto delle nostre azioni e presentiamo alcune storie di cambiamento. Due progetti, in particolare, sono stati valutati da un ente esterno con metodologie diverse. Una scheda riassume lo storico dei progetti suddivisi per sfide e destinatari.

Confermiamo la scelta di presentare tutti i **PROGETTI** con una griglia comune e con le stesse voci descrittive, in modo che sia immediato ricavare anche informazioni qualitative e quantitative. È un "esercizio" importante anche per lo staff, per familiarizzare con nuovi strumenti descrittivi. A differenza delle precedenti "prove" di bilancio abbiamo scelto di usare il sistema dei QR Code per approfondire eventuali contenuti sul sito.

Nell'ultima sezione ci sono i **NOSTRI CONTI** presentati in modo sintetico, perché per il dettaglio si rimanda al bilancio d'esercizio pubblicato sul sito mondodigitale.org. Abbiamo inserito anche un grafico che mostra in maniera immediata la provenienza delle risorse economiche, cioè come ci sosteniamo, attraverso contributi pubblici, privati ecc.

Continuiamo a considerare il nostro bilancio come un documento "aperto", il racconto di un'organizzazione in cambiamento, che si "riaggiorna" continuamente per rispondere alle nuove sfide.



NELL'ARCO DEL TEMPO

Alcune tappe in oltre venti anni di attività

2001

Sul successo della prima edizione del concorso internazionale Global Junior Challenge 2000 nasce il Consorzio Gioventù Digitale, come ente strumentale del Comune di Roma. Ne assume la presidenza il linguista Tullio De Mauro. Mirta Michilli e Alfonso Molina cofondatori.

2002

Partnership europea per affrontare la sfida dell'inclusione digitale degli studenti con disabilità. Progetto biennale Auxilia finanziato dal programma Europeo Socrates (Joint Actions)

2003

Convegno "Quando l'innovazione fa scuola" con la firma di due protocolli di intesa sull'adozione del codice aperto e il collegamento delle scuole a Roma Wireless. L'organizzazione ha cinque dipendenti. Il valore di produzione si attesta intorno ai 700mila euro.

2004

Prima edizione della RomeCup. La Croce Rossa italiana premia il progetto e-Care. 4ª edizione del Global Junior Challenge: i vincitori ricevuti dal presidente Napolitano al Quirinale. Il valore della produzione supera un milione di euro.

2005

Le delegazioni delle scuole romane in Camerun e Saharawi. ICT per l'Abruzzo: l'appello alle aziende tecnologiche per la ricostruzione dopo il sisma. Il mondo in piazza: serata speciale per il GJC. Versione beta di Phyrtual.org

2006

Dalla sigla del primo accordo ufficiale con il Ministero dell'Innovazione e il Comune di Roma nasce lo storico progetto Nonni su Internet, prima nella capitale poi nel resto d'Italia.

2007

Viene inaugurata la Città Educativa di Roma, il centro delle buone pratiche per l'innovazione della scuola. Nascono le settimane tematiche, cicli di incontro-laboratorio che propongono esperienze originali e innovative, replicabili anche in altre realtà territoriali (4 edizioni, fino al 2008).

2008

Trasformazione da Consorzio Gioventù Digitale a Fondazione Mondo Digitale. Lancio della campagna per il riuso dei pc dismessi "Non mi buttare! Al centro anziani c'è post@ per me!" Il valore della produzione supera gli 800mila euro.

2009

"Eurogoal per la solidarietà" in favore del progetto E-care, la classe virtuale per i bambini lungodegenti dell'Ospedale Pediatrico Bambino Gesù. Con Digital Bridge missioni operative in Camerun e Saharawi. La formula della terza accoglienza al Centro Enea con Internet Cafè.

2010

Inaugurazione delle aule multimediali a 10 mesi dal sisma. La candidatura di Roma a ospitare la RoboCup arriva in finale, ma viene scelta Singapore. Nasce la Rete dei volontari della conoscenza e il concorso. Prima edizione di "Io ci sono" per la Giornata mondiale del rifugiato.

2011

A Tullio De Mauro subentra come presidente Gennaro Sangiuliano che rimane in carica fino al 2013. Sigla del Protocollo d'intesa per la creazione di una strategia nazionale di lungo termine per la robotica educativa.

2012

Riapre la Città Educativa di Roma. Per l'Anno europeo dell'invecchiamento attivo e della solidarietà tra le generazioni, Nonni su Internet è presente in 17 regioni con nuove declinazioni in Italia e in Europa. Parte la collaborazione con Google con progetto di robotica per studenti con bisogni speciali. Interventi con i fondi Fei in Abruzzo. Parte Meet no Neet con Microsoft.

2013

Dimissioni di Gennaro Sangiuliano. Nuove alleanze per il lavoro dei giovani e l'educazione all'autoimprenditoria. L'ambiente di innovazione Phyrtual.org viene integrato con una piattaforma di crowdfunding.

2014

Nasce la Palestra dell'Innovazione. Accredito Miur come ente di formazione. Prime campagne di crowdfunding delle scuole. Alla Maker Faire sfila il primo vestito intelligente realizzato nel fab lab. In collaborazione con l'Ambasciata Usa prende forma il programma Coding Girls. Organizziamo il primo hackathon.

2015

Nell'Officina dei Nuovi Lavori si formano oltre 10mila giovani in cerca di occupazione. La FMD organizza le prime Olimpiadi di Robotica del Miur. Nascono i campi estivi hi-tech per i giovani. Primo convegno nazionale della didattica capovolta. Prima edizione del Media Art Festival. Con Meet no Neet nasce la campagna "Il mio futuro? Dipende da me!"

2016

La FMD nella cordata del primo Horizon 2020. Nonni su Internet con Poste Italiane. Coinvolti nelle campagne sociali della Rai. Alfonso Molina Ashoka Fellow. In libreria il volume Erickson sul modello di Educazione per la vita. Prima edizione della Scuola di Fisica con Arduino e smartphone (alta formazione). Bnl Media Art Festival. Primo campo estivo.

2017

Nasce Phyrtual Factory, acceleratore giovanile inclusivo. Con "Interconnessioni" nella Regione Umbria sperimentazione di format interattivi per lo sviluppo collettivo. Al via programma #SheMeansBusiness con Facebook. Premio speciale del Global Junior Challenge intitolato a Tullio De Mauro.

2018

Nomina della nuova presidente Alessandra Donnini. Nuovi progetti con Facebook, Google e Microsoft. Sviluppo di nuovi format e strumenti formativi anche per le grandi aziende e prima Digital Academy per i professionisti della salute. Lancio del contest "Digital Made. For Young Fashion Talents".

2019

Prima sfilata di moda con la tecnologia indossabile. In libreria due volumi della collana "Immaginare Crescere e Sviluppare" pubblicata da Erickson. Con OpenSPACE sperimentiamo il modello di Palestra dell'Innovazione nelle periferie di Milano, Bari, Reggio Calabria e Palermo. On line "Entra nel mondo dell'AI", il primo corso-laboratorio sull'intelligenza artificiale. Parte Operazione Risorgimento Digitale con Tim.

2020

È l'anno del lockdown. Lavoriamo in emergenza sanitaria aiutando le comunità educanti a rimanere connesse. Realizziamo alcune "sfide impossibili", come lo sportello per anziani fragili, Radioincolta e le missioni a distanza per i nonni. Inizia la collaborazione con Ing Italia e Janssen. Il valore della produzione supera due milioni euro.

2021

Prosegue la pandemia e inizia la guerra in Ucraina. Nuovo presidente Renato Brunetti. Prima audizione in Senato convocati dalla Commissione giustizia. Progettazione delle prime Palestre dell'Innovazione nelle periferie della capitale con Smart & Heart Rome. Avviato il processo di rinnovamento del sito. Con Social Hosting Hub realizziamo FavolApp, prima applicazione per dispositivi mobili per aiutare i bambini a riconoscere le emozioni.

2022

Avvio processo per nuova governance. Trasformazione in Ente del terzo settore con iscrizione al Runts. Prime incursioni nel metaverso con Meta. Offerta formativa sempre più ibrida e virtuale, tra nuovi ambienti fisici per l'apprendimento (Interland Room) e contenuti "tascabili" (card, videopillole ecc.). Online il nuovo sito.

Chi siamo

| | |
|---|---|
| NOME | Fondazione Mondo Digitale ETS dal 15 dicembre 2022 precedentemente Fondazione Mondo Digitale, dal 3 maggio 2006 precedentemente Consorzio Gioventù Digitale |
| CODICE FISCALE | 06499101001 |
| PARTITA IVA | 06499101001 |
| FORMA GIURIDICA | Fondazione, iscritta nel Registro Unico Nazionale del Terzo Settore dal 15 dicembre 2022 con numero 56842 nella Sezione "Altri enti" |
| SETTORE ATTIVITÀ PREVALENTE | (ATECO): 855990 |
| INDIRIZZO SEDE LEGALE | Roma, via della Bufalotta 374 |
| ALTRE SEDI OPERATIVE | Via del Quadraro 102 (dal 29.07.2021) L'Aquila, Strada statale 80 8/b (01.02.2016) Catania, via Vescovo Maurizio 82 (09.11.2016) Milano, viale Italia 22/26, Corsico (01.10.2018 e fino al 20.10.2022). Dal 21.10.2022: via Bergognone 34, presso Burò BASE Palermo, via Cilea 56 (01.10.2018) Terni, viale Donato Bramante 3/D (09.07.2018) |
| SITO INTERNET | mondodigitale.org |
| AREA TERRITORIALE DI OPERATIVITÀ | Locale, nazionale e internazionale |
| MISSIONE: VALORI E FINALITÀ | Promuovere lo sviluppo di una società democratica della conoscenza integrando innovazione, educazione, inclusione e valori per una cittadinanza responsabile. Promuoviamo una nuova educazione per il 21° secolo e l'alfabetizzazione digitale della popolazione attraverso progetti e iniziative rivolte innanzitutto ai giovani, alle donne e alle categorie fragili. |

ATTIVITÀ STATUTARIE

La FMD lavora come un'organizzazione non profit orientata alla conoscenza con un programma integrato di ricerca-azione, sviluppo e implementazione (ARD&I). Sono attività di interesse generale (articolo 5 dello Statuto):

- educazione, istruzione e formazione professionale, nonché attività culturali di interesse sociale con finalità educativa
- ricerca scientifica di particolare interesse sociale ed educativo
- organizzazione e gestione di attività culturali di interesse sociale ed educativo
- formazione extrascolastica, finalizzata alla prevenzione della dispersione scolastica e al successo scolastico e formativo, alla prevenzione del bullismo e al contrasto della povertà educativa e del divario digitale
- cooperazione allo sviluppo
- servizi finalizzati all'inserimento o al reinserimento nel mercato del lavoro dei lavoratori e delle persone.

ALTRE ATTIVITÀ

Rientrano tra le attività secondarie, ma strumentali (articolo 6 dello Statuto), per l'anno 2022, i seguenti progetti:

- Computer Science First
- Operazione Risorgimento Digitale
- CO.ME - COde&FraME
- Vagone FMD. Da 01 a 100 – Binario F (terza edizione)
- Fattore J
- Smart for Europe
- Fattore J 2.0
- Corso NAI Rizzoli
- Eventi formativi con le scuole
- Sponsorizzazioni eventi formativi

COLLEGAMENTO CON ALTRI ENTI

Enti che ospitano le sedi operative della FMD:

- Città educativa di Roma
- Centro Provinciale per l'Istruzione degli Adulti, L'Aquila
- IIS Marconi di Catania
- IIS Falcone Righi di Corsico (fino al 20.10.2022). Burò BASE di Milano (dal 21.10.2022)
- IMS Camillo Finocchiaro Aprile di Palermo
- Fabula Animations Soc. Coop



CONTESTO DI RIFERIMENTO

Per fronteggiare la costante riduzione di investimenti sia nel pubblico sia nel privato, la FMD sta sperimentando una nuova strategia: senza tradire la specificità di un'organizzazione non profit intende connotarsi sempre di più come una realtà di innovazione sociale ed educativa "accreditata", cioè una struttura agile e competente in grado di attrarre finanziamenti, capitalizzare risorse e trasformarle in valore sociale per tutta la comunità. Grazie a un mix di strategie di marketing, rielaborate in chiave sociale in coerenza con l'approccio metodologico e la missione, la FMD intende quindi riposizionarsi nel mercato della comunità nazionale e internazionale, trovando un nuovo equilibrio tra creazione di valore sociale e risorse economiche. L'attività di fundraising, in particolare, è concepita come ricerca (analisi dei bisogni, elaborazione delle strategie ecc.) e progettazione di interventi mirati. L'ente finanziatore non è mai un ente filantropico ma è un partner a tutti gli effetti, con cui la FMD condivide visione e missione.

Dalla prima partnership pubblico-privato alle partnership multi-stakeholder, la FMD collabora con diverse organizzazioni nazionali e internazionali. Sono scuole, università, aziende, fondazioni, associazioni e comunità, oltre ad autorità locali, regionali e nazionali. Creiamo così sia comunità di apprendimento locali sia cordate transnazionali per diffondere progetti ed esperienze di successo. La rete della FMD all'estero conta oggi 40 paesi, di cui 20 paesi europei.

I progetti e le iniziative portate avanti dalla FMD rientrano in cinque macro aree trasversali di intervento, che insistono sulle maggiori criticità del sistema Paese e cercano di rispondere alle sfide di Europa 2030:

- educazione per la vita
- robotica educativa, rete multisettoriale, smart specialization
- innovazione sociale e imprenditoria giovanile
- invecchiamento attivo e solidarietà intergenerazionale
- inclusione di immigrati e rifugiati
- STEAM e parità di genere

CERTIFICAZIONI

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

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

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

Organizzazione con sistemi di gestione certificati

Uni En Iso 9001:2015

Cermet N.6482 dal 26/04/2007

Certificato di conformità servizi di coaching

Uni 11601:2015

Kiwa Cermet N. Acvpr-621-x dal 22/05/2017

I processi di certificazione sono curati dal consulente Tommaso D'Apolito, valutatore sistemi di gestione, consulente di direzione, formatore e coach. Collabora Valentina Gelsomini.



Struttura, governo e amministrazione

DA CONSORZIO A FONDAZIONE

La Fondazione Mondo Digitale nasce nel 2001 come Consorzio Gioventù Digitale su iniziativa del Comune di Roma. Hanno aderito come soci fondatori cinque società: Elea, Engineering, Unidata, Unisys e Wind Telecomunicazioni S.p.A. Fondatori successivi: Regione Lazio e Intel. Dal 15 dicembre 2022 l'organizzazione è iscritta al RUNTS (Registro Unico Nazionale del Terzo Settore) e assume la denominazione di Fondazione Mondo Digitale ETS.

SISTEMA DI GOVERNO E CONTROLLO

Con atto del 27/07/2021 (Verbale di assemblea straordinaria del CdA), è stato modificato lo Statuto della Fondazione, per adeguarlo alle disposizioni del D. Lgs. N. 117/2017 "Codice del Terzo Settore". L'art. 8 del nuovo Statuto ridefinisce gli organi della Fondazione come segue:

- Presidente
- Consiglio di Amministrazione
- Direttore generale
- Organo di controllo
- Assemblea dei soci Fondatori
- Collegio dei Partecipanti.

Il **Presidente** è nominato dall'Assemblea dei Soci Fondatori e dal Collegio dei Partecipanti in seduta comune, dura in carica tre anni e può essere riconfermato. La rappresentanza legale della Fondazione di fronte a qualunque autorità giudiziaria o amministrativa e di fronte ai terzi spetta al Presidente (Art. 9).

Il **Consiglio di Amministrazione** della Fondazione è composto da non meno di 7 e non più di 9 membri, nominati come segue: a) 4 membri eletti dall'Assemblea dei soci Fondatori; b) da 3 a 5 membri eletti dal Collegio dei Partecipanti. I Consiglieri durano in carica tre anni e possono essere confermati (art. 10). Il Consiglio di Amministrazione ha tutti i poteri per l'amministrazione ordinaria e straordinaria della Fondazione, ad eccezione di quelli attribuiti dalla legge o dallo Statuto ad altri organi (art. 11).

Il **Direttore generale** è nominato dal Consiglio di Amministrazione su proposta del Presidente. Il Direttore generale è investito dei poteri di gestione ordinaria e di controllo delle attività della Fondazione (art. 12).

L'**Organo di controllo** si compone di tre membri effettivi e due supplenti, nominati dall'Assemblea dei soci Fondatori. I membri dell'Organo di controllo restano in carica tre anni e sono rieleggibili. Il Presidente dell'Organo di controllo è designato dall'Assemblea dei soci Fondatori all'atto della nomina (art. 13).

L'**Assemblea dei soci Fondatori** è composta dai rappresentanti dei soci Fondatori (art. 14).

Il **Collegio dei Partecipanti** è composto dai rappresentanti dei Partecipanti alla Fondazione (art. 15).

Consiglio di Amministrazione

- Renato Brunetti, presidente. Nominato con atto del 11/10/2021, durata della carica tre anni
- Roberto Basso, consigliere. Nominato con atto del 11/10/2021, durata della carica tre anni
- Stefano De Capitani, consigliere. Nominato con atto del 11/10/2021, durata della carica tre anni
- Cesare Avenia, consigliere. Nominato con atto del 11/10/2021, durata della carica tre anni
- Gabriele Sepio, consigliere. Nominato con atto del 11/10/2021, durata della carica tre anni.

L'Organo di controllo:

- Sergio Allegrezza, presidente. Nominato con atto del 11/10/2021, durata in carica 3 anni
- Eugenio Casadio, sindaco. Nominato con atto del 11/10/2021, durata in carica 3 anni
- Vincenzo Del Signore, sindaco. Nominato con atto del 11/10/2021, durata in carica 3 anni
- Paolo Saraceno, sindaco supplente. Nominato con atto del 11/10/2021, durata in carica 3 anni
- Andrea Sgreccia, sindaco supplente. Nominato con atto del 11/10/2021, durata in carica 3 anni.

La direttrice generale della Fondazione Mondo Digitale è **Mirta Michilli**. Nominata con atto del 25/05/2022 fino al 31/07/2027. La direttrice è stata nominata anche procuratrice con atto del 09/12/2021.

GESTIONE

Sono partecipanti alla Fondazione le persone giuridiche o fisiche, nonché le scuole e gli organismi ed enti pubblici e privati, anche se privi di personalità giuridica, i quali, condividendo le finalità della Fondazione, contribuiscono alla vita della medesima e alla realizzazione dei suoi scopi mediante contributi in denaro, annuali o pluriennali. I Partecipanti possono destinare il proprio contributo a specifici progetti rientranti nell'ambito delle attività della Fondazione. La qualifica di Partecipante dura per tutto il periodo per il quale il contributo è erogato. L'ammissione alla Fondazione dei Partecipanti è deliberata dal Consiglio di Amministrazione.

STAKEHOLDER

SOCI ATTIVI

Comune di Roma
Engineering Ingegneria Informatica spa
Unidata
Wind Telecomunicazioni spa
Microsoft Italia (dal 24.03.2022)
Lettera di adesione di Google in corso di valutazione.

SOCI NON ATTIVI/DIMISSIIONARI

Regione Lazio
Elea
Intel Corporation Italia spa
Unysis spa

- Altri stakeholder
- scuole
- istituzioni
- pubblica amministrazione
- finanziatori
- beneficiari
- clienti/utenti
- aziende
- fornitori
- collettività

PERSONALE

Numero medio del 2022
- 16 dipendenti
- 15 collaboratori
- 62 professionisti (partite Iva)
- 82 prestatori occasionali

PROCESSI DI SELEZIONE PER IL PERSONALE

Lavoro cooperativo, fiducia, creatività e innovazione caratterizzano i rapporti professionali all'interno della Fondazione, per garantire la crescita, la responsabilità e la realizzazione di collaboratori e impiegati.

La FMD da sempre opera perseguendo la massima trasparenza di tutte le sue azioni, in rispetto al ruolo di servizio pubblico riconosciuto dai Soci fondatori e dalla Prefettura di Roma.

Per lo svolgimento dei propri fini istituzionali la FMD indice, quando necessario, avvisi pubblici per la selezione di collaboratori e professionisti da affiancare al personale interno per supportarne le attività.

Al termine di ciascun processo di selezione, che prevede prove tecnico-pratiche e/o colloqui individuali, viene pubblicato un verbale di chiusura con indicazione della risorsa selezionata oppure viene costituita una short list di professionisti, con validità annuale o pluriennale, a cui si conferiscono incarichi in caso di necessità.

Le professionalità richieste riguardano cinque aree:

- Comunicazione, relazioni e networking, marketing
- Tecnica
- Gestionale
- Progettazione e ricerca
- Formazione

e quattro classi di competenza:

- CLASSE A - Professionalità esperta, anche con funzioni di coordinamento, con competenza e comprovata esperienza nelle aree professionali di specifico interesse acquisita da oltre 10 anni
- CLASSE B - Professionalità esperta, anche con funzioni di coordinamento, con competenza e comprovata esperienza nelle aree professionali di specifico interesse acquisita da 5 a 10 anni
- CLASSE C - Professionalità con competenza e comprovata esperienza nelle aree professionali di specifico interesse acquisita da meno di 5 anni
- CLASSE D - Professionalità Junior, senza esperienza o con esperienza inferiore ai 2 anni.

ATTIVITÀ DI FORMAZIONE E VALORIZZAZIONE REALIZZATE

La FMD investe costantemente in strumenti di welfare, pensati per aumentare il benessere dei dipendenti e dei collaboratori.



Nel corso del 2022 lo staff della FMD ha beneficiato di:

- Assistenza sanitaria integrativa
- “Mensa” in sede
- Trasporti (tessera Atac)
- Formazione in servizio
- Formazione e aggiornamento a rimborso
- Fringe benefits

DIPENDENTI

Contratto di lavoro applicato ai dipendenti: CCNL Commercio, Terziario, Distribuzione e Servizi

TIROCINANTI

La FMD attiva, attraverso avvisi specifici e/o su richiesta, tirocini curricolari ed extracurricolari, per affiancare i coordinatori di progetto nei processi di implementazione e sviluppo delle attività e lavorare a stretto contatto anche con le altre aree dell'organizzazione (comunicazione, progettazione, amministrazione).

Ciascun tirocinante è affiancato quotidianamente da una/un tutor aziendale, che ne cura il percorso formativo e svolge funzioni di supervisione e accompagnamento.

Nel corso del 2022 sono stati attivati n. 4 tirocini per le seguenti tipologie e aree:

Tirocini extracurricolari formativi e di orientamento:

- Marta Pietrelli, che ha svolto un tirocinio (da gennaio a luglio) nel settore “Innovazione nella scuola”, collaborando all'implementazione e alla segreteria organizzativa di progetti strategici
- Francesca Aghemo, che svolge un tirocinio (da settembre 2022 fino a marzo 2023) nel settore “Innovazione nella scuola”, collaborando all'implementazione e alla segreteria organizzativa di progetti strategici.

Tirocini curricolari:

- Riccardo Russo, che svolge un tirocinio (da ottobre 2022 fino ad aprile 2023) nell'ambito delle relazioni istituzionali e organizzazione di eventi
- Martina Nobili, che ha svolto un tirocinio (da gennaio a maggio 2022) nell'ambito della comunicazione sociale e digitale, implementazione di progetti e animazione di community.

VOLONTARI

La FMD si avvale da sempre del contributo dei volontari e, in particolare, dall'esperienza maturata con il modello di apprendimento intergenerazionale e la rete dei Volontari della conoscenza, da cui è nato un vero e proprio progetto, “Volontari del 21° secolo”.

Il progetto, patrocinato dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri – Ministero per la Cooperazione Internazionale e l'Integrazione, è una proposta programmatica per contribuire ad affrontare questo momento di forte crisi economica, sociale e culturale che coinvolge il nostro Paese e l'Europa.

I volontari del 21° secolo sono persone di tutte le età che si impegnano in progetti di innovazione sociale e così facendo acquisiscono le competenze utili per vivere e lavorare come cittadini responsabili (problem solving, responsabilità sociale, lavoro collaborativo, creatività).

Tra le attività che i volontari possono realizzare ci sono: percorsi di alfabetizzazione digitale degli adulti con il modello di apprendimento intergenerazionale, attività di progettazione sociale per conoscere e migliorare il territorio e la comunità in cui vivono ed entrare in contatto con il mondo del lavoro. L'obiettivo è anche quello di contrastare il fenomeno dei Neet (Not in education, employment, or training), che in Italia interessa il 23% dei giovani tra i 15 e i 29 anni, e ovviamente di continuare a promuovere l'invecchiamento attivo e la cittadinanza responsabile nella società della conoscenza.

Con alcuni partner (Ing Italia, Sap, Visa, Intesa Sanpaolo ecc.) sono state avviate interessanti esperienze di “volontariato di competenza” che hanno coinvolto anche profili molto specializzati. Con Microsoft ha preso forma una vera e propria campagna (Give Campaign), con l'obiettivo di creare una community di educatori per la formazione continua, con il coinvolgimento dei dipendenti Microsoft Italia (volontariato aziendale), che donano tre giornate del loro tempo.

La squadra di lavoro

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. Alcuni collaboratori storici sono ormai diventati veri e propri soci valoriali dell'organizzazione, impegnati insieme al direttivo dell'organizzazione nello sforzo collettivo di rispondere prontamente ai bisogni delle comunità. In questo senso si considerano più parte attiva della governance che stakeholder.

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

RICERCA E PROGETTAZIONE

- Ilaria Graziano (project manager e responsabile progettazione nazionale)
- Annaleda Mazzucato (project manager e responsabile progettazione europea)
- Ilaria Gaudiello (ricerca e coordinamento contenuti didattici), fino a settembre 2022
- Martina Lascialfari (project manager), fino a giugno 2022

INNOVAZIONE

- Cecilia Stajano (coordinatrice innovazione nella scuola)
- Eleonora Curatola (alfabetizzazione digitale terza età)
- Giovanna Cipolla (innovazione nella scuola)
- Alberto Manieri (project manager Innovazione nella scuola), fino a giugno 2022
- Simona Piccolo (innovazione nella scuola), fino a febbraio 2022
- Chiara Cardosello (animazione di comunità), fino a dicembre 2022
- Marta Pietrelli (project officer), da luglio 2022
- Elisabetta Gramatica (project officer), da luglio 2022

FORMAZIONE E SVILUPPO

- Francesca Del Duca (project manager e coordinatrice grandi eventi)
- Fiammetta Castagnini (coordinatrice prodotti multimediali)

- Matteo Viscogliosi (coordinatore fab lab), fino a maggio 2022
- Claudia Belella (project officer)
- Clarissa Bertotto (assistente di progetto e di comunità), fino a maggio 2022
- Jessica Scucchia (segreteria didattica e analisi dati), fino a giugno 2022
- Lara Forgiione (formatrice)
- Daniele Vigo (formatore e collaboratore fab lab)
- Elisa Chierchiello (formatrice), da giugno 2022

COMUNICAZIONE E MARKETING

- Elisa Amorelli (coordinatrice comunicazione, rapporti istituzionali e marketing sociale)
- Francesca Meini (project manager e assistente direzione)
- Alberta Testa (ufficio stampa e social media editor), fino a settembre 2022
- Onelia Onorati (ufficio stampa e social media manager), da ottobre 2022
- Cinzia Diana, (event manager), da dicembre 2022

SEGRETERIA E AMMINISTRAZIONE

- Manuela Martina

AREA TECNICA

- Valentina Gelsomini (formatrice, qualità, responsabile infrastruttura tecnica e risorse educative)
- Andrea Grillini (sviluppo web e sicurezza)

COLLABORAZIONI ESTERNE STORICHE

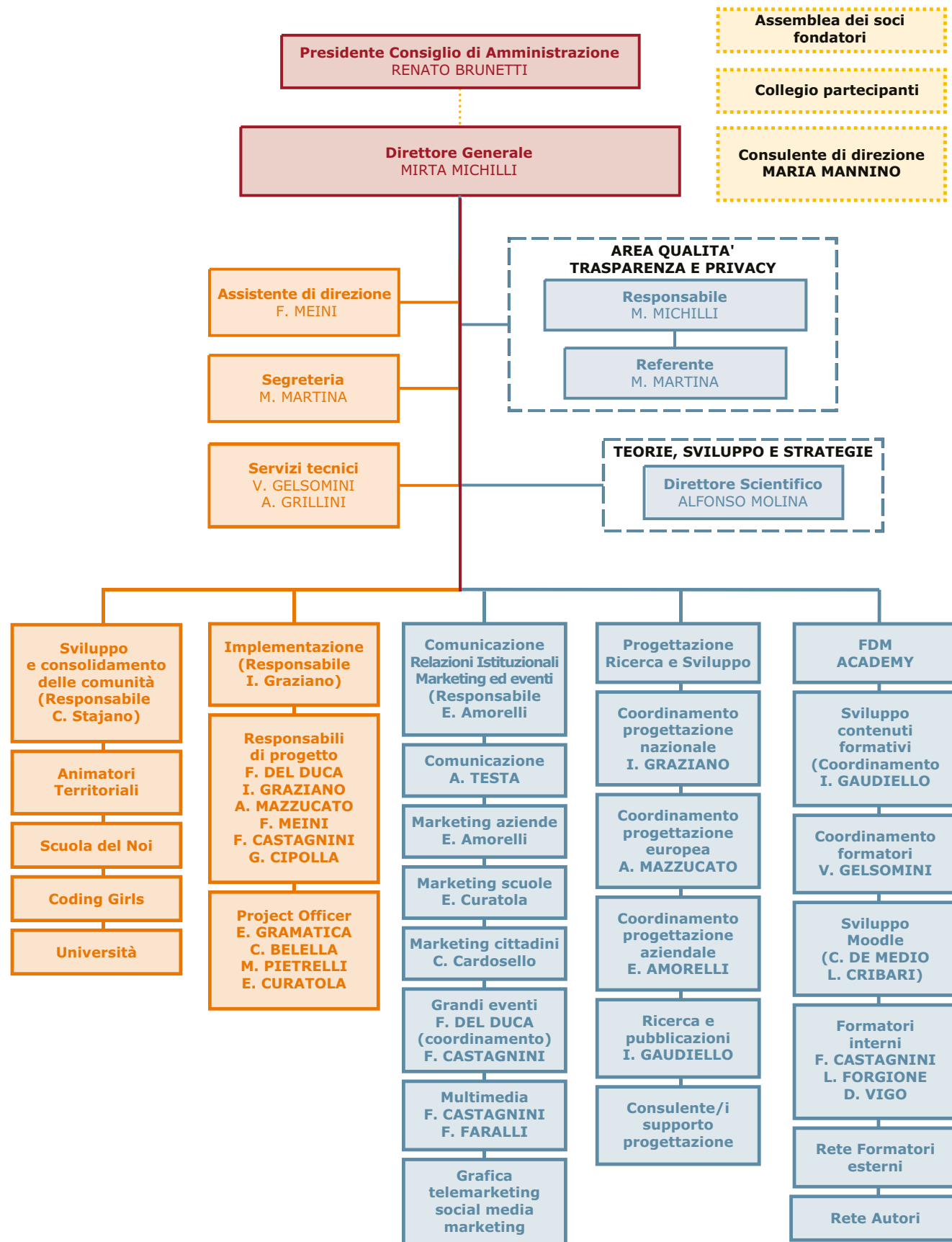
- Contabilità, rendicontazione e bilancio: FD Elaborazioni (ex Studio De Matteis)
- Organizzazione e gestione (codice etico, modello 231, ISO 9001, ecc.): Tommaso D'Apolito
- Studi legali: Cabras, De Cristofaro, Maresca Morrico e Associati, Gianni Origoni Grippo & Partners
- Consulente del lavoro: Studio Princess, fino a settembre 2022
- Consulente del lavoro: Studio Del Signore, da ottobre 2022
- Salute e sicurezza negli ambienti di lavoro: Marcella De Bianchi (responsabile sicurezza) e Sergio Fantini (medico del lavoro)
- Progettazione sociale, comunicazione strategica e contenuti web: Maria Mannino

COMUNITÀ

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

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

Organigramma



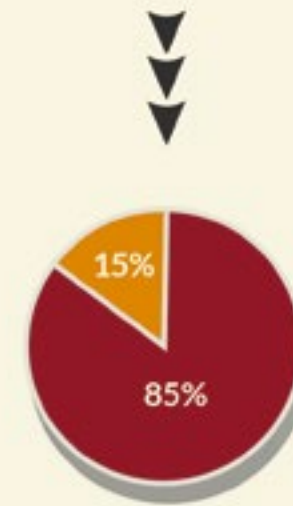
IL NOSTRO STAFF OPERATIVO

NUMERI DEL 2022

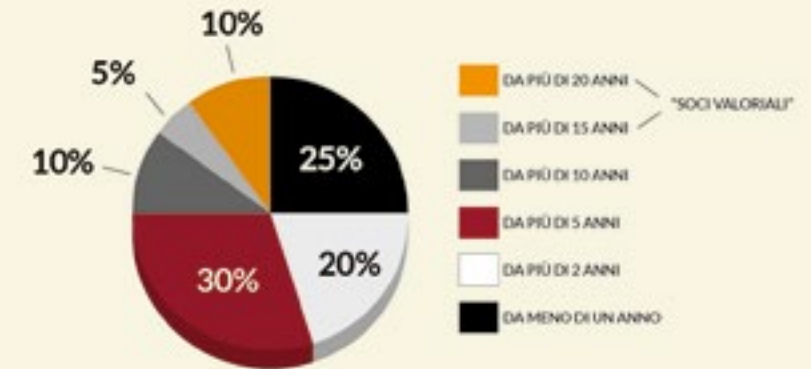
16
DIPENDENTI

15
COLLABORATORI

150
FORMATORI



LAVORANO NELL'ORGANIZZAZIONE (SITUAZIONE AL 31 DICEMBRE 2022)



ETÀ MEDIA
37 ANNI



LAUREA
100%



AREA UMANISTICA
80%



AREA SCIENTIFICA
20%



Per i dipendenti è applicato il Contratto collettivo nazionale di lavoro Commercio, Terziario, Distribuzione e Servizi. Nel rispetto dell'articolo 16 del Codice del Terzo settore la differenza retributiva tra lavoratori dipendenti non è superiore al rapporto uno a otto.

Gli stakeholder

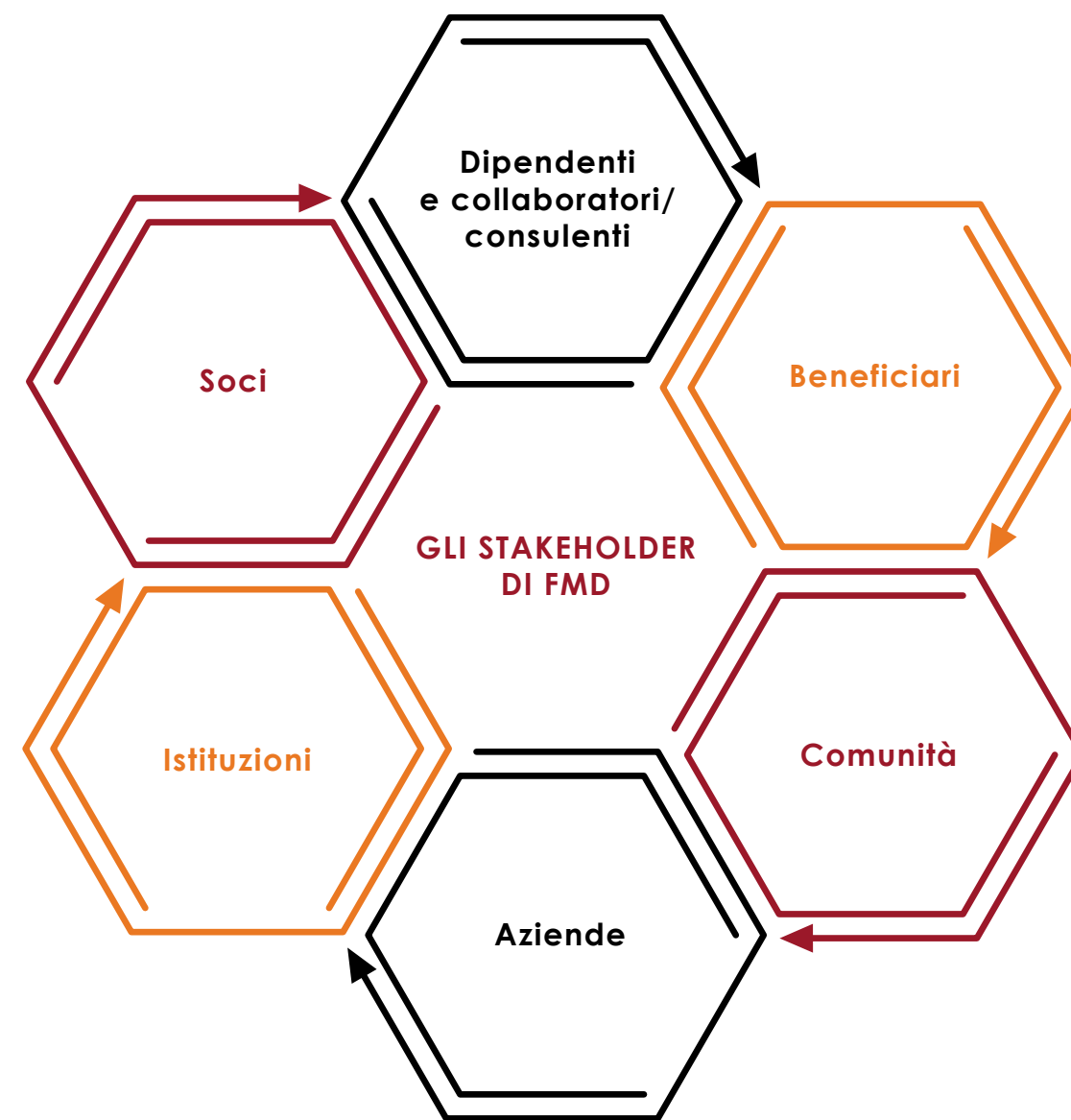
Nel percorso di attività ultraventennale, FMD si è costruita nel panorama dell'innovazione sociale un'identità ben definita anche grazie ai rapporti instaurati nel corso del tempo.

In questa logica, anche ai fini di una corretta misurazione delle modalità tramite cui poter perseguire in modo sempre più efficace i propri obiettivi e soddisfare le esigenze e i bisogni dei soggetti coinvolti a vario titolo nell'attività della Fondazione, è stato deciso di effettuare una ricognizione delle tematiche che risultano di maggior rilievo per gli stakeholder, partendo necessariamente da una mappatura degli stessi. Il bilancio sociale stesso si pone come uno strumento di comunicazione, e prima ancora di strategia e gestione, rivolto alle diverse categorie di stakeholder intercettate. Le categorie di stakeholder primari nello schema che segue sono state desunte

da un processo di ricostruzione e classificazione delle tipologie di persone fisiche e giuridiche con cui quotidianamente la Fondazione viene a contatto.

Alla luce di quanto riportato, la Fondazione ha inteso, come proprio obiettivo, identificare le priorità verso cui focalizzare il proprio interesse, esaminando le tematiche che gli stakeholder stessi ritengono prioritarie.

In questa logica, il Gruppo di lavoro interno della Fondazione ha esaminato l'azione svolta dall'ente con il fine di individuare le aree di interventi e gli obiettivi ritenuti rilevanti per gli stakeholder interni ed esterni. Il prossimo step consisterà nella somministrazione di un questionario a un campione di soggetti appartenenti alle diverse categorie con l'obiettivo di verificare e, in seguito, analizzare le informazioni ottenute.



Come lavoriamo

Abbiamo avviato attività in varie aree relative all'innovazione nel mondo della scuola e all'inclusione sociale e digitale con progetti in diversi stadi di sviluppo: alcuni sono in fase di progettazione, altri costituiscono azioni pilota, molti sono in corso, appena avviati o in dirittura d'arrivo. Dal Global Junior Challenge, giunto alla decima edizione, a Nonni su Internet, alla diciannovesima edizione (a.s. 2020-21), i progetti riproposti di anno in anno sono sempre implementati e rinnovati. Alcuni progetti sono diventati dei veri e propri modelli di riferimento, replicati in altre regioni ed esportati anche all'estero.

Sono sempre di più, inoltre, le realtà che cercano il supporto della FMD per proporre idee creative, estensioni di progetti, sperimentazioni di nuovi moduli didattici. Si consolida così il sogno di una società della conoscenza inclusiva e di una comunità di innovatori sociali diffusa a tutti i livelli. E cresce la capacità della FMD di creare reti collaborative, cioè di mettere insieme scuole, università, istituzioni, aziende e centri di ricerca per unire le forze e affrontare nuove sfide, come ad esempio la disoccupazione giovanile e il fenomeno dei Neet.

Le nostre linee guida in azione

- le azioni 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

- apprendimento, sviluppo di competenze e condivisione delle conoscenze sono centrali: promuoviamo ovunque la partecipazione delle persone, con diverse metodologie (cooperative learning, social learning, learning by doing ecc.), e il dialogo e il confronto tra generazioni e culture
- i progetti sono monitorati e valutati con la Real Time Evaluation e altri modelli interpretativi elaborati da Alfonso Molina, Personal Chair in Technology Strategy all'Università di Edimburgo (dove è stato professore ordinario per oltre 20 anni) e direttore scientifico della FMD
- per la documentazione, la comunicazione e la divulgazione dei progetti abbiamo reinterpretato la metodologia dello storytelling 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, e per supportare tutte le azioni abbiamo sviluppato la piattaforma Phyrtual.org, il primo ambiente di innovazione sociale basato sulla conoscenza, l'apprendimento e il community building.

Abbiamo sviluppato piattaforme per le diverse aree di intervento per promuovere ovunque l'uso inclusivo delle nuove tecnologie.



FORMAZIONE GIOVANILE ACCELERATORE INCLUSIVO LAVORI DEL FUTURO

FORMAZIONE AL FEMMINILE EMPOWERMENT IMPRENDITORIA

INNOVAZIONE NELLA SCUOLA FORMAZIONE DOCENTI ROBOTICA EDUCATIVA

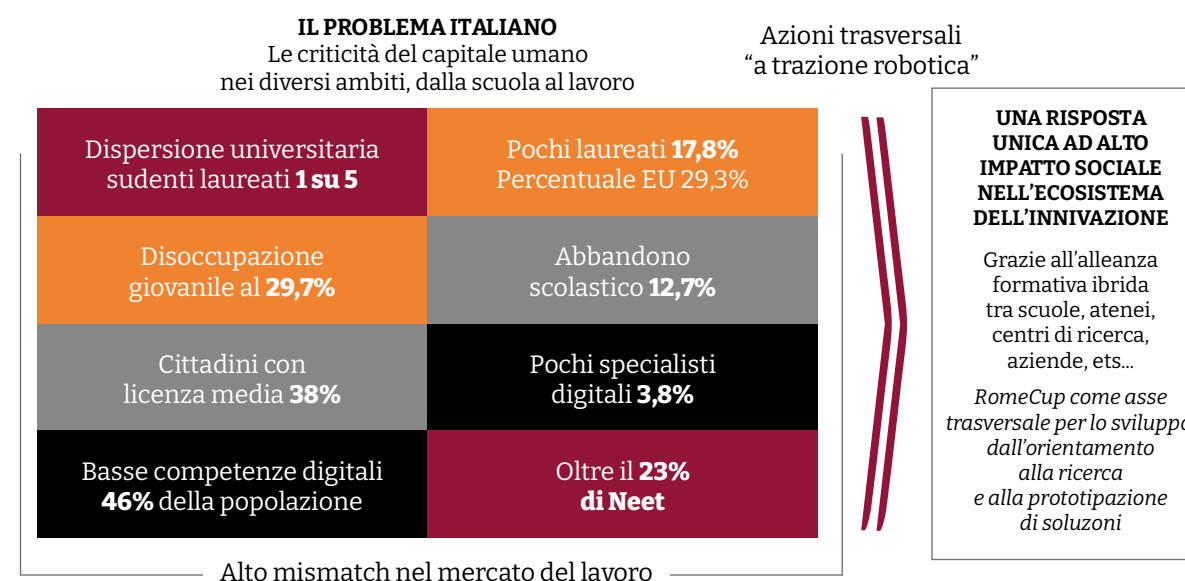
ALFABETIZZAZIONE TERZA ETÀ CON MODELLO DI APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE

INTEGRAZIONE MIGRANTI CON IL MODELLO DELLA TERZA ACCOGLIENZA

Quando parliamo di progetti trasformati in piattaforme cosa intendiamo? Un buon esempio è la robotica educativa che, come asse di intervento, nasce con un progetto europeo e poi progressivamente si trasforma in programma, in piattaforma, in ecosistema. Oggi siamo convinti che la robotica - come asse trasversale per lo sviluppo, dall'orientamento alla ricerca e alla prototipazione di

soluzioni - possa essere una risposta unica e sistemica ad alto impatto sociale nell'ecosistema dell'innovazione.

Le immagini sotto mostrano come una serie di criticità, apparentemente scollegate tra loro (come abbandono scolastico, disallineamento tra competenze e profili cercati ecc.), possano trovare un'unica soluzione ad alto impatto sociale con la diffusione della robotica a partire dalla scuola.





| BISOGNI | AZIONI TRASVERSALI | RISULTATI |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Povertà educativa Basse competenze digitali Scarsa cultura tecnologica Orientamento discipline Stem Pochi laureati Mismatch tra bisogni aziende e profili Fuga dei cervelli | <ul style="list-style-type: none"> Formazione docenti Laboratori con le scuole Codifica delle conoscenze (manuali, video corsi su intelligenza artificiale ecc.) Competizioni Progettazione incrociata Alleanze ibride Focus tematici Ricerca e valutazione | <ul style="list-style-type: none"> Successo scolastico e motivazione Contrasto alla povertà educativa Orientamento Riduzione del mismatch Valorizzazione dei talenti "Restanza" dei cervelli in fuga Miglioramento performance digitali Maggiore qualità della vita Robotica e automazione come volano per lo sviluppo. |
|  | A ROMECUP <ul style="list-style-type: none"> Lectio magistralis Tavole rotonde Talk interattivi Sessioni di role modeling Laboratori Workshop Competizioni (Rescue Line, On Stage, Explorer) Selezioni nazionali per la RoboCup (Soccer e Rescue simulation) | <ul style="list-style-type: none"> Performance (Nao) Contest creativi scuole e università (Cobot, Nonnibot, Agrobot, Marebot, Tirbot, Brain Control Interface, 5g Bot) Area dimostrativa (aziende, centri di ricerca, atenei, spinoff, scuole) Premio giovani ricercatori |

Anno dopo anno con RomeCup, siamo alla sedicesima edizione, stiamo costruendo un modello di ecosistema innovativo circolare, dove scuola, società, industria e ricerca si confrontano per trovare nuove soluzioni sempre più sostenibili. Diamo sempre più spazio al mix di tecnologia e humanities, coinvolgendo esperti con professionalità più diverse. Anche gli studenti che si cimentano nelle selezioni per i mon-

diali di robotica collaborano in team multidisciplinari, per mettere a punto hardware, software e design del robot. La passione per la robotica si traduce in motivazione per lo studio, successo scolastico e la possibilità di lavorare in aziende innovative. Siamo convinti che il nostro modello sia sostenibile anche su larga scala e siamo pronti a dimostrarlo.

Ricerca e sviluppo

L'attività di ricerca, tra le finalità prioritarie della FMD, così come indicato negli articoli 4 e 5 dello Statuto, è soprattutto frutto del lavoro scientifico di Alfonso Molina, Personal Chair in Technology Strategy (ha insegnato all'Università di Edimburgo per oltre 20 anni) (www.alfonsomolina.info), che ha co-creato il Consorzio Gioventù Digitale nel 2001, ne ha assunto la direzione scientifica, e ne ha sostenuto la trasformazione in Fondazione nel 2006, per rafforzarne missione e posizionamento nel contesto internazionale. Molina ha sviluppato ad hoc per la FMD, organizzazione non profit orientata alla conoscenza, **un programma integrato di ricerca, azione, sviluppo e implementazione** (Action, Research, Development and Implementation), 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.

L'obiettivo della ricerca, quindi, non è quello di produrre risultati oggettivi misurabili, come attività autonoma di natura accademica, ma di elaborare strumenti, oggetti, metodologie, piattaforme, che l'organizzazione trasforma in risorse per il bene comune.

I SETTORI DELLA RICERCA

- **Nuove tecnologie per la didattica, la formazione e l'innovazione sociale ed educativa**

Ambienti di apprendimento, piattaforme integrate, teorie, modelli, metodologie, mappature, prodotti didattici, curricoli ecc. In particolare il programma integrato di ricerca, azione, sviluppo e implementazione prevede la progettazione di nuovi ambienti di apprendimento (fisici, virtuali e firtuali), corredati da studi di fattibilità, sviluppo teorico, piani didattici, prodotti digitali e prototipi interattivi e da un'offerta di servizi formativi modulata su destinatari diversi (stranieri, over 65), anche con bisogni speciali, per garantire il massimo di inclusione.

- Governance e innovazione sociale

Mappatura e governance dell'ibridità multisetoriale nell'innovazione sociale, organizzazioni senza fini di lucro orientate alla conoscenza, specializzazione regionale intelligente. Con sviluppo di strumenti di applicazione pratica come diamond of alignment, evolving business plans, evolving bottom-up road-mapping, personal ecosystem canvas, metodologia di valutazione in tempo reale e mappatura dinamico-strategica.

- Teoria degli ecosistemi per lo sviluppo personale e comunitario

Sviluppo sostenibile, teoria della complessità, singolarità tecnologica, evoluzione umana, consilience, auto-imprenditorialità ecc.

L'offerta formativa frutto dell'attività di ricerca è anche codificata in cataloghi ufficiali presenti su piattaforme istituzionali, come,

ad esempio, il Sistema operativo per la formazione e le iniziative di aggiornamento dei docenti (SOFIA), realizzato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca. Alfonso Molina fa parte anche del Comitato tecnico scientifico di esperti in materia di tecnologie e di innovazione didattica digitale costituito dal Ministero dell'Istruzione nel settembre del 2022, per supportare "la Direzione generale per i fondi strutturali per l'istruzione, l'edilizia scolastica e la scuola digitale nel processo di evoluzione del PNSD e nella definizione di azioni e ambiti di intervento che, attraverso un approccio a livello sistemico, consentano di integrare le competenze digitali all'interno dei curricula di scuola e di delineare percorsi strategici in grado di rispondere alla crescente domanda di nuove competenze".

Il modello di Educazione per la vita, frutto della ricerca di Alfonso Molina su vari sistemi di istruzione, è pubblicato nel volume Educazione per la vita e inclusione digitale, Strategie innovative per la scuola e la formazione degli adulti (Erickson 2016).

STRUTTURA ORGANIZZATIVA E RICERCA

Il modello ARD&I, applicato a un'organizzazione non profit orientata alla conoscenza, impegna tutto il personale nello sviluppo di nuove conoscenze e competenze e coinvolge attivamente anche i collaboratori che animano gli ambienti di apprendimento. L'intera l'organizzazione fa ricerca, compresa la community di volontari della conoscenza. Le figure di indirizzo sono il direttore generale Mirta Michilli e il direttore scientifico Alfonso Molina.

PATRIMONIO

Il patrimonio di conoscenze della FMD è codificato e condiviso in oltre 150 pubblicazioni. In particolare i lavori di Alfonso Molina sono disponibili anche sul sito personale alfonsomolina.info, mentre le pubblicazioni della FMD sono consultabili

all'indirizzo mondodigitale.org/it/risorse/pubblicazioni. Tra i materiali già online: articoli in riviste specializzate, pubblicazioni, e-book, booklet, casi di studio, guide per i docenti, manuali di corso, video lezioni, tutorial, pillole digitali. Diverse le tipologie di oggetti di conoscenza sviluppati: ambienti, teorie, modelli, strumenti, mappature, piattaforme, metodologie [<https://www.mondodigitale.org/academy/risorse-educative>].

Palestra dell'Innovazione

È un ambiente fisico-virtuale per l'apprendimento esperienziale e la pratica dell'innovazione in tutte le sue espressioni: innovazione tecnologica, sociale, civica ed educativa. È composta da vari spazi e ambienti didattici, in aggiornamento per renderne più articolata e mirata l'offerta formativa

- ACTIVITY SPACE. Dedicato a leadership, team building...
- CLASSE 3.0. Ambiente polifunzionale, tecnologico e a struttura modulare per diversi usi
- CODING LAB. Ambiente esperienziale per imparare le basi della programmazione (da Ozobot ad App Inventor)
- COWORKING SPACE. Luoghi di passaggio, come i corridoi, sono spazi di "connessione" a tutti gli effetti.
- FABLAB. Laboratorio per la fabbricazione digitale costruito secondo le indicazioni del MIT's Center for Bits and Atoms
- GAMELAB. Spazio attrezzato per introdurre i giovani nel digital entertainment
- IMMERSIVELAB. Ambiente di ricerca, sviluppo e formazione, dotato di tecnologie pionieristiche per lo studio dell'immersione sensoriale ed emozionale
- IOT LAB. Laboratorio dedicato a Internet delle cose, per rendere gli oggetti "intelligenti", connessi tra di loro grazie alla rete
- MEDIA ART LAB. Attività per scoprire l'arte digitale e l'uso attivo e creativo delle tecnologie

- ROBOTIC CENTER. Spazio per la formazione dei giovani nelle discipline e professioni tecnico scientifiche, con kit robotici per studenti di varie età
- VIDEOLAB. Ambiente di videomaking, modellazione e animazione 3D, effetti visuali, post produzione e stop motion.

Strumenti

Macchine a controllo numerico per la fabbricazione digitale, come stampanti 3D, laser cutter, frese e plotter che consentono di concretizzare velocemente le idee e realizzare prototipi e oggetti di ogni tipo. Strumenti immersivi come HTC Vive, Oculus Rift CV1, Leap Motion, Samsung Gear VR, Emotiv Neurofeedback.

Lego® Serious Play®, lavagna interattiva WII Remote, Root Cause Analysis Tools, Business Model Canvas, ZoomeTool, Toobeez, Personal Ecosystem Canvass ecc.

Kit robotici per ogni livello di competenza.

Metodologie

Per il metodo LSP, molto efficace anche nelle strategie di ricerca, è stato avviato un percorso internazionale per il training e l'accreditamento delle competenze. In FMD ci sono cinque coach certificati Lego® Serious Play® Trained LSP facilitator: Mirta Michilli, Cecilia Stajano, Ilaria Graziano, Francesca Del Duca e Francesca Meini.

Esempi di prodotti ideati, progettati e sviluppati

- **Educazione per la vita** (modello che integra conoscenze codificate, competenze, valori fondamentali e aspetti caratteriali con modalità di apprendimento)
- **Palestra dell'Innovazione** (spazio fisico e virtuale, costituito da diversi ambienti digitali)
- **Phyrtual.org** (ambiente interattivo online "innovation-oriented" per condividere conoscenze, progetti ed esperienze di innovazione sociale, integrato con piattafor-

ma di crowdfunding)

- **RTE-SI** (metodologia di valutazione in tempo reale per interventi di innovazione sociale)
- **Officina dei nuovi lavori** (laboratori per giovani in transizione)
- **Phyrtual Factory** (acceleratore giovanile inclusivo all'autoimprenditorialità)
- **Offerta formativa** (catalogo di proposte per diversi destinatari)

Altri esempi di prodotti/strumenti originali

- Personal Ecosystem Canvas (PEC, strumento formativo)
- Digital Strategy Workout (format di sviluppo collettivo)
- 5M - multimediale, multi-dimensionale, multi-ruolo, multi-didattico, micro-modulo (materiali didattici innovativi).

BREVETTI

La FMD applica i principi della open innovation, quindi non è interessata a tutelare la proprietà intellettuale frutto del lavoro di ricerca. È attenta però a creare ambienti ad alta creatività e a valorizzare ogni innovazione tecnologica, prodotto o processo, che fornisca una nuova soluzione innovativa. Nei laboratori della Palestra dell'Innovazione, ad esempio, giovani startupper hanno realizzato con le nostre macchine a controllo numerico e la consulenza dei nostri maker prototipi innovativi che sono in fase di sperimentazione o già brevettati e lanciati sul mercato: es. AirMovieLab (drone), Holey ("ingessatura" stampata in 3D), Followhere (app), Muna Design (progettazione spazi), n-Theractive (EcoBox) ecc.

LA RICERCA IN AMBITO NAZIONALE ED EUROPEO

La FMD svolge attività di ricerca soprattutto nel campo dell'innovazione nell'educazione e nella formazione, in relazione a nuove teorie e modelli pedagogici supportati dall'introduzione delle nuove tecnolo-



gie e a nuove strategie per la didattica inclusiva. Le attività di ricerca coinvolgono i destinatari nelle fasi di sperimentazione; sono accompagnate da una molteplicità di strumenti (focus group, osservazioni, colloqui individuali, desk research, peer review); sono svolte a livello nazionale/locale come parte integrante di progetti di portata europea in collaborazione con università e centri di ricerca, aziende, ong, enti

di formazione accreditati, ministeri e altre istituzioni governative. FMD collabora con oltre 200 enti in Europa all'interno di progetti di ricerca e sviluppo.

Nel corso del 2022 abbiamo completato le quattro indagini tematiche sulla fiducia dei giovani nella scienza e nella ricerca per il progetto Fattore J, con la collaborazione dell'Università di Siena.



Il modello di Educazione per la vita

Convinti che la vita e il lavoro nel mondo complesso del 21° secolo richiedano una nuova educazione per tutti (inclusiva), abbiamo ideato un nuovo modello di educazione, chiamato **Educazione per la vita**, che integra dimensioni educative fondamentali identificate nel lungo dibattito scientifico sui modelli educativi. Come illustrato nella figura nella pagina seguente, il modello presenta (a sinistra) una combinazione di tre tipi di contenuto: conoscenze standardizzate, competenze chiave (life skills), e valori fondamentali per una cittadinanza responsabile. A destra invece presenta tre tipi di apprendimento: lungo tutto l'arco della vita (*lifelong*), in tutti gli ambiti della vita (*lifewide*) e trasformativo (*lifedeep*). I riquadri contenuti all'interno fanno riferimento a metodologie specifiche di apprendimento, riconosciute importanti per una didattica personalizzata, collaborativa ed esperienziale, e a diversi spazi di apprendimento.

La figura al centro enfatizza infine la centralità delle persone nel modello educativo (person-centred), includendo lo studente, l'insegnante, ma anche altre persone che determinano il successo dell'Educazione per la vita. Di seguito una breve descrizione dei tre tipi di contenuto educativo e dei tre tipi di apprendimento.

I tre 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 sistematicamente nel sistema educativo. Quando si parla di mismatch, di disallineamento con il mondo del lavoro, ci si riferisce non solo alla scarsità di competenze digitali ma soprattutto 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 **firtualità**: la capacità di integrare dimensione fisica (territoriale) e virtuale (online) 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.

- I **valori** (il carattere), che sono praticamente ignorati nell'attuale modello scolastico, sebbene teorie recenti sostengano che la formazione basata sul carattere



La Palestra dell'innovazione

non escluda nessuno, perché è possibile individuare valori caratteriali di base, universalmente condivisibili.

Le modalità di apprendimento:

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

Questo significa che alle nuove generazioni è richiesta una capacità straordinaria d'imparare lungo tutto l'arco della vita (*lifelong learning*) e in tutti gli ambiti della vita (*lifewide learning*), per mantenersi aggiornate e preparate ad affrontare le sfide e le opportunità di un mondo complesso caratterizzato dal rapido cambiamento scientifico e tecnologico e da grandi problemi come l'ambiente, la disuguaglianza ecc. Questa combinazione "*lifelong/lifewide*" deve portarci all'apprendimento trasformativo (*lifedeeep*), cioè a vedere e vivere il mondo non con passività, ma con pensiero e attitudini aperte, creative, responsabili e innovative. La FMD incapsula questa capacità nella pa-

rola auto-imprenditorialità, la capacità cioè di essere imprenditori di se stessi.

L'Educazione per la vita richiede un grande impegno, e anche la scuola deve giocare la sua parte, attrezzandosi con nuovi strumenti e metodologie didattiche. Ovunque, però, i sistemi scolastici sono strutture complesse che mutano lentamente. E, infatti, fino ad oggi tutti i Paesi fanno fatica a integrare le competenze per la vita e i valori nel curriculum scolastico, e questa incapacità è una delle principali cause dello "scollamento educativo" e di una serie di problemi correlati, come la mancanza di competenze per la vita (soft skill) nei giovani.

In sintesi, il modello di Educazione per la vita è un modello di educazione che coniuga una diversità di riflessioni e contributi sui temi dell'apprendimento e dell'istruzione da parte di teorici, policy-maker e practitioner, tra cui Learning to Be della Commissione Delors dell'Unesco, le cinque menti di Howard Gardner (disciplinata, sintetica, creativa, rispettosa, etica), le varie proposte sulle 21st Century Skills, le teorie sullo sviluppo del carattere (affidabilità, rispetto, responsabilità, onestà, compassione, cittadinanza), e altre.



La prima Palestra dell'Innovazione è nata nel 2014 da una idea del direttore scientifico Alfonso Molina: è il luogo dove si sperimenta il modello di Educazione per la vita, si investe sulle nuove generazioni e si combattono fenomeni cruciali della nostra epoca quali abbandono scolastico, disoccupazione giovanile e Neet. Uno spazio di incontro, fisico e virtuale, tra vecchie e nuove professioni dove si parla il linguaggio della fabbricazione (tradizionale e digitale), della sperimentazione e della creatività per stimolare la crescita professionale, l'auto-imprenditorialità ed esercitare le competenze del 21° secolo. Attualmente è composta da diversi spazi (Activity Space, Coding Lab, Fab Lab, Game Lab, Immersive Lab, Media Art Lab, Robotic Center, Video e Sound Lab). La Palestra dell'Innovazione coinvolge i destinatari in diverse attività trasversali:

- laboratori gratuiti per classi di ogni ordine e grado
- percorsi di orientamento e autoimprenditorialità per i giovani in transizione
- percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento (PCTO) progettati direttamente con le scuole
- corsi di formazione e aggiornamento per i docenti
- percorsi di alfabetizzazione digitale per gli over 65
- percorsi per l'integrazione di migranti e

- rifugiati
- corsi e workshop per famiglie e professionisti
- percorsi di formazione per le aziende
- residenze d'artista
- attività per la progettazione condivisa e la prototipazione
- summer camp per i più piccoli

I programmi proposti non si limitano solo a supportare lo sviluppo di competenze digitali immediatamente spendibili nel mondo del lavoro, ma puntano anche all'allenamento di competenze fondamentali, necessarie per adattarsi velocemente a ogni tipo di cambiamento. Un programma strategico è stato la Phyrtual Factory, il primo acceleratore inclusivo per l'autoimprenditorialità dei giovani lanciato nel 2017.

All'interno della Palestra dell'Innovazione nascono collaborazioni con docenti e dirigenti scolastici di tutta Italia per progettare insieme processi di innovazione interni per ridurre lo scollamento con il mercato del lavoro: da percorsi di alternanza scuola-lavoro ed educazione all'autoimprenditorialità a corsi di formazione per il personale della scuola, fino a programmi in partnership con le più grandi aziende ICT per accompagnare gli studenti nella loro scelta universitaria e guidarli alla scoperta di nuovi profili e opportunità del mercato 4.0.

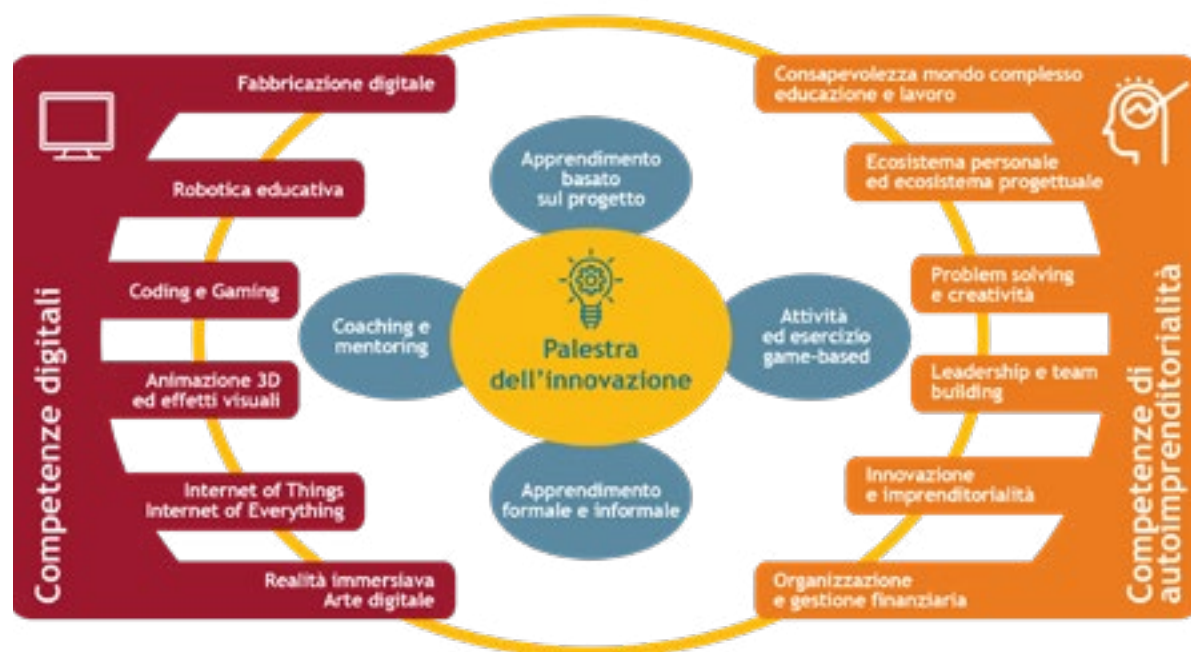
Grazie alla combinazione di metodologie



interattive, esperienziali e collaborative la Palestra dell'Innovazione si rivela essere un modello vincente di intervento per promuovere inclusione sociale, culturale e digitale e coinvolgere attivamente gli utenti "più fragili".

Gli ambienti della Palestra dell'Innovazione

sono frequentati anche da professionisti e aziende, che richiedono l'intervento della Fondazione Mondo Digitale per la formazione dei dipendenti e l'accompagnamento lungo il processo di digital transformation dell'impresa.



Modello ibrido firtuale

Il modello firtuale è ibrido a più livelli, per contenuti, modalità di partecipazione, metodologie, linguaggi, ambienti e contesti. Combina l'apprendimento formale e informale. Con firtuale, espressione italianizzata di Phyrtual (physical+virtual), intendiamo la multidimensionalità di progetti e interventi che, se pure avvengono su un territorio specifico, quindi prettamente fisici, nascono già interconnessi con altri spazi e proseguono on line grazie all'aggregazione di nuovi contenuti e stimoli.

In ogni scenario possiamo integrare attività sincrone e asincrone:

- A scuola o sul luogo di lavoro, negli spazi fisici delle aule
- Negli ambienti "aumentati" delle Palestre dell'Innovazione
- A casa, nello spazio domestico, o durante

gli spostamenti nei mezzi pubblici
• Nelle aule virtuali e in altri spazi digitali (escape room, metaverso ecc.)

Proponiamo:

- Didattica attiva, collaborativa e coinvolgente
- Processi di apprendimento esperienziali, immersivi e trasformativi
- Animazione inclusiva di attività modulari e flessibili
- Supporto nella realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento
- Guida nell'uso delle piattaforme

Oggetti e strumenti formativi sono molto diversi per attività, generi, temi, contenuti, tecnologie e aree disciplinari. Le diverse attività formative si integrano e si rinforzano a vicenda.

EVENTI TERRITORIALI

Rispondono ai bisogni del territorio, interpretano nuove esigenze, aiutano a fare rete (da stakeholder a community holder), fidelizzano, innescano l'effetto moltiplicatore, contagiano e appassionano alla formazione continua (anche in modalità semi autonoma e autonoma).

WORKSHOP O WEBINAR

Sono sessioni "interattive", non lezioni frontali, con un taglio laboratoriale anche nella versione online. Accompagnano i partecipanti nell'acquisizione di una o più competenze strategiche per la vita personale e professionale. Orientano verso gli strumenti di formazione continua.



SVILUPPO COLLETTIVO

Sessioni di auto consapevolezza e percorsi di autoimprenditoria basati sul Personal Ecosystem Canvas.

INCONTRI CON ROLE MODEL

Eventi allargati, fisici oppure online con diretta streaming, per coinvolgere un pubblico più ampio e diversificato con una testimonianza forte, trainante e coinvolgente. Storie di cambiamento e trasformazione grazie al ruolo strategico delle tecnologie. Possono anche anticipare o seguire un evento territoriale.

MICRO APPRENDIMENTO

Una piattaforma di moduli di apprendimento brevi, agili e flessibili in vari formati (video pillole, tutorial, learning card, podcast, game, 5M ecc.), anche per la fruizione in mobilità.

JOB DIGITAL LAB

Il progetto che sperimenta in modalità più "spinta" le nuove modalità formative è Job Digital Lab. La sfida cruciale è trasformare l'apprendimento permanente in una condizione di vita abituale, un life design che aiuti le persone a migliorare la vita personale, relazionale e professionale, per una migliore qualità dell'occupazione.

Agiamo su più livelli per rendere la formazione sempre più

- **agile**, ampliando il palinsesto con nuovi strumenti di apprendimento "tascabili"
- **diffusa** in grado di fare massa critica, coinvolgendo tutti i lavoratori
- **personalizzata**, a livello individuale e comunitario, per interpretare le esigenze dei territori soprattutto al Sud e correggere asimmetrie e disuguaglianze nelle opportunità
- **equa**, pronta a rispondere alle emergenze con un percorso pilota per le donne ucraine
- **inclusiva**, capace di offrire una formazione di qualità alle giovani donne (le più colpite dalla pandemia) con un percorso di autoimprenditorialità
- **resiliente** e antifragile nella risposta ai continui cambiamenti, veloce nella ride-

finizione di soluzioni su obiettivi mirati

- **partecipata**, coinvolgendo dipendenti e professionisti Ing e trasformando gli stakeholder in community holder, generatori di valore comune

Continuiamo a raccontare le storie delle persone, sottolineando come ciascuno sia "attore", "agente" e "autore" della propria vicenda personale e professionale. Sono "storie di capacitazione" (ispirate alla "capability" del premio Nobel Amartya Sen), che trasmettono fiducia nella possibilità di controllare attivamente la propria vita. Con lo storytelling sperimentiamo una sorta di "career education" permanente, per rafforzare il potere di scegliere, favorire la stima di sé, la fiducia nelle proprie capacità, migliorare conoscenze e competenze, riprendere il controllo delle proprie azioni, dei rapporti con gli altri e con l'ambiente. Con le storie disegnamo una nuova economia, con una trama forte e robusta che tiene insieme le persone, ci lega gli uni agli altri. Il filo conduttore tra vicende distanti per esperienze, età e condizione è la "svolta narrativa" che ruota sempre intorno alla tecnologia e agli strumenti digitali, come fattore di cambiamento e trasformazione.





Come comunichiamo

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.

Con l'agenzia Macaronibros (opera nel settore delle ong a livello internazionale da oltre dieci anni) abbiamo avviato il processo di rinnovamento della nostra presenza on line. Il nuovo sito, online dalla primavera 2022, è sviluppato con Drupal 9, piattaforma open source di Content Management System: con una nuova struttura e layout grafico, ingloba anche innovationgym.org ed è collegato con la piattaforma di formazione a distanza Moodle. Vista la complessità dei dati e delle informazioni da organizzare in modo fruibile per diversi destinatari il cms Drupal è integrato con Apache Solr, come efficiente motore di ricerca interno basato sul tagging dei vari tipi di contenuto. Il risultato è una maggiore velocità di navigazione per l'utente con una migliore user experience.

Il sito www.mondodigitale.org viene aggiornato quotidianamente e documenta i progetti della FMD. Nel 2022, nonostante lo spazio web sia ancora in aggiornamento, le visualizzazioni della homepage del sito sono cresciute del **360%**, un incremento importante anche in termini di qualità, per l'aumento del tempo medio di lettura. Analizzando il percorso seguito da un campione di circa 15.000 utenti, il 15% viene canalizzato nella sezione **Notizie**, circa il 13% è di

nuovi utenti che hanno interesse nel capire meglio cos'è FMD e quindi si dirigono verso la sezione "**Chi siamo**", mentre la restante percentuale viene correttamente indirizzata verso la sezione **Academy e Progetti** dove trova la totalità dell'offerta formativa.

Tra i siti gestiti da organizzazioni del terzo settore mondodigitale.org è un esempio virtuoso di informazione continua e trasparente sulle attività in corso, anche con il supporto di materiali multimediali (immagini, audio e video). Con la metodologia dello storytelling dà voce a tutte le figure che contribuiscono alla realizzazione di un progetto, in modo da valorizzare contributi, risolvere criticità e problemi, sperimentare soluzioni.

La newsletter settimanale aggiorna sulle principali attività della FMD scuole, docenti, partner, collaboratori, istituzioni. Viene inviata in italiano e in inglese a una banca dati in continuo aggiornamento (circa 17.000 contatti). Altre informazioni settimanali vengono inviate periodicamente a singole tipologie di destinatari, come docenti o genitori.

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. 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 follower. Da noi sono tutti attori, partecipanti. Uno storytelling sempre più byod (bring your own device).

Ma come possiamo raccontare al meglio quello che facciamo, visto che lavoriamo in tanti settori diversi, dall'alfabetizzazione digitale degli anziani all'imprenditoria giovanile? Il videomaker Francesco Faralli ha accettato la sfida di presentare l'organizzazione in un video di tre minuti²⁰.

Per la seconda stagione di The Italian Network la Rai ha scelto di ambientare nel-

la Palestra dell'Innovazione la prima storia dei 18 racconti che compongono la serie²¹. È online una bellissima storia che dura solo otto minuti.

Spendere poco e comunicare molto: la nostra scelta su Facebook

Secondo un'analisi di DataMediaHub e Ansa sugli investimenti pubblicitari delle organizzazioni non profit su Facebook, "le ong spendono molto in comunicazione ma comunicano poco" e non attivano relazioni di valore (Ansa, 30 marzo 2021). Come ci comportiamo noi su Facebook? Comuniciamo di più (circa due post al giorno), raccontiamo storie, facciamo micro formazione e investiamo in modo misurato in inserzioni pubblicitarie. E otteniamo un engagement che si avvicina alle due cifre.

Ecco i nostri numeri:

- copertura (persone raggiunte): 1.054.943
- visualizzazioni totali dei post: 2.643.044
- interazioni con i post: 260.757
- importo speso: 2.676,74 euro

²⁰ <https://youtu.be/m-Jd6NR31uk>

²¹ <https://www.mondodigitale.org/notizie/insegniamo-il-futuro>



Il sito ufficiale www.mondodigitale.org, online dal 2008, è realizzato con la piattaforma Drupal. Nel 2022, nonostante i lavori in corso, le visualizzazioni della homepage sono cresciute del 360%.



innovationgym.org in wordpress è un sito in dismissione. I contenuti vengono inseriti in mondodigitale.org.



Phyrtual.org è un ambiente virtuale per l'innovazione sociale con una piattaforma integrata di crowdfunding a uso didattico. Dalle scuole sono state lanciate 46 campagne, 31 sono state concluse con successo. Sito in dismissione.



Su LinkedIn, anche se talora in modo discontinuo, implementiamo una comunicazione sia di tipo B2B che B2C per un pubblico di 5.017 follower, cresciuti di oltre il 50% nell'ultimo anno.



La pagina Facebook racconta quotidianamente con parole e immagini le attività della FMD. Online anche varie pagine tematiche. Rispetto al 2021 aumentano le persone che seguono la pagina istituzionale (16.575, +38,2%) e la copertura (+33,1%).



Il profilo Twitter racconta le attività in poche righe. Hanno profili attivi anche le persone dello staff, direttore generale e direttore scientifico. Nel 2022 i follower sono 5.170 con un incremento del 45% rispetto all'anno precedente.



Nel canale YouTube sono visibili oltre 3.500 video (interviste, corsi ecc.). Nel 2022 le visualizzazioni, pari a 142.872, sono diminuite (non è stata lanciata nessuna campagna video), ma sono aumentati gli iscritti al canale (+ 557).



Su Instagram siamo online più di recente con il profilo [mondo_digitale](https://www.instagram.com/mondo_digitale). Condividiamo immagini, video e storie. Intensifichiamo progressivamente la presenza fino ai 3.312 follower del 2022 (+14%) e +769,9% di copertura rispetto al 2021.



Flickr raccoglie oltre 38.000 foto. È l'immagine pubblica, costantemente aggiornata, evento dopo evento. Tutto il materiale, anche con immagini ad alta risoluzione, è di libero accesso. Ad oggi le visualizzazioni sono oltre 2 milioni.



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



Su Spreaker, oltre a pubblicare alcune interviste audio, abbiamo attivato il podcast RadioIncolla. Finora sono stati realizzati 6.337 download.

Dicono di noi

Curiamo da sempre con particolare attenzione il racconto delle nostre attività. In occasione di eventi forniamo ai giornalisti "cartelle stampa" che contengono oltre a comunicato, programma e descrizione del progetto anche dati aggiornati sul contesto, perché la comunicazione ha anche un ruolo abilitante nei processi di cambiamento come strumento di inclusione dell'opinione

pubblica su scelte e azioni con un forte impatto sociale.

Con i giornalisti è stato costruito un rapporto solido, basato sulla fiducia e la credibilità, tanto che sempre più spesso sono gli stessi operatori della comunicazione a cercare spontaneamente la FMD, come fonte preziosa e inesauribile di storie positive di inserimento sociale e digitale.

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

| I numeri della rassegna stampa 2022 | |
|-------------------------------------|------------|
| Agenzie di stampa | 181 |
| Quotidiani | 119 |
| Periodici | 7 |
| Web | 206 |
| Radio-tv | 11 |
| Totale | 524 |



La condivisione pubblica

PUBBLICAZIONI

- M. Michilli, Scuola, comunità e reti: per un nuovo ecosistema formativo, in Approfondimenti, Scuola e istruzione, pagine 237-239, 7° Report Fpa, 2022
- Alfonso Molina, Oggi più che mai bisogna sviluppare la competenza "virtuale", nel volume "Almanacco HuffPost. Il libro dell'anno 2022", Marsilio
- Fondazione Mondo Digitale, Laboratori di cittadinanza integrale e sostenibilità. Proposte di unità di apprendimento disciplinari e digitali per la secondaria di primo grado, Erickson, 2022

ARTICOLI (in ordine di data)

- Giulia Melissari, L'innovazione digitale al Sud parte dalle donne: il progetto Smart for Europe in Calabria, Agenda Digitale, 10 gennaio 2022
- Alfonso Molina, La scuola funziona come una bussola, HuffPost, 18 gennaio 2022
- Mirta Michilli, Una visione globale delle competenze: diamo alla scuola tutto il tempo che serve, forumPA.it, 27 gennaio 2022
- Mirta Michilli, Anziani e tecnologia, non grandi tasti ma più competenze: le azioni urgenti da attuare, Agenda digitale, 18 febbraio 2022
- Alfonso Molina, La scuola non si può innovare senza una strategia, HuffPost, 24 febbraio 2022
- Mirta Michilli, Scuola, comunità e reti per un nuovo ecosistema formativo, forumpa, 18 marzo 2022
- Alfonso Molina, Una cura per l'infodemia, tra guerra e pandemia, HuffPost, 22 marzo 2022
- Mirta Michilli, La scuola in emergenza, tra pandemia, guerra e disinformazione, foupma.it, 29 marzo 2022
- Mirta Michilli, Un presidente dalle maniere semplici, Marginalia, Treccani, 31 marzo 2022
- Mirta Michilli, Tutti i divari digitali dell'Italia: ecco perché la tecnologia crea nuove disuguaglianze, Agenda digitale, 19 aprile 2022
- Mirta Michilli, Lavoro, la sfida è orientare all'apprendimento continuo, forumpa.it, 20 aprile 2022
- Alfonso Molina, Tecnologia, tra visioni utopiche e distopiche manca la governance, HuffPost, 5 maggio 2022
- Mirta Michilli, Terzo settore e PA insieme per progettare esistenze, non assistenze, fo-

rumpa.it, 26 maggio 2022

- Mirta Michilli, Istruzione e formazione continua: la politica si impegni con continuità in questa sfida così strategica per il Paese, Forumpa.it, 31 agosto 2022
- Alfonso Molina, Un corso tra cinquemila: la sfida dell'orientamento universitario, HuffPost, 28 giugno 2022
- Alfonso Molina, Scuola, il lavoro è un compito di realtà, HuffPost, 2 settembre 2022
- Mirta Michilli, Cybersecurity, le insidie ignorate degli smartphone: ecco perché la formazione è una priorità, Agenda digitale, 6 settembre 2022
- Mirta Michilli, Elezioni 2022, la scuola digitale ignorata dai partiti: un'assenza che fa male al Paese, Agenda digitale, 8 settembre 2022
- Alfonso Molina, Solo sui quotidiani si ragiona di lavoro, HuffPost, 13 ottobre 2022
- Mirta Michilli, Divario digitale: servono alleanze ibride tra tech e Terzo Settore, 24 ottobre 2022
- Alfonso Molina, Vent'anni fa Tullio De Mauro ci spiegava il merito di insegnare nelle periferie, HuffPost, 8 novembre 2022
- Mirta Michilli, Scuola, l'ascensore sociale è digitale, Agenda digitale, 24 novembre 2022
- Mirta Michilli, La mobilità sociale è donna: cosa ci raccontano i dati su competenze, formazione e lavoro, forumpa.it, 7 dicembre 2022

PARTECIPAZIONE A EVENTI

- Alfonso Molina interviene al seminario "Educazione per il 21° secolo, opportunità e sfide dell'innovazione", 14 gennaio 2022, Università del Cile
- Workshop di Alfonso Molina sul modello di Educazione per la vita per i docenti della scuola speciale Diversia nel comune cileno di Los Vilos, nella regione di Coquimbo, 17 gennaio 2022
- Mirta Michilli al Safer Internet Day a Binario F, 10 febbraio 2022
- Cecilia Stajano a Donne e ragazze nella scienza, organizzato dal gruppo di lavoro Uni@ Verso lo Spazio dell'Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria, 11 febbraio 2022
- Mirta Michilli partecipa a Immagine Possible, evento promosso da Ericsson, 15 febbraio 2022
- Mirta Michilli come "guest speaker" alla Bocconi, per una lezione agli studenti del corso di laurea in Economia aziendale e management, 11 aprile 2022
- Mirta Michilli partecipa all'evento "Ma siamo sicuri? A scuola di cybersecurity" promossa dalla Ludoteca del Registro.it, 10 maggio 2022
- "Lights on sustainability 2022", ING Corporate Event, Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo Da Vinci, Milano, 21 giugno 2022
- Mirta Michilli interviene all'e-talk MPW in Tech organizzato da Fortune Italia, 21 settembre 2022
- Cecilia Stajano interviene al seminario "Dai piani di assistenza ai piani di esistenza", organizzato dal Campus Bio-Medico di Roma, 1 ottobre 2022
- "Persone, Pianeta e Prosperità: il contributo delle fondazioni", Mirta Michilli interviene al Festival dello sviluppo sostenibile, 18 ottobre 2022
- "Lavoro, il digitale (non) è un settore per donne? Mirta Michilli ospite di 360ON TV, 24 ottobre 2022
- "Don't stop "it" now. Le politiche per muovere la trasformazione digitale dell'Italia tra



bussola Ue e PNRR". Mirta Michilli partecipa al convegno organizzato dall'Istituto per la competitività (I-Com), 25 ottobre 2022

- Mirta Michilli partecipa a "Lavoro, il digitale (non) è un settore per donne?", Agenda digitale, 28 ottobre 2022
- Cecilia Stajano interviene al IV Global StopCyberbullying Telesummit nella tavola rotonda virtuale "Combating cyberbullying - exploring what works", 31 ottobre 2022
- "La sfida del digitale all'umanità: quo vadis?", intervento di Alfonso Molina all'evento promosso dall'Oratorio Don Orione a Milano, 18 novembre 2022
- Mirta Michilli all'evento di Natale di Binario F, 12 dicembre 2022
- Alfonso Molina interviene al Campus dei Fuoriclasse della scuola a Torino, 15 dicembre 2022

INTERVISTE

- "Diritti al lavoro!", Protestantesimo, Rai 2, puntata del 1 maggio 2022, intervista a Mirta Michilli
- Formato famiglia, Radio 1 Rai, 3 maggio 2022, intervista a Mirta Michilli
- Protagonisti del cambiamento. Gianni Dominci intervista Mirta Michilli: "Dobbiamo usare la tecnologia in modo creativo, puntando su giovani e donne", forumpa.it, 7 ottobre 2022
- Protagonisti del cambiamento. Mirta Michilli, "Affrontiamo il nodo competenze o metteremo in crisi il sistema produttivo", forumpa.it, 7 giugno 2022

Campagne e collaborazioni

ALL DIGITAL

FMD è parte di All Digital, l'organizzazione che rappresenta le più importanti reti europee che operano con le nuove tecnologie. Anche per il 2022 ha promosso la campagna All Digital Weeks, che copre più settimane, dal 14 marzo al 14 aprile.

GENERAZIONI CONNESSE

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

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

L'Advisory Board nazionale è composto dalle maggiori aziende dell'ICT, ma anche dai più famosi social network e organizzazioni non profit che si occupano di educazione, inclusione e innovazione sociale. La collaborazione sinergica tra pubblico e privato garantisce infatti una migliore attività di prevenzione e promozione di iniziative di contrasto al fenomeno del cyberbullismo e di divulgazione del corretto utilizzo della rete.

Sito internet: www.generazioniconnesse.it

GIVE CAMPAIGN

Una iniziativa di responsabilità sociale d'impresa promossa da Microsoft con il supporto della Fondazione Mondo Digitale. L'obiettivo è quello di creare una community di educatori per la formazione continua, con il coinvolgimento sotto forma di volontariato aziendale dei dipendenti Microsoft Italia.

REPUBBLICA DIGITALE

FMD, tra le prime organizzazioni della società civile ad aderire al Manifesto della Repubblica Digitale, l'iniziativa strategica nazionale promossa dal Dipartimento per la trasformazione digitale della Presidenza del Consiglio dei ministri per contrastare ogni forma di divario digitale di carattere culturale, è presente con più progetti:

- Nonni su Internet
- Coding Girls
- Social Hosting Hub
- Smart for Europe
- Vagone FMD. Da 01 a 100 con Facebook
- Ambizione Italia con Microsoft
- Operazione Risorgimento Digitale con Tim

Nel quadro della strategia "Italia 2025", l'iniziativa mira a:

- ridurre il fenomeno dell'analfabetismo digitale a dimensioni almeno simili a quelle presenti nei Paesi europei di riferimento, favorendo lo sviluppo delle competenze



digitali necessarie dei lavoratori
• incrementare significativamente la percentuale di specialisti ICT esperti nelle tecnologie emergenti raggiungendo i livelli di molti altri paesi europei.
L'iniziativa si articola in una serie di attivi-

tà svolte in collaborazione con altri soggetti pubblici e privati.
La Coalizione Nazionale costituita nell'ambito di Repubblica Digitale aderisce alla Digital Skills and Jobs Coalition della Commissione Europea.



Come produciamo valore

Interveniamo sulle emergenze con soluzioni innovative e sistemiche in settori strategici per lo sviluppo del paese, proprio in termini di Pil. Ma come possiamo "dare valore sociale" a quello che facciamo? Per definire il valore dell'impatto dell'organizzazione proviamo a collegare i nostri principali interventi al contesto di riferimento, descritto il più possibile in termini quantitativi, come ordine di grandezza del cambiamento che vogliamo produrre. Negli ultimi dieci anni hanno abbandonato la scuola prima di sostenere l'esame di maturità quasi 1,8 milioni di studenti. In termini di costi, secondo Tuttoscuola, è come "bruciare" 27 miliardi di euro. il costo economico dei giovani che non studiano e non lavorano (Neet) viene quantificato in 36 miliardi di euro, quasi il 2 per cento del Pil (Rapporto Giovani dell'Istituto Toniolo). La fuga dei giovani dall'Italia, invece, costa 14 miliardi di euro, quasi un punto di Pil, secondo i calcoli del centro studi di Confindustria. Per il Rapporto Svimez sull'economia del Mezzogiorno i quasi 200mila giovani laureati che abbandonano le regioni meridionali rappresentano una perdita di 30 miliardi di euro. Anche la mancata parità di genere nel mercato del lavoro ha un peso economico rilevante, fa perdere fino a 15 punti di Pil (Aggregate Costs of Gender Gaps in the Labor Market: A Quantitative Estimate).

Abbiamo deciso di confrontarci con queste sfide, senza farci intimorire dai numeri. Ma come possiamo quantificare il valore che produciamo? Possiamo misurare la nostra capacità di trasformare le azioni in bene comune? Una strada è quella di fare conti, progetto per progetto. Ad esempio, allo Stato ogni studente delle superiori costa quasi 7.000 euro all'anno. Con i nostri progetti cerchiamo di trasformare questo costo in un investimento, prevenendo il fallimento scolastico. Come? Motiviamo, aiutiamo a sviluppare competenze trasversali, a esplorare nuovi lavori, a sviluppare percorsi imprenditoriali. Se ogni anno coinvolgiamo in attività laboratoriali circa 50.000 giovani, questo significa che ci stiamo prendendo cura di un investimento dello Stato di 350 milioni di euro. Però per restituire il valore di quello che facciamo non basta calcolare il ritorno sociale sull'investimento (SROI), non vogliamo trasformarci in un "progettificio". Infatti, quando si tratta di fare i conti, a chi lavora nel sociale viene subito spontaneo appellarsi alla celebre frase di Einstein: "Non tutto ciò che può essere contato conta e non tutto ciò che conta può essere contato". Sicuramente non vogliamo sottrarci alla prova dei dati oggettivi, soprattutto, però proviamo a farlo conservando il nostro stile, cioè mettendo insieme fatti, numeri e storie, unendo sempre dimen-

sione qualitativa e quantitativa. E cercando di trasformare la valutazione dell'impatto sociale anche in un strumento di progettazione e di sviluppo comunitario. Un percorso che procede in parallelo rispetto alla valutazione di singoli progetti, come OpenSPACE o Coding Girls a Torino, che, affidata a soggetti esterni, viene effettuata con metodologie ben definite e codificate, come l'approccio contraffattuale. Per misurare la complessità dei nostri interventi e l'efficacia dell'organizzazione, invece, abbiamo bisogno di combinare insieme diverse metodologie, scegliendo in una vasta letteratura, che solo per la valutazione di impatto conta oltre 40 modelli. La nostra scelta, composita e ibrida, mette insieme la teoria del cambiamento, la valutazione in tempo reale applicata ai processi di innovazione sociale (RTE-SI), l'approccio socio-tecnico e la pratica trasformativa del racconto. Il risultato è una metodologia composita che possiamo definire il "Racconto del cambiamento in tempo reale", perché ci permette di cominciare la nostra narrazione dai primi risultati visibili (*first wins*) che innescano poi i processi di cambiamento a breve, medio e lungo termine.

In particolare, 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 crowdfunding, 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 follower. Da noi sono tutti attori, partecipanti. Non è un "mi piace" su un post che fa la differenza. Solo ogni persona in più che viene a conoscerci e a condividere realmente una parte del percorso ci dà il segnale che siamo sulla strada giusta. Certamente anche la bellezza è un valore... a chi non piace una rivista patinata o un video pieno di effetti? Ma se dobbiamo scegliere tra bellezza e autenticità, scegliamo la seconda opzione. Ci piace anche l'immagine mossa se cattura un istante, un'idea, una parola che può farci pensare. Per questo raccontiamo anche con strumenti mobili, sempre a portata di mano, dalla penna allo smartphone. Uno storytelling sempre più byod. Siamo state tra le prime organizzazioni a introdurre la pratica del racconto sociale, ora vogliamo superare la logica del *digital storytelling* e fare un ulteriore passo avanti verso una narrazione che ha come punto di forza la "storia trasformativa", il racconto partecipato e la capacità di andare in profondità.

Nello schema che segue abbiamo provato a sintetizzare la "catena logica del valore" e le principali metodologie collegate. A partire dal nuovo anno lo schema può diventare un efficace strumento di progettazione che aiuta lo staff a orientarsi sempre di più verso i risultati. A titolo di esempio consideriamo il progetto Coding Girls, che ha tra gli obiettivi quello di orientare le studentesse verso percorsi formativi e professionali in ambito Steam.

Come possiamo indurre un cambiamento di mentalità e superare gli stereotipi di genere per incoraggiare le ragazze? Seguendo la tabella mettiamo in campo le nostre risorse (input), che sono modelli, metodologie, formatori ecc., per realizzare una serie di attività finalizzate al coinvolgimento dei nostri destinatari diretti (output). Gli outcome corrispondono a quante ragazze hanno partecipato alle attività, hanno migliorato il rendimento nelle materie scientifiche, hanno successivamente scelto un percorso universitario nell'area Steam e trovato un lavoro. L'impatto è rappresentato dal vantaggio che rappresenta per la comunità avere più donne istruite che lavorano con profili e ruoli in settori professionali emergenti e più stabili. Con appositi indicatori e il supporto di calcoli "ufficiali", come quelli realizzati dalla Banca d'Italia (un maggiore accesso femminile al mercato del lavoro fino all'obiettivo di Lisbona del 60% si associa "meccanicamente" a un PIL più elevato del 7%), possiamo spingerci a calcolare il ritorno economico, mettendo in connessione i livelli di occupazione delle donne con la produttività del territorio.

LA VALUTAZIONE DI IMPATTO

Se per il monitoraggio dei progetti usiamo principalmente la Metodologia di valutazione in tempo reale (Real Time Evaluation RTE) adattata ai processi di innovazione sociale (RTE-SI), abbiamo anche avviato processi più strutturati che coinvolgono valutatori esterni secondo metodologie diverse. Per il progetto Coding Girls a Torino, sostenuto dalla Compagnia di San Paolo, l'analisi di impatto quantitativa non controfattuale del tipo prima/dopo è effettuata dall'Impact Evaluation Unit della Fondazione Collegio Carlo Alberto. L'analisi ha documentato nei partecipanti un miglioramento (autopercepito) nelle competenze informatiche, un'aumentata consapevolezza delle proprie potenzialità nell'ambito della programmazione e una maggiore propensione a prendere in considerazione una futura carriera universitaria e lavorativa nell'ambito STEM. I ragazzi diventano più consapevoli della questione di genere e in grado di riconoscere gli stereotipi. Le evidenze ottenute con l'osservazione pre/post incoraggiano ad approfondire l'analisi degli effetti del programma.





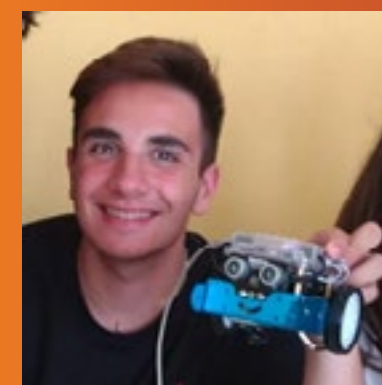
Per il progetto OpenSPACE, sostenuto da Con I bambini, è stata usata la valutazione controfattuale, applicata dal Laboratory for Effective anti Poverty Policies dell'Università Bocconi. Emerge che gli studenti che hanno partecipato alle attività della Palestra dell'innovazione hanno maggior self confidence. La maggiore fiducia in se stesse è particolarmente significativa per le

ragazze. Aumentano le aspirazioni e il desiderio di proseguire gli studi dopo la scuola dell'obbligo. La figura degli insegnanti diventa particolarmente significativa per le ragazze. Migliora la capacità e la propensione a lavorare in gruppo. Sono ovviamente soggetti a valutazione (interna o esterna) tutti i progetti europei.



Storie di cambiamento

Nel corso del 2022 abbiamo raccolto alcune "storie di cambiamento", molto diverse per età, esperienza e ruolo sociale, ma con un comune denominatore, il valore aggiunto dell'effetto moltiplicatore, come inizio di un ecosistema di conoscenza circolare. Quest'anno procediamo nella stessa direzione ma con una chiave tematica, quella della robotica educativa.



Pasquale Nocera, ambasciatore e formatore

A 16 anni, studente del Marconi di Nocera Inferiore (Salerno), viene selezionato come ambasciatore digitale per il progetto europeo Make: Learn: Share: Europe. Si cimenta subito con successo come formatore, con un entusiasmo contagioso. Nel 2019 "entra nelle case degli italiani" con il Tg1 delle 20. Con gli amici fonda e guida l'associazione Electronic & Information Technology. Studia Ingegneria dell'Automazione a Napoli. Ha 23 anni.



Carmine Nasti, docente a Scampia

Ha trasformato il laboratorio di robotica della scuola in un motore di sviluppo per la formazione dell'intero istituto e di "riscatto sociale" del territorio. Gli studenti che partecipano alle attività di robotica ottengono il massimo dei voti all'esame finale, proseguono gli studi con successo all'università e trovano subito lavoro. "La scuola è un ambiente meraviglioso perché mette tutti nelle condizioni di potersi esprimere al meglio", spiega il prof.

**Emanuele Alfano, ingegnere dell'automazione**

Due volte sul podio dei mondiali di robotica, nel 2014 in Brasile e nel 2015 in Cina, ha cominciato a fare il formatore mentre era ancora studente. A 18 anni ha rilasciato la sua prima intervista al Tg2. Ha partecipato come espositore a diverse edizioni di Maker Faire Rome. È stato tra gli animatori dei pomeriggi robotici e formatore del programma Coding Girls. Oggi Emanuele ha 26 anni. È laureato in ingegneria dell'automazione e informatica e lavora in Enel.

**Davide Aloisi, data scientist e campione del mondo**

Davide, 27 anni, lavora come data scientist per Leonardo, una delle aziende italiane più innovative e con maggiori investimenti in R&S. Nell'estate del 2022 pubblica la tesi di laurea magistrale "Consensus and formation control of unicycle-like robots with discontinuous communication protocols", presentata alla European Control Conference (ECC) 2022. Nel 2014 a João Pessoa in Brasile Davide, allora studente 18enne del Galilei di Roma, insieme a tre compagni, è salito sul podio della RoboCup, con-

quistando il titolo di campione del mondo nella programmazione dei robot calciatori. Nel 2015 vince il Global Junior Challenge nella categoria "fino a 29 anni" con il progetto Ardufonino, il primo cellulare open source creato con Arduino, capace di effettuare e ricevere chiamate e messaggi. Hart, il suo robot pittore, si è esibito alla Maker Faire e al Media Art Festival. Nel tempo libero Davide coltiva la passione per la tecnologia a codice aperto, mettendo le sue competenze a disposizione della comunità con l'Officina del recupero della Palestra dell'Innovazione. È autore del blog www.davidealoi.it dove condivide risorse open source soprattutto di robotica, elettronica e informatica. Per sei anni, dal 2015 al 2021, ha collaborato con FMD con vari ruoli, da formatore a tecnico responsabile della manutenzione degli ambienti digitali. Durante la prima fase dell'emergenza sanitaria ha rielaborato un modello disegnato da un ingegnere asiatico e ha stampato in 3D mascherine protettive, distribuendole gratuitamente.

**Giulia de Iulis, ingegnere robotica**

Giulia si è laureata in Ingegneria informatica, Robotica e Automazione a Tor Vergata. Nel 2017 con il suo team ha conquistato la qualificazione ai mondiali di robotica in Giappone. Nello storico istituto industriale romano Galileo Galilei, Giulia è stata la prima ragazza ad appassionarsi di robotica, ma ora altre ragazze stanno seguendo il suo esempio. Quando si è diplomata con 100/100 ha passato subito il testimone a Mayar.

**Valerio Flammini e Davide Belli, campioni del mondo**

Nel 2022 il team SPQR del Galilei torna a vincere la RoboCup nella categoria Soccer Light Weight conseguendo il quarto titolo mondiale. Si aggiudicano il prestigioso titolo gli studenti Valerio Flammini e Davide Belli, accompagnati dal loro docente Massimiliano Manfré.

Nell'anno scolastico 2021-22 Davide si è diplomato con 100/100 e Valerio è stato promosso al 5° anno. Ha accompagnato la delegazione anche il docente Paolo Torda, una colonna della robotica romana e

nazionale che in questi anni ha formato e appassionato centinaia di "robottari" e diversi campioni. Davide Belli si conferma campione del mondo per la seconda volta. Nel 2021, in piena pandemia, aveva vinto l'edizione Worldwide 2021 insieme ai compagni Emanuele Coletta e Siria Sannino, e con la collaborazione di Matteo Bonafede e Lorenzo Aloisi per le parti grafiche e video.

Davide è un figlio d'arte. Nel 2016 ha partecipato con il papà Andrea e il fratello Filippo alla sua prima Maker Faire Rome, realizzando il progetto "3D Pac Robot Man", ispirato a un classico dei videogiochi degli anni Ottanta, Pacman, la creatura mangia puntini perseguitata dai fantasmini. Nel team "formato famiglia" anche altri coetanei con i loro genitori: Carlo Coletta, Emanuele Coletta, Ferdinando Miraglia, Paolo Miraglia, Emanuele Alfano.

Progettista meccanico, il papà Andrea ha brevettato una sedia montascale manuale, che può essere anche motorizzata.

Il nostro 2022 in numeri

RISORSE, RISULTATI, PRODOTTI E SERVIZI

| | | | | |
|---|--|---|--|--|
| 150.000 | +100.000 | 15.000 | 5.120 | 13.000 |
| persone raggiunte dai "servizi" della FMD | studenti e giovani in formazione | cittadini in formazione e animazione territoriale | genitori in formazione | dirigenti e docenti iscritti a webina e laboratori |
| 120 | 4.000 | 500 | 112 | 700 |
| docenti nella comunità della "scuola del noi" | over 65 coinvolti in attività online e in presenza | imprenditori e professionisti | decisori nei tavoli di lavoro | migranti |
| 150 35 | 15.000 | 700 | +200 | 70 |
| formatori e animatori territoriali | partecipanti in 66 eventi con 150 relatori | scuole della community | partner (istituzioni, corporation, aziende ecc.) | università e centri di ricerca partner in Italia ed Europa |

ALTRI NUMERI DELLA FORMAZIONE

| | | | |
|---|---|---|---|
| 500 | 10.000 | 10.672 | 818 |
| badge rilasciati | attestati di partecipazione | accessi alla FMD Academy | prodotti finali realizzati dagli studenti (prototipi, app, game ecc.) |
| 9 | 1 | 18 | 5 |
| schede operative per sviluppare il debate in stanze digitali | Interland Room, ambiente fisico di gioco fabbricato nel fab lab | moduli di micro-apprendimento per Job Digital Lab | Video help |
| 11 | 1 | 4 | 1 |
| Consigli di Samuele (rubrica video e cartacea in 11 appuntamenti) | Web app per il Personal System Canvas | Palestre dell'Innovazione nelle periferie | Manifesto della Salute |

| | | | |
|------------------------------|-----------------|---------------------------------------|----------------------------------|
| 2.800 - 10.000 | 45 | 1.054.943 | 700 524 |
| sessioni e ore di formazione | progetti attivi | persone raggiunte dai post sui social | notizie sul sito e uscite stampa |

ALTRI NUMERI TRA ANIMAZIONE, COMUNICAZIONE E CONDIVISIONE

| | | | |
|--|---|--|---|
| 4 | 1 | 1 | 4 |
| Sfide tra hackathon e Jam Session | Sfilata di moda | Video "Chi siamo" della durata di 3 minuti | Ricerche tematiche per Fattore J |
| 19 | 1 | 9 | 15 |
| Storie di cambiamento raccontate per Job Digital Lab | Pubblicazione in libreria (Laboratori di cittadinanza digitale integrata e sostenibilità, Erickson) | contributi di Alfonso Molina su HuffPost | articoli di Mirta Michilli tra Agenda digitale e forumpa.it |
| 1 | 1 | 1 | 4 |
| contributo per lo speciale della Treccani "Marginalia" | Contributo al Manifesto sulla cybersecurity | Audizione in Parlamento sull'innovazione didattica | Eventi "Generazioni in rete" |

I nostri conti

Si riepilogano di seguito i macro-dati che emergono dal bilancio d'esercizio 2022. Il bilancio d'esercizio 2022 non è stato redatto in conformità con le disposizioni di cui all'art. 13 del CTS e, quindi, con gli schemi e le disposizioni di cui al decreto del Ministero del lavoro e delle politiche sociali del 5 marzo 2020, in quanto la Fondazione è divenuta ETS solo in data 15 dicembre 2022. La nota direttoriale n. 5941 del 5 aprile 2022, Ordinamento contabile degli Enti del Terzo Settore. Articolo 13 del D.lgs.

n.117/2017, consente agli ETS di continuare ad adottare i "vecchi" schemi se gli enti risultano iscritti al RUNTS nel corso dell'ultimo trimestre del periodo amministrativo rendicontato. Il bilancio d'esercizio 2023 sarà, quindi, il primo bilancio predisposto secondo le norme ministeriali.

Si riportano di seguito alcuni dati di sintesi della Fondazione. Per il bilancio completo al 31.12.2022 si rimanda alla sezione <amministrazione trasparente> del sito monodigitale.org alla voce <bilanci>.

| STATO PATRIMONIALE | | | |
|---|------------|------------|-------------|
| | 31/12/2022 | 31/12/2021 | Scostamento |
| Stato patrimoniale | | | |
| Attivo | | | |
| B) Immobilizzazioni | | | |
| II - Immobilizzazioni materiali | 19.530 | 18.131 | 8% |
| Totale immobilizzazioni (B) | 19.530 | 18.131 | 8% |
| C) Attivo circolante | | | |
| II - Crediti | 2.239.303 | 1.921.044 | 17% |
| III - Attività finanziarie che non costituiscono immobilizzazioni | 830 | 830 | 0% |



| | | | |
|---|-----------|-----------|------|
| IV - Disponibilità liquide | 5.488.980 | 4.784.936 | 15% |
| Totale attivo circolante (C) | 7.729.113 | 6.706.810 | 15% |
| D) Ratei e risconti | 563.385 | 541.233 | 4% |
| Totale attivo | 8.312.028 | 7.266.174 | 14% |
| Passivo | | | |
| A) Patrimonio netto | | | |
| I - Fondo patrimoniale | 2.181.603 | 2.181.603 | 0% |
| VIII - Avanzi (disavanzi) portati a nuovo | 281.162 | 255.754 | 10% |
| IX - Avanzo (disavanzo) dell'esercizio | 30.779 | 25.408 | 21% |
| Totale patrimonio netto | 2.493.545 | 2.462.766 | 1% |
| B) Fondi per rischi e oneri | 1.443.369 | 1.443.369 | 0% |
| C) Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato | 150.393 | 120.791 | 25% |
| D) Debiti | 486.155 | 642.369 | -24% |
| E) Ratei e risconti | 3.738.566 | 2.596.879 | 44% |
| Totale passivo | 8.312.028 | 7.266.174 | 14% |

Come si evince dallo schema di stato patrimoniale, la Fondazione non presenta particolari criticità di natura finanziaria o strumentale.

I crediti sono aumentati di circa il 17% in virtù soprattutto delle fatture da emettere per progetti eseguiti alla data di chiusura e non ancora registrati. Contestualmente, anche le disponibilità liquide hanno avuto un significativo incremento (15%), determinando una tranquillizzante prospettiva

di gestione finanziaria.

Per quanto concerne la Sezione del Passivo si rileva un importante incremento dei risconti passivi (circa il 44%). Tuttavia, tale incremento non identifica l'emersione di debiti, bensì l'iscrizione di proventi differiti, intesi nello specifico quali incassi avvenuti nell'esercizio per progetti che saranno oggetto di sviluppo e di conseguenza costituiranno ricavi nel corso degli anni 2023/2024.

CONTO ECONOMICO

| | 2021 | 2022 |
|--|-----------|-----------|
| Valore della produzione | 2.395.294 | 2.201.391 |
| Costo della produzione | 2.322.061 | 2.164.296 |
| Proventi e oneri finanziari e straordinari | 198 | 43.339 |
| Imposte | 48.023 | 49.655 |
| Avanzo / disavanzo esercizio | 25.408 | 30.779 |

Una lettura generale dei dati economici evidenzia come il valore della produzione sia diminuito di circa l'8% con un correlato decremento del 7% dei costi della produzione. La gestione finanziaria evidenzia un importante aumento alla luce di utili su cam-

bi positivi per progetti svolti con contributi in moneta non di conto. Anche quest'anno l'attività si chiude con un avanzo economico (circa 30mila euro) che incrementa il patrimonio a disposizione dell'ente.

IL VALORE DELLA PRODUZIONE PER TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ

| Attività | Valore in euro |
|-------------------------------|----------------|
| Istituzionale | 1.774.831,00 |
| Commerciale | 424.070,00 |
| Altri ricavi e arrotondamenti | 2.490,00 |
| Totale | 2.201.391,00 |

I ricavi da attività commerciale rappresentano poco meno di 1/5 dei proventi complessivi. Le tabelle che seguono forniscono un dettaglio dei proventi originati dai progetti finanziati e commissionati.

Il Comune di Roma, vista la natura di ente strumentale e la valenza pubblica dell'organizzazione non profit, ha garantito nel corso degli anni un fondo di gestione annuo. Ora, con la trasformazione in "Ente del terzo settore", Roma Capitale non è più "ente con-

trollore", ma resta "socio fondatore".

La FMD si sostiene grazie alla capacità di attrarre gli investimenti in responsabilità sociale d'impresa delle grandi multinazionali tecnologiche. Le attività sono gratuite, siano esse rivolte ai giovani, alle scuole, agli insegnanti, agli anziani o ai cittadini di origine straniera. Nonostante il perdurare della crisi e l'emergenza sanitaria anche il 2022 è stato chiuso con proventi complessivi di oltre i 2 milioni di euro.

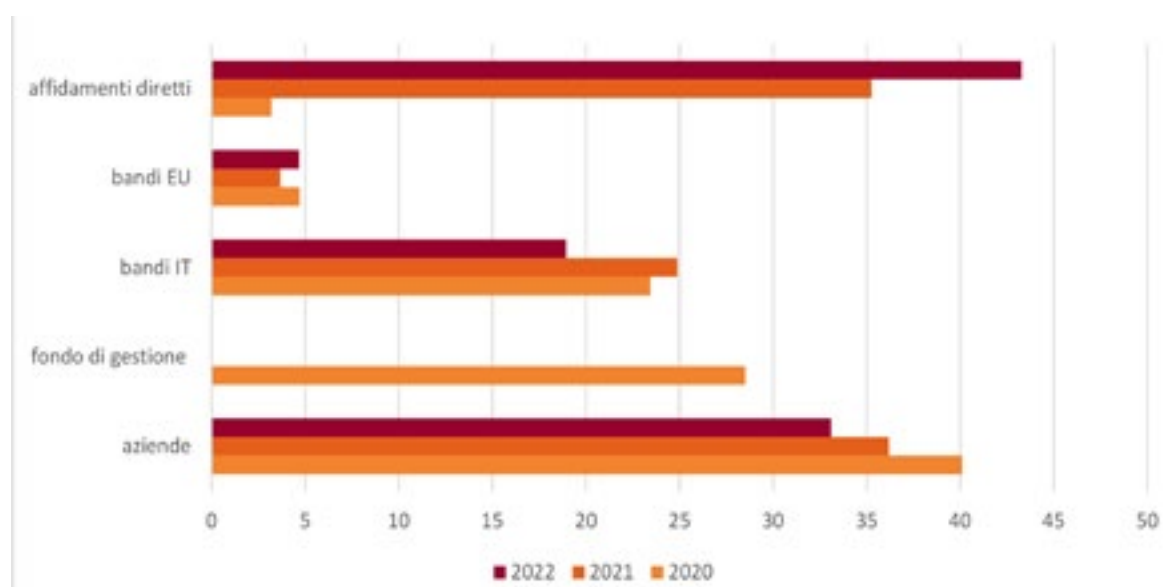


IL VALORE DELLA PRODUZIONE PER AREE DI ATTIVITÀ

| Aree di attività dei progetti | Valore in euro |
|--|----------------|
| Europei | 120.365,66 |
| Fragilità - Inclusione | 82.736,79 |
| Terza età | 79.500,74 |
| Innovazione nella scuola | 395.227,14 |
| Giovani e lavori del futuro | 305.833,94 |
| Competenze digitali dei cittadini e partecipazione attiva | 1.098.800 |
| Formazione delle aziende / Riqualificazione professionale dei lavoratori | 29.796,79 |
| Parità di genere | 86.640,25 |

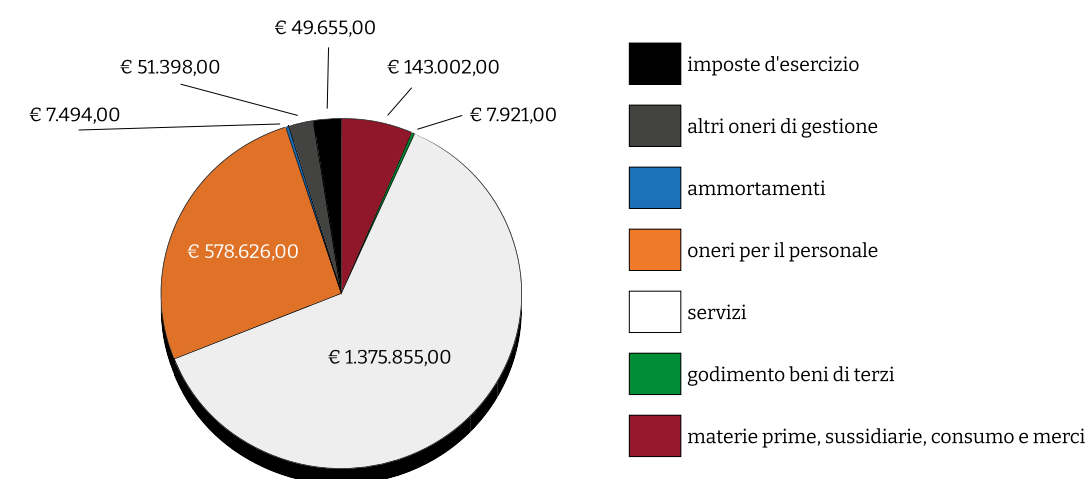
NEGLI ULTIMI ANNI LE ATTIVITÀ SONO STATE FINANZIATE DA

| | 2020 | 2021 | 2022 |
|---------------------|--------|--------|--------|
| Aziende | 40,11 | 36,20 | 33,10 |
| Fondi di gestione | 28,51 | 0,00 | 0,00 |
| Bandi IT | 23,46 | 24,89 | 18,95 |
| Bandi EU | 4,71 | 3,66 | 4,67 |
| Affidamenti diretti | 3,21 | 35,25 | 43,28 |
| | 100,00 | 100,00 | 100,00 |



Per quanto concerne la composizione dei componenti negativi di reddito, si rileva che la parte prevalente dei costi, come avremo

modo di ripetere anche in seguito, è strutturalmente rappresentata dai costi del personale dipendente e non dipendente (servizi).



PRODUZIONE DEL VALORE AGGIUNTO GLOBALE NETTO

| | 2022 |
|---|---------------------|
| Valore della produzione | 2.201.391,00 |
| 1) ricavi delle vendite e delle prestazioni | 2.198.901,00 |
| Altri ricavi e proventi, con separata indicazione dei contributi di competenza dell'esercizio | 2.490,00 |
| Costi intermedi di produzione | 382.200,00 |
| per materie prime, sussidiarie, consumo e merci (B6) | 143.002,00 |
| per servizi | 179.879,00 |
| per godimento beni di terzi | 7.921,00 |
| oneri gestionali | 51.398,00 |
| Valore Aggiunto Caratteristico Lordo | 1.819.191,00 |
| Componenti finanziari e straordinari | |
| Saldo della gestione finanziaria | 43.339,00 |
| Saldo componenti straordinari | |
| Valore Aggiunto Globale Lordo | 1.862.530,00 |
| Ammortamenti e svalutazioni | 7.494,00 |
| Valore aggiunto Globale Netto | 1.855.036,00 |



La Fondazione opera in un contesto di creazione del valore per la comunità di riferimento. Anche le componenti economiche acquisiscono, per questo, una valenza sociale. L'utilizzo delle risorse economiche è un

elemento di particolare attenzione per l'ente. Il prospetto della pagina precedente evidenzia i driver di creazione di valore finanziario e la sua ripartizione.

Il principale destinatario delle risorse finanziarie della Fondazione è rappresentato dalla "forza lavoro" dell'ente che assorbe circa il 94% delle risorse. E non poteva essere che in questo modo visto il modello di operatività dell'ente che eroga i propri servizi per tramite dell'attività posta in essere dai propri dipendenti e collaboratori. L'indicatore evidenzia, quindi, come le disponibilità in capo all'ente non siano disperse in attività non istituzio-

nali, non deviando quindi dalla missione per la quale l'ente è stato costituito.

A livello gestionale, non ci sono segnalazioni da parte degli amministratori in merito a criticità emerse nella gestione ed evidenziazione delle azioni messe in campo per la mitigazione degli effetti negativi.

L'organizzazione non ha posto in essere nell'esercizio specifiche campagne pubbliche di raccolte di fondi.

DISTRIBUZIONE DEL VALORE AGGIUNTO

| | 2022 |
|---|---------------------|
| Remunerazione del personale | 1.774.602,00 |
| Organi di governo | |
| Personale non dipendente | 1.195.976,00 |
| Personale dipendente | 578.626,00 |
| Remunerazione della Pubblica Amministrazione (imposte dirette) | 49.655,00 |
| Remunerazione del capitale di credito (oneri finanziari) | |
| Remunerazione dell'azienda | 30.779,00 |
| Valore Aggiunto Globale Netto | 1.855.036,00 |

Altre informazioni

CONTENZIOSI/ CONTROVERSIE

È in corso il procedimento per il sinistro occorso al bambino Francesco Pecora al Maxxi il 15/4/2016 durante una visita scolastica in occasione di un evento organizzato dalla FMD (Media Art Festival). La negoziazione assistita è curata dallo Studio Legale Lupo-Di Celmo per la famiglia del bambino e dall'avv. De Cristofaro per la FMD. Nel corso del 2022 non ci sono stati nuovi sviluppi nella controversia.

Sono in corso le trattative per il rinnovo della concessione immobiliare della Città educativa di Roma, attualmente sede operativa dell'organizzazione.

IMPATTO AMBIENTALE

Il tema dell'impatto ambientale è stato oggetto di monitoraggio da parte di Roma Capitale (con invio modulo su inquinamento), fino a quando la FMD ne era ente strumentale.

Nei diversi spazi della sede operativa sono disponibili appositi bidoni per la raccolta differenziata di carta, plastica, toner esauriti, umido, vetro e indifferenziata. L'impianto di condizionamento viene attivato, sia d'estate che d'inverno, solo negli ambienti effettivamente usati.

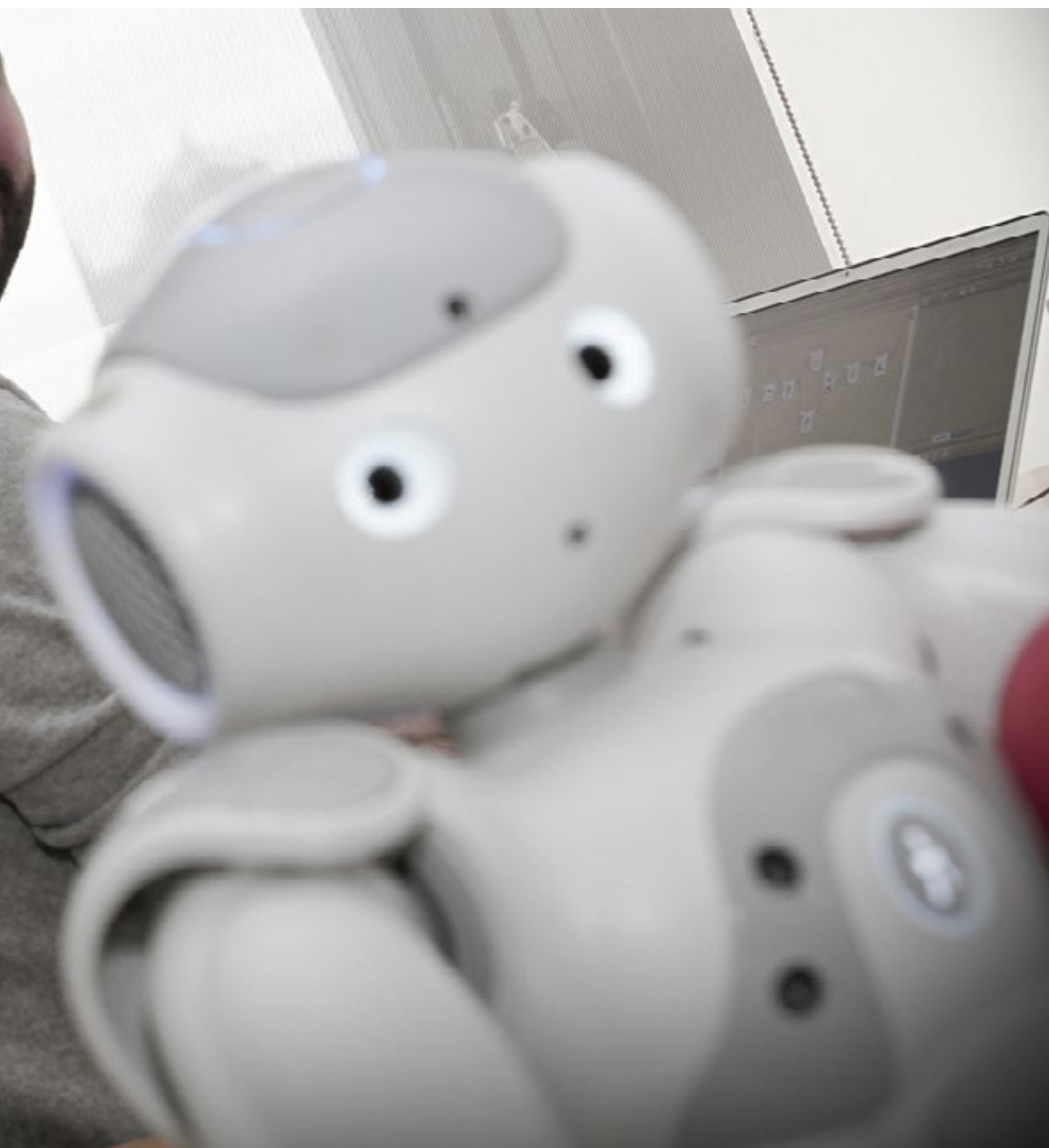
Nella sede operativa, presso la Città Educativa di Roma, è attiva a richiesta un'Officina del recupero per rigenerare computer dismessi dalle aziende. Sui computer rigenerati viene installato il sistema operativo Linux (software libero) e il pacchetto OpenOffice, che comprende diverse componenti (programma di scrittura, foglio di calcolo, presentazioni, data base, grafica ecc.). Un foglio con istruzioni semplici e chiare accompagna il dispositivo pronto all'uso. L'officina funziona come uno Sportello che gestisce le offerte in entrata (dispositivi da donare) e le richieste in uscita (dispositivi rigenerati). Le informazioni di donatori e beneficiari, utili per attivare al meglio il servizio, sono raccolte con un unico modulo da compilare on line.



| | |
|--|---|
| <p>TRASPARENZA</p> | <p>Comunicazioni veloci possono essere inviate anche con il servizio di messaggistica istantanea Telegram al contatto @Fmdigitale oppure via mail all'indirizzo riciclo@mondodigitale.org.</p> <p>Nel 2022 sono stati consegnati sei computer ai volontari del servizio civile svolto presso Roma Capitale. La dotazione fornita da FMD fa parte dell'accordo di partnership "Digitale per il lavoro" con il Comune di Roma. La durata del comodato è dal primo agosto 2022 al 31 maggio 2023.</p> <p>In corso di verifica eventuali nuovi obblighi trasparenza con il passaggio a ETS.</p> <p>Piano di prevenzione è parte integrante del Mog 231.</p> <p>Responsabile prevenzione corruzione e trasparenza è la direttrice generale Mirta Michilli.</p> |
| <p>POLITICHE INCLUSIVE E PARITÀ DI GENERE</p> | <p>Politiche inclusive e per la parità di genere sono inserite all'interno del Codice etico, adottato il 4 maggio 2020, unitamente al Modello di organizzazione e gestione (Mog 231).</p> <p>Nel 2023 è stato avviato il processo per la certificazione di parità di genere (UNI PdR 125:2022).</p> |
| <p>PROTEZIONE DEI DATI</p> <p>SICUREZZA SUL LAVORO</p> | <p>In data 16/12/2021 è stato rinnovato l'incarico al Responsabile della Protezione dei Dati per tutto il 2022.</p> <p>È stato approvato il Documento per la valutazione dei rischi (DVR) e sono state effettuate le relative nomine:</p> <ul style="list-style-type: none"> - RSPP Marcella De Bianchi (incarico in corso nel 2022) - medico del lavoro Sergio Fantini (incarico in corso nel 2022). |
| <p>CERTIFICAZIONI</p> | <p>Sono in corso gli aggiornamenti per le certificazioni di qualità, seguiti dalla direttrice Mirta Michilli come responsabile e da Manuela Martina come referente.</p> <p>Certificazione del sistema di gestione qualità ISO 9001:2015</p> <p>Campo di applicazione: progettazione ed erogazione di corsi di formazione ed attività di ricerca e consulenza finalizzata alla diffusione di tematiche legate all'innovazione e ICT. Erogazione servizi coaching. Audit svolto in data 6/04/2022 per il conseguimento del rinnovo della certificazione.</p> <p>Certificato di conformità del servizio UNI 11601:2015 - Coaching</p> |

| | |
|-------------------------------------|---|
| <p>RIUNIONI DEGLI ORGANI</p> | <p>Campo di applicazione: progettazione ed erogazione servizi di coaching.</p> <p>Con audit di sorveglianza in data 18 maggio 2022 è stato ottenuto l'aggiornamento del certificato.</p> <p>Nel 2023 la FMD sarà sottoposta all'audit di rinnovo per la UNI 11601:2015 e sorveglianza per la ISO 9001:2015 e intende adottare la prassi di riferimento UNI/PDR 42:2018 "prevenzione e contrasto del bullismo". Inoltre essendo stato introdotto, con la legge 162/2021, lo strumento della certificazione della parità di genere, con l'obiettivo di incentivare le aziende ad adottare politiche adeguate a ridurre il gap di genere, la fondazione intende adottare la UNI/PdR 125:2022 certificazione per la Parità di Genere.</p> <p>Consiglio di amministrazione</p> <p>24/03/22. Presenti: presidente, 4 consiglieri, direttore generale, 3 sindaci. Odg: Approvazione Bilancio Consuntivo 2021; assegnazione incarico al DG proposto dal presidente (rinnovo contratto e condizioni economiche), delibera sulla modalità di adesione alla fondazione, richiesta di adesione di Microsoft Italia come socio partecipante.</p> <p>16/06/22. Presenti: presidente, 3 consiglieri, direttore generale, 2 sindaci. Odg: il modello di sviluppo della fondazione, la governance.</p> <p>22/09/22. Presenti: presidente, 3 consiglieri, direttore generale, 2 sindaci. Odg: aggiornamento sulle attività della fondazione; aggiornamento sulla situazione economico-finanziaria e previsionale chiusura 2022; continua il confronto sul modello di sviluppo della fondazione e della governance; eventi in programma; report sulla procura speciale del DG.</p> <p>23/11/22. Presenti: presidente, 3 consiglieri, 2 sindaci, direttore generale. Odg: presentazione del piano delle attività 2023-2025 e del piano economico triennale, Mirta Michilli, DG; approvazione del Bilancio di previsione 2023-2025; previsionale di chiusura 2022 (fatturato/risultato); definizione delle prossime riunioni del Cda; DG informa il Cda sulla procedura relativa alla certificazione antibullismo.</p> <p>Assemblea dei soci fondatori</p> <p>L'assemblea dei soci nel corso del 2022, oltre ad esprimere parere positivo sul bilancio consuntivo al 31/12/2021, accoglie la richiesta del Presidente di riprendere i contatti con i nuovi interlocutori amministrativi e politici di Roma Capitale e chiede formalmente al delegato Lanza, che accetta, di veicolare al Sindaco di Roma la richiesta di un incontro con la Fondazione Mondo Digitale.</p> <p>25/03/22. Presenti: presidente, 3 soci fondatori, direttore generale, 3 sindaci. Odg: Parere sul Bilancio Consuntivo 2021; presentazione nota integrativa 2021; presentazione relazione del collegio dei sindaci; presentazione relazione di gestione.</p> |
|-------------------------------------|---|

I progetti in schede



2030 YOUTH VISION

| | |
|-------------------------------|---|
| TITOLO | 2030 YOUTH VISION |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | SDGs Sustainable Development Goals, youthparticipation, Agenda 2030 |
| SINTESI | <p>Il progetto, finanziato dal programma europeo Erasmus+, promuove la partecipazione attiva dei giovani tra i 16 e i 29 anni, per influenzare le politiche locali nel contesto degli SDGs e affrontare le sfide più rilevanti per il loro futuro. I giovani delle città coinvolte vengono formati, partecipano ai Local Labs, hanno uno scambio internazionale con i loro coetanei e prendono attivamente parte alla co-produzione di politiche locali.</p> <p>Parteci Il progetto coinvolge inoltre le autorità e gli agenti sociali locali fornendo loro strumenti convalidati e applicabili per far partecipare efficacemente i giovani nella definizione delle politiche locali.</p> |
| SETTORE | Partecipazione attiva dei giovani |
| FINANZIATORE | Commissione europea (Erasmus+) |
| ENTE COORDINATORE | Municipalità di Catadau (Spagna) |
| PARTNER | <p>Creas id social, s.l. (Spagna)</p> <p>Municipalità di Lousada (Portogallo)</p> <p>Fondazione Mondo Digitale (Italia)</p> <p>Association for developing voluntary work novo mesto (Slovenia)</p> <p>Association des agences de la democratie locale (Francia)</p> |
| RETE | municipalità, assessorati, associazioni di volontariato, centri di aggregazione giovanile, scuole superiori |
| REFERENTE FMD | Annaleda Mazzucato |
| DURATA | 30 mesi (da settembre 2022 a febbraio 2025) |
| TERRITORIO | Italia, Portogallo, Slovenia, Francia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.mondodigitale.org/progetti/2030-youth-vision |





AMBIZIONE ITALIA PER I GIOVANI DIGITAL SKILLING INITIATIVE

| | |
|-----------------------------------|--|
| TITOLO | AMBIZIONE ITALIA PER I GIOVANI DIGITAL SKILLING INITIATIVE |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | AMBIZIONE ITALIA PER I GIOVANI DIGITAL SKILLING INITIATIVE |
| SINTESI | Programma formativo e di orientamento professionale a supporto delle politiche attive per il lavoro, dedicato ai lavoratori più fragili maggiormente colpiti dall'emergenza sanitaria. L'obiettivo è accrescere e pareggiare le opportunità di accesso alle competenze digitali, necessarie per i posti di lavoro più specializzati ancora vacanti, e riqualificare i lavoratori adulti. |
| SETTORE | Competenze digitali in particolare per il mondo del lavoro |
| FINANZIATORE | Microsoft Italia |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | Roma Capitale con la Rete dei COL di Roma Capitale, Comune Di Bari con Porta Futuro, Camera di Commercio della Basilicata, Urban Digital Center Innovation Lab di Rovigo |
| RETE | Rete dei COL di Roma Capitale, Camera di Commercio di Brescia, Comune di Bari con Porta Futuro (Almaviva e Fondazione Baker Hughes), Città Metropolitana di Milano, Camera di Commercio della Basilicata, Urban Digital Center Innovation Lab di Rovigo, Scuole Hub, Academy di Microsoft (Experis) |
| REFERENTE FMD | Francesca Del Duca |
| DURATA | 12 mesi (da ottobre 2021 a ottobre 2022) |
| TERRITORIO | Italia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.mondodigitale.org/progetti/ambizione-italia-i-giovani https://www.microsoft.com/it-it/ambizioneitalia |



AMBIZIONE ITALIA PER IL LAVORO DIGITAL SKILLING INITIATIVE

| | |
|-----------------------------------|--|
| TITOLO | AMBIZIONE ITALIA PER IL LAVORO DIGITAL SKILLING INITIATIVE |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | #Ambizioneitaliagiovani Digitalskills, lavoro |
| SINTESI | Dopo il successo della prima edizione di "Ambizione Italia per i giovani" Microsoft Italia e Fondazione Mondo Digitale rinnovano il loro impegno a supporto delle politiche attive per il lavoro, attraverso azioni formative e di orientamento professionale rivolte ai lavoratori più fragili maggiormente colpiti dall'emergenza sanitaria. |
| SETTORE | Competenze digitali per il lavoro |
| FINANZIATORE | Microsoft Philanthropies |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | Microsoft italia |
| RETE | Roma Capitale, Comune di Bari, Camera di Commercio Palermo, Camera di Commercio Basilicata, Innovation Center di Rovigo, Rete Col di Roma Capitale, Academy Experis |
| REFERENTE FMD | Francesca del Duca |
| DURATA | 11 mesi (da agosto 2021 a settembre 2022) |
| TERRITORIO | Italia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.mondodigitale.org/progetti/ambizione-italia-il-lavoro |





AMBIZIONE ITALIA PER LA CYBERSECURITY

| | |
|-------------------------------|--|
| TITOLO | AMBIZIONE ITALIA PER LA CYBERSECURITY |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | Cybersecurity, jobs, digitalskills |
| SINTESI | Alleanza con Microsoft per il lavoro nell'ambito della sicurezza informatica. Programma formativo focalizzato sulle competenze digitali per l'occupazione di nuovi posti di lavoro nel campo della sicurezza informatica. Il progetto coinvolge un ampio numero di stakeholder in un ecosistema ibrido: imprese, enti pubblici, organizzazioni non profit, scuole, atenei e altre istituzioni di istruzione terziaria. |
| SETTORE | Trasformazione digitale, sicurezza informatica |
| FINANZIATORE | Microsoft Philanthropies |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | Università Campus Bio-Medico di Roma |
| RETE | Università, camere di commercio, centri per l'impiego, associazioni specializzate in cybersecurity |
| REFERENTE FMD | Francesca Del Duca |
| DURATA | 12 mesi (da giugno 2022 a giugno 2023) |
| TERRITORIO | Italia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.mondodigitale.org/progetti/ambizione-italia-la-cybersecurity |



CODING GIRLS ottava edizione

| | |
|-------------------------------|---|
| TITOLO | CODING GIRLS ottava edizione |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | #Codinggirls Parità di genere, Steam |
| SINTESI | Nel 2014 Coding Girls nasce come iniziativa sostenuta dalla Missione Diplomatica degli Stati Uniti in Italia, il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, Roma Capitale e Microsoft. Nelle successive edizioni il progetto è cresciuto fino a configurarsi come un programma formativo aumentato volto ad allenare i giovani alle STE-AM, ma soprattutto ad aiutare le giovani studentesse ad avere fiducia nella scienza e a orientarsi nelle carriere del futuro. Oggi partecipano alla cordata educativa ambasciate, enti, organizzazioni ma soprattutto i più prestigiosi atenei italiani. Focus dell'ottava edizione è la realizzazione di un futuro equo e sostenibile, nel quale la crescita professionale non implichi discriminazioni di genere e preservi l'ambiente come habitat di tutti. Questo richiede per i giovani e le giovani di oggi l'acquisizione di un mindset che unisca conoscenze scientifiche, consapevolezza ambientale, expertise digitale, valori sociali. |
| SETTORE | Parità di genere, formazione Steam |
| FINANZIATORE | Missione diplomatica USA in Italia |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | Microsoft Italia, Fondazione Compagnia di San Paolo, Ambasciata del Regno dei Paesi Bassi, Eni |
| RETE | Politecnico di Torino e Università di Torino, Politecnico di Milano, Alma Mater Studiorum di Bologna, Università di Padova, Unitrento, Università degli Studi dell'Aquila, Università Politecnico delle Marche, Sapienza Università di Roma, Università degli Studi di Napoli - Federico II, Università degli Studi di Salerno, Università degli Studi di Bari, Università della Calabria e Università degli Studi Mediterranea, Università degli Studi di Palermo, Università degli Studi di Catania, Università degli Studi di Cagliari, Università degli Studi di Genova, Università di Pisa, Università degli Studi di Trieste, Università degli Studi di Perugia, Università degli Studi della Basilicata |
| REFERENTE FMD | Cecilia Stajano |
| DURATA | 12 mesi (da settembre 2021 a settembre 2022) |
| TERRITORIO | Italia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | www.donne.mondodigitale.org https://www.mondodigitale.org/progetti/coding-girls |





CODING GIRLS A TORINO

| | |
|-------------------------------|---|
| TITOLO | CODING GIRLS A TORINO |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | #Codinggirls Coding, parità di genere |
| SINTESI | Per il terzo e ultimo anno scolastico 2021-2022, grazie alla collaborazione con la Fondazione Compagnia di San Paolo, 600 studentesse torinesi di 10 scuole secondarie di secondo grado sono protagoniste di un programma intensivo di formazione e sensibilizzazione in ambito steam. Il programma prevede laboratori di coding e hackathon, oltre alla nascita di hub territoriali per il coinvolgimento dell'intera cittadinanza sulle sfide della parità di genere in Italia. |
| SETTORE | Parità di genere, formazione Steam e coding |
| FINANZIATORE | Fondazione Compagnia di San Paolo |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | Fondazione Compagnia di San Paolo |
| RETE | Scuole secondarie di secondo grado e università |
| REFERENTE FMD | Elisabetta Gramatica |
| DURATA | Terza annualità nell'anno scolastico 2021-22 |
| TERRITORIO | Torino e provincia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.mondodigitale.org/progetti/coding-girls-torino |



CODING GIRLS IN MOZAMBICO

| | |
|-------------------------------|--|
| TITOLO | CODING GIRLS IN MOZAMBICO Tackling the Gender and Geographic Divide in the ICT Sector in Mozambique |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | #Codinggirls Parità di genere, empowerment, autoimprenditorialità, coding, competenze digitali |
| SINTESI | La cordata di Coding Girls si arricchisce andando oltre i confini nazionali fino in Mozambico. Nel corso del progetto, studentesse di scuola secondaria e studentesse universitarie di dieci province del Mozambico sono protagoniste di un programma di formazione e sensibilizzazione in ambito Steam (livello base e avanzato), rafforzato – per un gruppo di giovani donne – da esperienze pilota di incubazione e sviluppo di micro e piccole imprese al femminile. |
| SETTORE | Parità di genere, Steam |
| FINANZIATORE | Agenzia Italiana per la Cooperazione allo Sviluppo (Aics) |
| ENTE COORDINATORE | Centro Informazione e Educazione allo Sviluppo (Cies) |
| PARTNER | Fondazione Mondo Digitale |
| RETE | Partner istituzionali: Istituto nazionale del governo elettronico (Inage) e Centro Informatico dell'Università Eduardo Mondlane del Mozambico (CI-UEM) |
| REFERENTE FMD | Elisabetta Gramatica e Ilaria Graziano |
| DURATA | 12 mesi (da marzo 2022 a marzo 2023) |
| TERRITORIO | Mozambico, province di Maputo, Gaza, Inhambane, Sofala, Manica, Tete, Zambèzia, Niassa, Nampula, Cabo Delgado |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.mondodigitale.org/progetti/coding-girls-mozambico |





CO.ME.SE – CODE&FRAME FOR SELF EMPOWERMENT

| | |
|-------------------------------|---|
| TITOLO | CO.ME.SE – CODE&FRAME FOR SELF EMPOWERMENT |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | Sostenibilità, competenze digitali, transizione energetica, coding, fakenews |
| SINTESI | L'obiettivo è promuovere tra i più giovani lo sviluppo di competenze digitali, scientifiche, di autoimprenditorialità e sostenibilità ambientale per favorire la transizione energetica. Il percorso è pensato per appassionare ai temi della sostenibilità e dell'ambiente e per far scoprire le infinite possibilità di sviluppo aperte dalla ricerca e dalla cultura scientifica. Tra le novità rispetto all'edizione precedente l'aggiunta di un nuovo modulo di produzione di artefatti digitali (vlogging), un nuovo percorso sull'autoimprenditoria e la simulazione di accelerazione di impresa in fase di start up, sul modello mini joule, ispirato alla scuole joule di Eni. |
| SETTORE | Sostenibilità |
| FINANZIATORE | Eni spa |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | Eni spa |
| RETE | scuole secondarie di secondo grado italiane, start up di Eni Joule, Agi |
| REFERENTE FMD | Elisabetta Gramatica |
| DURATA | 7 mesi (da maggio 2022 a dicembre 2022) |
| TERRITORIO | Italia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.mondodigitale.org/progetti/codeframe-self-empowerment |



COMPUTER SCIENCE FIRST

| | |
|-------------------------------|--|
| TITOLO | COMPUTER SCIENCE FIRST |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | #CSFirst Coding, didattica innovativa, pensiero computazionale, competenze trasversali, interculturalità, interdisciplinarietà. |
| SINTESI | Prosegue per la 5ª edizione la collaborazione con Google per diffondere nelle scuole italiane la piattaforma gratuita Computer Science First, in grado di sviluppare in modo coinvolgente e divertente il pensiero computazionale e le competenze trasversali. La nuova sfida si articola in tre azioni, due per i docenti e una per i genitori. Computer Science First è una piattaforma di coding che aiuta i docenti, anche senza esperienza, a introdurre i nuovi linguaggi digitali nell'insegnamento delle materie scolastiche e a creare curricoli verticali personalizzati. Il progetto prevede la formazione di docenti della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado su coding e linguaggi di programmazione per l'insegnamento delle materie tradizionali, con una componente specifica dedicata all'interculturalità. Completa il percorso un'azione laboratoriale dedicata al dialogo intergenerazionale tra genitori e figli. |
| SETTORE | Innovazione nella didattica |
| FINANZIATORE | Google |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | |
| RETE | |
| REFERENTE FMD | Ilaria Graziano, Valentina Gelsomini, Cecilia Stajano, Eleonora Curatola |
| DURATA | 9 mesi (da settembre 2022 a giugno 2023) |
| TERRITORIO | Italia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://csfirst.withgoogle.com/s/it/home https://www.mondodigitale.org/progetti/computer-science-first |



DIGI BREAKER PLUS

| | |
|-------------------------------|---|
| TITOLO | DIGI BREAKER PLUS Breaking Barriers and Building Community for an Effective, Sustainable and Inclusive Digitalization of Adult Guidance Services |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | Orientamento al lavoro, formazione degli adulti, competenze verdi |
| SINTESI | L'obiettivo è accelerare la transizione verde e digitale, mettendo istruzione e competenze al centro dell'azione, sostenendo gli studenti adulti e le loro comunità nel trasformare le sfide aperte dalle transizioni in nuove opportunità per lo sviluppo umano. Il progetto propone un percorso multimediale che facilita l'accesso ai servizi di orientamento e formazione. Grazie a un insieme di materiali didattici e a un approccio flessibile, risponde alla necessità di qualificare e riqualificare i lavoratori in modo da adattarsi alle attuali trasformazioni del mercato del lavoro durante la transizione verso un'economia neutrale dal punto di vista climatico. Prevede, inoltre, programmi innovativi e inclusivi e un lavoro di rete tra i diversi attori sociali che si occupano di formazione degli adulti. |
| SETTORE | Formazione adulti |
| FINANZIATORE | Commissione europea (Erasmus+) |
| ENTE COORDINATORE | Alphabet Formation (Belgio) |
| PARTNER | Alphabet Formation, Belgio (capofila) Fondazione Mondo Digitale, Italia All Digital Aisbl, Belgio Imotec, Lituania Igitigo, Svezia Globalni Biblioteki – Bulgariya, Bulgaria |
| RETE | Centri per l'impiego, centri di formazione per gli adulti |
| REFERENTE FMD | Annaleda Mazzucato |
| DURATA | 24 mesi |
| TERRITORIO | Italia, Belgio, Lituania, Svezia, Bulgaria |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.mondodigitale.org/progetti/digi-breaker |



DOCENTI DELLA SCUOLA DEL NOI

| | |
|-------------------------------|---|
| TITOLO | DOCENTI DELLA SCUOLA DEL NOI |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | Didattica inclusiva, didattica innovativa, rete di docenti, multidisciplinarietà. |
| SINTESI | È una community open source di docenti provenienti da tutte le regioni d'Italia, impegnati nell'ideazione, sperimentazione e valutazione di progetti di innovazione curricolare digitale e inclusiva. Per i docenti sono disponibili formazioni gratuite (metodologiche, di upskilling e reskilling e innovazione curricolare), il coinvolgimento all'interno di una rete territoriale e attività di coaching (design thinking per la didattica). E un sistema di Open Badge per il riconoscimento e la certificazione del loro impegno a favore della costruzione della scuola del futuro. |
| SETTORE | Innovazione nella didattica |
| FINANZIATORE | |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | Edizioni Erickson per le pubblicazioni |
| RETE | Docenti (scuole di tutta Italia) |
| REFERENTE FMD | Francesca Aghemo |
| DURATA | Senza soluzione di continuità (settembre 2022 – luglio 2023) |
| TERRITORIO | Italia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | |





EDU4AI

| | |
|-------------------------------|---|
| TITOLO | EDU4AI Artificial Intelligence and Machine Learning to Foster 21st Century Skills in Secondary Education |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | AI intelligenza artificiale, robotica, machine learning |
| SINTESI | L'obiettivo del progetto è introdurre l'intelligenza artificiale nelle scuole, per garantire un processo di accesso democratico all'innovazione. Attraverso la ricerca delle buone pratiche esistenti in Europa e l'analisi dello stato dell'arte a livello internazionale riguardante le metodologie ad oggi usate, il progetto sviluppa le linee guida pedagogiche e un percorso formativo dedicato agli insegnanti. Docenti selezionati nei quattro paesi partecipano agli incontri formativi internazionali per avviare la sperimentazione con gli studenti nelle loro scuole. Tutti i materiali e i risultati della sperimentazione sono pubblicati e presentati in conferenze internazionali. |
| SETTORE | Educazione per la vita |
| FINANZIATORE | Commissione europea, Erasmus+ (Partenariati strategici) |
| ENTE COORDINATORE | In2 Digital Innovations GmbH, Germania |
| PARTNER | - In2 Digital Innovations GmbH, Germania (capofila) - Europaiko Ergastirio Ekpaideftikis Technologies, Grecia - Fondazione Mondo Digitale, Italia - Asociacion de investigacion de la industria, Spagna - 4 Johannes-Kepler-Gymnasium, Germania - Col-legi Sant Roc, Spagna - Epal Korydalloy, Grecia |
| RETE | Università, scuole, aziende, ong |
| REFERENTE FMD | Annaleda Mazzucato |
| DURATA | 25 mesi (da novembre 2020 a novembre 2022) |
| TERRITORIO | Italia, Grecia, Spagna, Germania |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://edu4ai.eu/ https://www.mondodigitale.org/progetti/edu4ai |



INTERGENERATIONAL DIGITAL ENGAGEMENT

| | |
|-------------------------------|--|
| TITOLO | INTERGENERATIONAL DIGITAL ENGAGEMENT |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | Apprendimento intergenerazionale, fakenews |
| SINTESI | Obiettivo del progetto è migliorare il pensiero critico e altre abilità di alfabetizzazione mediatica, formando giovani volontari come facilitatori in grado di trasmettere le loro conoscenze agli adulti più anziani. Gli eventi formativi che si svolgono in Belgio, Francia, Grecia e Italia sono dedicati ai giovani partecipanti, che successivamente insegnano a studenti senior negli stessi paesi in altri workshop. Il progetto, della durata di 24 mesi, intende così migliorare anche la responsabilità intergenerazionale nella trasformazione digitale, offrendo spazi per dibattiti e scambi tra cittadini di età diverse su disinformazione, cittadinanza digitale e impegno civico. |
| SETTORE | Tarsformazione digitale, apprendimento intergenerazionale |
| FINANZIATORE | Commissione europea (programma CERV) |
| ENTE COORDINATORE | Athens Lifelong Learning Institute (Grecia) |
| PARTNER | - Athens Lifelong Learning Institute, Grecia (capofila) - European Association for the Education of Adults (Belgio) - Federation Europeenne des Journalistes (Belgio) - E-Seniors: Initiation des Seniors Aux Ntic Associations (Francia) - Pistes solidaires (Francia) - People Behind Make (Grecia) - European Association for Viewers Interests Aisbl – Eavi (Belgio) - Fondazione Mondo Digitale (Italia) - Istituto comprensivo di Bosco Chiesanuova, Polo europeo della conoscenza (Italia) |
| RETE | Centri anziani, scuole |
| REFERENTE FMD | Annaleda Mazzucato |
| DURATA | 24 mesi |
| TERRITORIO | Italia, Francia, Belgio, Grecia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.mondodigitale.org/progetti/e-engaged |



**FATTORE J
NELLE MANI DELLA SCIENZA**

| | |
|-----------------------------------|---|
| TITOLO | FATTORE J NELLE MANI DELLA SCIENZA edizione 2 |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | #FattoreJSalute Scienza, salute, ricerca, fiducia |
| SINTESI | Obiettivo della seconda edizione è sensibilizzare sull'importanza di una corretta informazione scientifica e sulla scelta di comportamenti responsabili per il benessere e la salute di tutti. |
| SETTORE | Salute e scienza |
| FINANZIATORE | Janssen Italia |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | - Partner scientifico: Università Campus Bio-Medico di Roma - Media partner: Fanpage - Patrocini: Società Italiana di Igiene Medicina Preventiva e Sanità Pubblica (SItI) , VaccinarSi e Società Italiana Farmacologia (SIF) |
| RETE | Associazione Italiana contro Leucemie, Linfomi e Mieloma (Ail), Associazione Ipertensione Polmonare Italiana Onlus (Aipi), Associazione Malati Reumatici del Piemonte (AMaR), Associazione Nazionale per le Malattie Infiammatorie Croniche dell'Intestino (Amici onlus), Associazione Nazionale Amici per la Pelle (Anap onlus), Associazione Psoriasici Italiani Amici della Fondazione Corazza (Apiafco), Network Persone Sieropositive (Nps Italia onlus), Progetto Itaca onlus, Fondazione Near, Salutequità, Walce onlus, Associazione Italiana Sclerosi Multipla (AISM), Cittadinanza Attiva |
| REFERENTE FMD | Francesca Del Duca |
| DURATA | 10 mesi (da settembre 2021 a giugno 2022) |
| TERRITORIO | Italia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.fattorej.org/ https://www.mondodigitale.org/progetti/fattore-j-2 |



**FATTORE J
PIÙ SALUTE, PIÙ FIDUCIA, PIÙ FUTURO**

| | |
|-----------------------------------|---|
| TITOLO | FATTORE J PIÙ SALUTE, PIÙ FIDUCIA, PIÙ FUTURO edizione 3 |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | #FattoreJSalute Scienza, salute, fiducia, ricerca, futuro |
| SINTESI | Dopo aver sensibilizzato 200mila giovani su una corretta informazione scientifica, per assumere comportamenti responsabili per la salute di tutti e per confidare nei progressi della ricerca, il progetto si focalizza sulla fiducia nella scienza e nella ricerca, nonostante le difficoltà del tempo che viviamo, sostenendo la passione dei ragazzi, la determinazione e la voglia di costruire un mondo in salute. Con lo slogan "Più fiducia, più salute, più futuro" il progetto entra nel cuore delle cure per scoprire insieme la natura circolare della salute con un approccio One Health. |
| SETTORE | Salute e scienza |
| FINANZIATORE | Janssen Italia |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | - Università Campus BioMedico di Roma, Università di Siena. - Patrocini: Società Italiana di Igiene Medicina Preventiva e Sanità Pubblica (SItI), VaccinarSi e Società Italiana Farmacologia (SIF). |
| RETE | Associazione Italiana contro Leucemie, Linfomi e Mieloma (Ail), Associazione Ipertensione Polmonare Italiana Onlus (Aipi), Associazione Malati Reumatici del Piemonte (AMaR), Associazione Nazionale per le Malattie Infiammatorie Croniche dell'Intestino (Amici onlus), Associazione Nazionale Amici per la Pelle (Anap onlus), Associazione Psoriasici Italiani Amici della Fondazione Corazza (Apiafco), Network Persone Sieropositive (Nps Italia onlus), Progetto Itaca onlus, Fondazione Near, Salutequità, Walce onlus, Associazione Italiana Sclerosi Multipla (AISM), Cittadinanza Attiva. |
| REFERENTE FMD | Francesca Del Duca |
| DURATA | 10 mesi (da settembre 2022 a giugno 2023) |
| TERRITORIO | Italia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.fattorej.org/ https://www.mondodigitale.org/progetti/fattore-j |





GROWING TOUR

| | |
|-------------------------------|---|
| TITOLO | GROWING TOUR |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | Donne, empowerment femminile, sostenibilità, educazione finanziaria |
| SINTESI | <p>Obiettivo del progetto è la crescita inclusiva delle giovani donne. Il percorso, dedicato alle classi quinte della scuola primaria e alle prime tre classi della secondaria di primo grado, prevede un programma di due giornate formative per studenti e una formazione per docenti. Attraverso giochi, test, prove, simulazioni, esercizi, sfide, bambine e bambini imparano a programmare e apprendono le basi dell'educazione finanziaria, dell'economia e della sostenibilità.</p> <p>Il progetto consente alle scuole che aderiscono di replicare le formazioni di coding con tutte le classi del proprio istituto grazie alla Coding box che ricevono gratuitamente.</p> <p>Sono previsti incontri di educazione finanziaria e role modeling con i formatori FMD e dipendenti Visa anche presso alcuni Punti Luce di Save The Children, a Milano e Napoli. Ogni Punto Luce riceve in omaggio la Coding box.</p> |
| SETTORE | Empowerment femminile |
| FINANZIATORE | Visa, RStore, Rekordata, MED |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | Aief, Save the children |
| RETE | Scuole |
| REFERENTE FMD | Eleonora Curatola |
| DURATA | 5 mesi (da ottobre 2021 a marzo 2023) |
| TERRITORIO | Campania, Emilia Romagna, Lazio, Lombardia, Sicilia, Calabria, Toscana, Piemonte, Umbria, Veneto, Marche, Abruzzo |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.mondodigitale.org/progetti/growing-tour |



HEALTH4U

| | |
|-------------------------------|---|
| TITOLO | HEALTH4U |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | Salute, scienze della vita, lavoro |
| SINTESI | Programma di formazione e orientamento alle carriere universitarie e al mondo del lavoro, con un focus dedicato all'area della salute, del benessere e delle scienze della vita. Nasce nell'ambito dell'iniziativa globale di Johnson & Johnson "Bridge to Employment" per ispirare i giovani al proseguimento degli studi come via per la costruzione di solide fondamenta per il futuro. Seconda edizione dopo l'azione pilota che ha coinvolto circa 250 giovani studenti della provincia di Roma. |
| SETTORE | Orientamento alle carriere del futuro |
| FINANZIATORE | Fondazione Johnson&Johnson |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | |
| RETE | Gruppo Johnson&Johnson Anlaids Susan G. Komen Italia Onlus Fondazione Villa Maraini Onlus, Acolisti Anonimi, Giocatori Anonimi Un respiro per la vita Onlus Croce Rossa Italiana Never Give Up Onlus Università Campus Bio-Medico di Roma INMI Lazzaro Spallanzani Centro Integrato di Senologia-Fondazione Policlinico Universitario A. Gemelli IRCCS |
| REFERENTE FMD | |
| DURATA | 8 mesi (da ottobre 2021 a giugno 2022) |
| TERRITORIO | Italia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.mondodigitale.org/progetti/health4u |





HO AVUTO UN'IDEA!

| | |
|-------------------------------|--|
| TITOLO | HO AVUTO UN'IDEA! |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | Parità di genere, autoimprenditorialità, competenze digitali, educazione finanziaria, life skill. |
| SINTESI | Un originale progetto pilota di formazione per l'empowerment e le life skill, con particolare ma non esclusiva attenzione alle ragazze, con focus su competenze digitali, life skill, educazione finanziaria e autoimprenditorialità. La sfida è quella di progettare e sperimentare con le scuole un originale percorso formativo, per sviluppare competenze tecniche (imprenditoriali, digitali e finanziarie), strategiche e trasversali (life skill) con l'obiettivo di aiutare le ragazze a compiere scelte più consapevoli per il proprio futuro e la crescita delle comunità. |
| SETTORE | Parità di genere |
| FINANZIATORE | Room to Read |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | FEdUF, Consorzio Arca, L'Altra Napoli |
| RETE | |
| REFERENTE FMD | Ilaria Graziano |
| DURATA | 12 mesi (da marzo 2022 a marzo 2023) |
| TERRITORIO | Napoli e Palermo |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.mondodigitale.org/progetti/ho-avuto-unidea |



JOB DIGITAL LAB LA FORMAZIONE CHE TI METTE IN GIOCO

| | |
|-------------------------------|--|
| TITOLO | JOB DIGITAL LAB LA FORMAZIONE CHE TI METTE IN GIOCO edizione 2 |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | #jobdigitalab Competenze digitali, lavoro, crescita sostenibile |
| SINTESI | La sfida è sviluppare e potenziare le competenze digitali – e non solo - di chi è in cerca di lavoro e vuole arricchire le proprie opportunità di inserimento o reinserimento professionale. Obiettivo della seconda edizione è sviluppare un'offerta formativa personalizzata sempre più legata ai bisogni delle persone e dei territori con l'obiettivo di offrire risorse e strumenti innovativi per una crescita sostenibile, personale e di comunità. |
| SETTORE | Formazione degli adulti |
| FINANZIATORE | ING Italia |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | ING Italia |
| RETE | |
| REFERENTE FMD | Fiammetta Castagnini |
| DURATA | 10 mesi (da settembre 2021 a giugno 2022) |
| TERRITORIO | Italia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.mondodigitale.org/progetti/job-digital-lab |





JOB DIGITAL LAB LA FORMAZIONE CHE TI METTE IN GIOCO

| | |
|-------------------------------|--|
| TITOLO | JOB DIGITAL LAB LA FORMAZIONE CHE TI METTE IN GIOCO edizione 3 |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | #jobdigitalab Competenze digitali, lavoro, crescita sostenibile |
| SINTESI | La sfida dell'originale alleanza tra ING Italia e Fondazione Mondo Digitale è sviluppare e potenziare le competenze digitali – e non solo – di chi è in cerca di lavoro e vuole arricchire le proprie opportunità di inserimento o reinserimento professionale. Con la seconda edizione, Fondazione Mondo Digitale e ING Italia puntano su un'offerta formativa personalizzata sempre più legata ai bisogni delle persone e dei territori con l'obiettivo di offrire risorse e strumenti innovativi per una crescita sostenibile, personale e di comunità. |
| SETTORE | Formazione degli adulti |
| FINANZIATORE | ING Italia |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | ING Italia |
| RETE | Cittadini, associazioni, camere di commercio, comuni |
| REFERENTE FMD | Fiammetta Castagnini |
| DURATA | 12 mesi (da giugno 2022 a giugno 2023) |
| TERRITORIO | Italia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.mondodigitale.org/progetti/job-digital-lab |



JOINCLUSION

| | |
|-------------------------------|---|
| TITOLO | JOINCLUSION Joint problem-solving strategy towards social inclusion of children with a migrant background |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | AI, serious game, inclusion |
| SINTESI | Il progetto promuove l'inclusione sociale degli studenti delle scuole primarie e secondarie di primo grado (7-12 anni) attraverso l'uso di strategie di apprendimento basate sul gioco e interventi basati sul perspective taking cognitivo. Prevede lo sviluppo e la sperimentazione nelle classi di un'applicazione per dispositivi mobili che consente agli studenti di giocare collaborativamente per allenare l'empatia. Gli scenari di gioco sono progettati coinvolgendo docenti e studenti fin dalle prime fasi di sviluppo. Il gioco è potenziato da tecniche di machine learning per personalizzare e migliorare l'esperienza dell'utente e ottimizzare la sua efficienza come strumento educativo. Il sistema autore integrato consente ai docenti di sviluppare nuovi scenari in autonomia. |
| SETTORE | Innovazione didattica, serious game |
| FINANZIATORE | Commissione europea (Erasmus+) |
| ENTE COORDINATORE | Maastricht University (Paesi Bassi) |
| PARTNER | - Maastricht University (Paesi Bassi) - Fondazione Mondo Digitale - Università degli Studi di Napoli Federico II (Italia) - Cooperatie Uwc Maastricht (Paesi Bassi) - Panepistimio Dytikis Attikis (Grecia) - Οντισι Αμκε (Grecia) |
| RETE | Università, scuole, aziende |
| REFERENTE FMD | Annaleda Mazzucato |
| DURATA | 25 mesi (da novembre 2020 a novembre 2022) |
| TERRITORIO | Italia, Grecia, Paesi Bassi |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://dke.maastrichtuniversity.nl/JOINclusion/it/home-it/ https://www.mondodigitale.org/progetti/joinclusion |





KNIGHTS OF THE EUROPEAN GRAIL

| | |
|-------------------------------|---|
| TITOLO | KNIGHTS OF THE EUROPEAN GRAIL - creating a game-based approach for learning |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | Innovazione didattica, serious game |
| SINTESI | L'obiettivo è sviluppare e testare una metodologia di apprendimento della lingua e della cultura basata sul gioco, e in particolare sviluppare e testare l'efficacia di un serious game come strumento pedagogico innovativo nell'insegnamento delle lingue e della cultura di un paese diverso da quello di provenienza. Lo sviluppo degli scenari di gioco è parte integrante di un percorso di formazione sullo storytelling che coinvolge docenti e studenti. Il gioco include elementi di realtà virtuale e realtà aumentata, basati su leggende e racconti popolari oltre che sulla nostra comune storia europea. Gli scenari sono allineati con il Quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue (QCER) così da rendere il gioco usabile per la formazione e la valutazione linguistica. |
| SETTORE | Innovazione nella didattica |
| FINANZIATORE | Commissione europea |
| ENTE COORDINATORE | Goethe Institute London |
| PARTNER | <ul style="list-style-type: none"> - Goethe Institute London (capofila) - Association for Language Learning - The University of Reading - IIS Vittorio Emanuele II - Ingenious Knowledge GmbH - Digijeunes - Smarted srl - Centro Europeu de Línguas - Direção Regional de Educação - Università degli Studi di Napoli Federico II - Fondazione Mondo Digitale |
| RETE | |
| REFERENTE FMD | Annaleda Mazzucato |
| DURATA | 35 mesi (da settembre 2020 ad agosto 2023) |
| TERRITORIO | Italia, Spagna, Portogallo, Regno Unito |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.goethe.de/prj/keg/en/index.html https://www.mondodigitale.org/progetti/knights-european-grail |



LINKEDIN. LE COMPETENZE PER RIPARTIRE

| | |
|-------------------------------|---|
| TITOLO | LINKEDIN. LE COMPETENZE PER RIPARTIRE |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | Competenze per il lavoro |
| SINTESI | Un percorso gratuito dedicato a chi vuole entrare nel mondo del lavoro oppure vuole riposizionarsi. Parlando con gli esperti di LinkedIn i partecipanti comprendono se il proprio profilo è ben scritto e posizionato nel modo giusto all'interno della piattaforma social. Scrivere un profilo efficace, costruire una rete di relazioni ragionata, estendere le conoscenze, ricevere contenuti in linea con i propri interessi, preparare e affrontare un colloquio di successo: sono questi i principali temi affrontati negli incontri con i formatori LinkedIn del team Social Impact. Grazie al programma LinkedIn Coaches le persone in cerca di occupazione possono incontrare gli esperti in un colloquio individuale. |
| SETTORE | Ricerca attiva del lavoro |
| FINANZIATORE | LinkedIn italia |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | |
| RETE | |
| REFERENTE FMD | Francesca Del Duca |
| DURATA | 8 mesi (da gennaio a settembre 2022) |
| TERRITORIO | Italia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.mondodigitale.org/progetti/linkedin-le-competenze-ripartire |



OFFICINADIGITALE

| | |
|-------------------------------|--|
| TITOLO | OFFICINADIGITALE |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | Alfabetizzazione digitale e finanziaria, invecchiamento attivo |
| SINTESI | Percorso di educazione digitale e finanziaria per rinforzare conoscenze e usare gli strumenti digitali in autonomia e sicurezza. La Fondazione Mondo Digitale anima 150 webinar tenuti da tutor (studenti universitari) e formatori esperti per imparare ad applicare concretamente le competenze acquisite in aula. |
| SETTORE | Alfabetizzazione digitale degli over 60 |
| FINANZIATORE | Unicredit |
| ENTE COORDINATORE | |
| PARTNER | filiali di Unicredit |
| RETE | |
| REFERENTE FMD | Elisa Amorelli |
| DURATA | 5 mesi (da giugno 2022 a novembre 2022) |
| TERRITORIO | Italia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.mondodigitale.org/progetti/officinadigitale |



| | |
|-------------------------------|---|
| TITOLO | OPENSACE SPAZI DI PARTECIPAZIONE ATTIVA DELLA COMUNITÀ EDUCANTE |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | #OpenSpace Povertà educativa, comunità educante, dispersione e abbandono scolastico, competenze, orientamento, inclusione, cambiamento, ascensore sociale, talento. |
| SINTESI | L'obiettivo è rendere le comunità inclusive e responsabili per favorire la crescita formativa e culturale e l'empowerment di pre-adolescenti e adolescenti. L'intervento è realizzato in alcune aree periferiche di Bari, Milano, Palermo e Reggio Calabria. OpenSPACE è la risposta della comunità educante alla povertà educativa. L'intervento si concentra su alcune dimensioni chiave: un'istruzione di qualità e inclusiva; la trasformazione della scuola in un punto di riferimento non solo per i ragazzi e le ragazze, ma anche per le famiglie e il territorio; il contrasto alla dispersione scolastica. Il tutto attraverso una sinergia di competenze complementari, apportate da una partnership estesa e diversificata. |
| SETTORE | Educazione per la vita, contrasto alla povertà educativa |
| FINANZIATORE | Impresa Sociale Con i Bambini |
| ENTE COORDINATORE | ActionAid International Italia Onlus |
| PARTNER | Bayty Baytyk, Cittadinanzattiva Onlus, CONI, Fondazione Albero della Vita, Federgat, Fondazione Giovanni Paolo II, Associazione Culturale Arteteca, Junior Achievement Italia, Studio MCA - Mario Cucinella Architects, Comune di Bari, Comune di Reggio Calabria, Comune di Palermo, Laboratory for Effective Anti-poverty Policies (LEAP) - Università Bocconi, ICS "Don Milani - Ungaretti" (BA), ICS "Grimaldi - Lombardi" (BA), IIS "Ettore Majorana" (BA), ICS "Madre Teresa di Calcutta" (MI), ICS "Via De Andreis" (MI), LS "Donatelli Pascal" (MI), Euroform (PA), ICS "Sperone - Pertini" (PA), SS I GRADO "Borgese - XXVII Maggio" (PA), ICS "Radice - Alighieri" (RC), ICS "Telesio" (RC), LSU "T. Gullì" (RC) |
| RETE | Enti locali e associazioni dei territori |
| REFERENTE FMD | Ilaria Graziano |
| DURATA | 4 anni (2018 - 2022) |
| TERRITORIO | Milano, Bari, Reggio Calabria, Palermo |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://percorsiconibambini.it/openspace/ https://www.mondodigitale.org/progetti/openspace |



| | |
|-------------------------------|---|
| TITOLO | P.A.R.I. POLITICHE ATTIVE E RISORSE PER L'INTEGRAZIONE |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | Inclusione, integrazione, formazione, lingua italiana, educazione civica, informazione, sensibilizzazione. |
| SINTESI | Il progetto risponde alla nuova programmazione dei bandi Fami (2018-2021) con l'obiettivo di creare una rete di attori che condividono un approccio sistemico e multidimensionale all'integrazione per promuovere la cultura della formazione continua tra i migranti e lo sviluppo di competenze strategiche (saper fare) per la qualità della vita comune e lo sviluppo del territorio. Il progetto, attuato con una metodologia partecipativa, rafforza il ruolo dei CPIA e consolida la rete di intervento. Le diverse azioni progettuali, organizzate in 5 WP, sono pensate come segmenti di lavoro interconnessi che si sviluppano per l'intero arco progettuale e danno vita a un insieme integrato di attività: corsi di alfabetizzazione di diverso livello con pacchetti formativi personalizzati, strumenti di accompagnamento, nuovi strumenti didattici, format interattivi ecc. |
| SETTORE | Integrazione di migranti |
| FINANZIATORE | Ministero dell'Interno |
| ENTE COORDINATORE | Regione Abruzzo |
| PARTNER | CPIA L'Aquila CPIA Pescara-Chieti CPIA Provincia di Teramo Ufficio Scolastico Regionale per l'Abruzzo |
| RETE | Prefettura di L'Aquila, Prefettura di Chieti, Prefettura di Pescara, Prefettura di Teramo, Comune di Pescara, Comune di Teramo, Comune di Fossacesia, Comune de L'Aquila, Comune di Roseto degli Abruzzi Comune di Scoppito, Comune di Lentella, Comune di Cansano, Comune di Carunchio, Comune di Guardiagrele |
| REFERENTE FMD | Ilaria Graziano |
| DURATA | 01/04/2019 – 30/06/2023 |
| TERRITORIO | Regione Abruzzo |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.mondodigitale.org/progetti/pari-politiche-attive-e-risorse-lintegrazione |



| | |
|-------------------------------|---|
| TITOLO | RISING YOUTH 2021-2022 |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | Innovazione, competenze trasversali, competenze digitali, trasformazione digitale, innovazione sociale |
| SINTESI | Esperti Sap e coach FMD animano laboratori tecnologici e di programmazione per gli studenti del triennio con l'obiettivo di fornire ai giovani gli strumenti per elaborare soluzioni innovative da esporre durante la Romecup 2022. |
| SETTORE | Giovani e professioni del futuro |
| FINANZIATORE | SAP Italia |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | SAP Italia |
| RETE | Scuole secondarie di secondo grado, università, esperti aziendali |
| REFERENTE FMD | Fiammetta Castagnini |
| DURATA | 6 mesi (da novembre 2021 a maggio 2022) |
| TERRITORIO | Italia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.mondodigitale.org/progetti/rising-youth |





RISING YOUTH

| | |
|-------------------------------|--|
| TITOLO | RISING YOUTH (2022-23) |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | Innovazione, competenze trasversali, competenze digitali, trasformazione digitale, innovazione sociale |
| SINTESI | Il progetto aiuta gli studenti ad acquisire e rafforzare quelle competenze, digitali e trasversali, necessarie per affrontare le sfide e i continui cambiamenti del mercato del lavoro e a riflettere sulle opportunità professionali offerte oggi dalla transizione digitale. La seconda edizione ha coinvolto oltre 400 studenti di 17 scuole secondarie di secondo grado in nove regioni: Lazio, Campania, Veneto, Sicilia, Emilia Romagna, Campania, Abruzzo, Calabria e Basilicata. |
| SETTORE | Giovani e professioni del futuro |
| FINANZIATORE | SAP Italia |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | SAP Italia |
| RETE | Scuole secondarie di secondo grado, università, esperti aziendali |
| REFERENTE FMD | Fiammetta Castagnini |
| DURATA | 9 mesi (da settembre 2022 a giugno 2023) |
| TERRITORIO | Italia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.mondodigitale.org/progetti/rising-youth |



ROLL CLOUD. LAVORARE SULLA NUVOLA

| | |
|-------------------------------|--|
| TITOLO | ROLL CLOUD. LAVORARE SULLA NUVOLA |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | #RollCloud Cloud Computing, competenze digitali, professioni del cloud |
| SINTESI | È un percorso innovativo per sensibilizzare gli studenti verso nuove tipologie di occupazione legate alla digitalizzazione. Attraverso un format ibrido, che unisce incontri con esperti, webinar, approfondimenti in autofruizione e sfide digitali e creative, i giovani acquisiscono nuove competenze e scoprono opportunità formative e professionali oggi in pieno sviluppo. Il progetto arricchisce la piattaforma "Opening Future" dedicata alla formazione digitale di pmi, startup, studenti e docenti. |
| SETTORE | Giovani e professioni del futuro |
| FINANZIATORE | Intesa Sanpaolo |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | Intesa Sanpaolo, Google Cloud, Noovle (Cloud Company di Tim) |
| RETE | Scuole secondarie di primo e secondo grado, volontari aziendali |
| REFERENTE FMD | Elisabetta Gramatica subentra a Francesca Meini (maternità) |
| DURATA | 6 mesi (da luglio 2022 a gennaio 2023) |
| TERRITORIO | Piemonte |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.mondodigitale.org/progetti/roll-cloud |





ROME CUP 2022

| | |
|-------------------------------|---|
| TITOLO | ROME CUP 2022 |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | #RomeCup2022 Robotica educativa, intelligenza artificiale, scienze della vita |
| SINTESI | La robotica sociale e le sfide dell'inclusione e della sostenibilità. Un multi evento dedicato all'ecosistema dell'innovazione su tre assi, robotica, intelligenza artificiale e scienze della vita, e con una visione strategica: le nuove generazioni come tecnologia abilitante per lo sviluppo. |
| SETTORE | Lavori del futuro, trasformazione digitale, innovazione digitale, scienze della vita |
| FINANZIATORE | FMD con partner di progetti collegati |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | Sap, Lazio Innova, Eni, Fondazione Lars Magnus Ericsson, ospitato dalla Sapienza Università di Roma (sede Marco Polo) |
| RETE | Scuole, università, associazioni, start up, aziende |
| REFERENTE FMD | Francesca Del Duca |
| DURATA | 2-4 maggio 2022 |
| TERRITORIO | Italia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | www.romecup.org https://www.mondodigitale.org/progetti/romecup |



TE.COM TECNOLOGIA & COMUNICAZIONE

| | |
|-------------------------------|--|
| TITOLO | TE.COM TECNOLOGIA & COMUNICAZIONE |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | Innovazione, competenze trasversali, competenze digitali, trasformazione digitale, innovazione sociale |
| SINTESI | L'obiettivo è sperimentare nuove forme di comunicazione per raccontare le applicazioni della ricerca scientifica. Coinvolgendo le scuole laziali su diversi assi tematici (robotica, life science ecc.), il progetto mette insieme i settori di eccellenza del Lazio, come i distretti dell'audiovisivo e delle scienze della vita. Tre le sfide a cui gli studenti hanno partecipato: - contrastare le fake news attraverso il gaming - immaginare nuove modalità di fruizione della moda - realizzare prototipi di robotica utili agli utenti più fragili |
| SETTORE | Moda, digital fabrication, robotica e scienze della vita |
| FINANZIATORE | Lazio Innova |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | |
| RETE | Scuole secondarie di secondo grado, esperti Lazio Innova |
| REFERENTE FMD | Fiammetta Castagnini |
| DURATA | 8 mesi (da maggio 2022 a gennaio 2023) |
| TERRITORIO | Lazio |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.mondodigitale.org/progetti/tecom-tecnologia-comunicazione |



SCICO+

| | |
|-------------------------------|--|
| TITOLO | SCICO+ HIGH PROFESSIONAL SKILLS FOR ADVANCED SCIENCE COMMUNICATION |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | #Sciencecommunication |
| SINTESI | Il partenariato lavora sui temi della transizione digitale e della comunicazione scientifica, in particolare nei centri e nei musei scientifici, con un approccio sistemico attraverso lo sviluppo di un modello avanzato di comunicazione e delle relative metodologie applicative, di nuovi ruoli professionali specializzati, di nuove competenze per gli operatori del settore. Il modello è integrato in un sistema tecnologico-organizzativo specializzato in grado di supportare e rendere fruibili le soluzioni e i prodotti sviluppati. |
| SETTORE | Transizione digitale |
| FINANZIATORE | Commissione europea (Erasmus+) |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione IDIS-Città della Scienza |
| PARTNER | <ul style="list-style-type: none"> - Fondazione IDIS-Città della Scienza, Italia (capofila) - Distretto ad alta tecnologia per i beni culturali - Databenc, Italia - Università degli Studi di Napoli Federico II, Italia - Fondazione Mondo Digitale, Italia - The Provost, Fellows, Foundation Scholars & The Other Members of Board Of The College Of Undivided Trinity of Queen Elizabeth Dublin, Irlanda - Ciencia Viva - Agencia Nacional Para a Cultura Científica e Tecnológica, Portogallo - Universitatea Politehnica Din Bucuresti, Romania - Sjuharads Kommunalforbund, Svezia |
| RETE | università, musei della scienza, istituti di istruzione superiore |
| REFERENTE FMD | Annaleda Mazzucato |
| DURATA | 24 mesi |
| TERRITORIO | Italia, Irlanda, Portogallo, Romania, Svezia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.mondodigitale.org/progetti/scico |



SCUOLA DI INTERNET PER TUTTI

| | |
|-------------------------------|--|
| TITOLO | SCUOLA DI INTERNET PER TUTTI |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | |
| SINTESI | Il progetto nasce nell'ambito di Operazione Risorgimento Digitale, il programma nazionale di TIM, sostenuto da istituzioni, aziende e società civile, per supportare il processo di digitalizzazione del Paese. L'obiettivo è aiutare i cittadini ad acquisire velocemente competenze digitali strategiche da spendere nella vita di tutti i giorni. |
| SETTORE | Trasformazione digitale, competenze digitali |
| FINANZIATORE | Tim |
| ENTE COORDINATORE | |
| PARTNER | |
| RETE | Comuni, Università, associazioni, scuole, centri anziani ecc. |
| REFERENTE FMD | Francesca Meini |
| DURATA | Da ottobre 2020 a giugno 2021 (con proroga a dicembre 2021). Completamento progetti Pcto nel 2022. |
| TERRITORIO | Italia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | www.operazionerisorgimentodigitale.it https://www.mondodigitale.org/progetti/scuola-di-internet-tutti |



SMART FOR EUROPE

| | |
|-------------------------------|---|
| TITOLO | SMART FOR EUROPE |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | Cittadinanza digitale, Europa, servizi digitali, diritti, comunità, animazione digitale, ambasciatori digitali. |
| SINTESI | Il progetto propone sessioni formative e di animazione digitale per supportare le attività di informazione e comunicazione del Centro Europe Direct di Reggio Calabria, nell'ambito del programma Aper Europe, giunto alla 4ª edizione. Con il contributo della "Rete dei volontari della conoscenza" il progetto avvicina sempre di più i cittadini, giovani e anziani, all'Europa. Un percorso in cinque moduli, in particolare, è dedicato a un gruppo di ambasciatori digitali, capaci di contaminare in modo positivo la comunità locale. Con la formazione alla pari gli ambasciatori possono aiutare altri cittadini a usare le tecnologie digitali per la comunicazione, la condivisione e l'accesso ai nuovi servizi digitali. Cresce così anche la capacità del territorio di fare comunità e sperimentare nuovi modelli di welfare generativo. |
| SETTORE | Cittadinanza digitale |
| FINANZIATORE | Centro Europe Direct di Reggio Calabria – Città di Reggio Calabria |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | |
| RETE | Il progetto prevede il contributo della "Rete dei volontari della conoscenza" |
| REFERENTE FMD | Ilaria Graziano |
| DURATA | 01/10/2021 – 28/02/2022 |
| TERRITORIO | Città metropolitana di Reggio Calabria |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.facebook.com/groups/1330989367350092 https://www.mondodigitale.org/progetti/smart-europe |



SMART & HEART ROME

| | |
|-------------------------------|--|
| TITOLO | SMART & HEART ROME La sfida dell'uguaglianza tra centro e periferia |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | #Smart&HeartRome Trasformazione digitale, povertà educativa, palestra dell'innovazione, Città educativa di Roma, alabetizzazione digitale, servizi di e-gov |
| SINTESI | Un programma triennale per l'animazione della Città Educativa di Roma e la realizzazione di sette nuove Palestre dell'Innovazione nelle periferie della città: la sfida dell'uguaglianza tra centro e periferia. Un modello capace di rendere le comunità attive, inclusive e responsabili per favorire la crescita culturale e la piena cittadinanza. Un nuovo ecosistema cittadino per rafforzare la capacità di Roma Capitale di realizzare interventi di innovazione sociale con soluzioni mirate, che rispondano alla complessità dei bisogni attraverso l'istruzione, l'educazione e la formazione per il lavoro, come acceleratori per lo sviluppo inclusivo. Realizziamo centrali di innovazione diffuse per fare cultura digitale, creare occupazione, riqualificare, sperimentare e includere. Nei laboratori digitali i cittadini si sfidano in maratone civiche di sviluppo e realizzano anche progetti di rigenerazione urbana con studio di fattibilità e prototipi in scala 3D. |
| SETTORE | Contrasto della povertà educativa |
| FINANZIATORE | Dipartimento Trasformazione Digitale di Roma Capitale |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | |
| RETE | Scuole, associazioni, centri anziani, municipi, aziende, università |
| REFERENTE FMD | Giovanna Cipolla subentra a Francesca Meini (maternità) |
| DURATA | Programma triennale 2021-2023 |
| TERRITORIO | Roma |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://cittaeducativa.roma.it https://www.mondodigitale.org/progetti/smart-heart-rome |



SOCIAL HOSTING HUB

| | |
|-------------------------------|--|
| TITOLO | SOCIAL HOSTING HUB Piattaforma educativa integrata, territoriale e online. Ad alto impatto e densità inclusiva, senza gradi di separazione. |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | Sicurezza, consapevolezza, rete, "vicinanza online", connessioni, relazioni, comunità, servizio pubblico, alleanze ibride, condivisione, territorio. |
| SINTESI | Il progetto è tra i vincitori della Google.org Impact Challenge sulla sicurezza, un fondo che aiuta le organizzazioni non profit impegnate nello sviluppo di soluzioni pratiche e reali per contrastare l'odio e l'estremismo e aiutare bambini e ragazzi a stare sicuri online e offline. L'obiettivo è creare e animare il primo ecosistema educativo virtuale (fisico e virtuale), fatto di connessioni, relazioni, comunità. È uno spazio sicuro per tutti, con strumenti concreti, calibrati per età, per informarsi, scegliere corretti stili comunicativi e comportamentali, apprendere in modo trasformativo, sviluppare nuovi paradigmi di convivenza su valori comuni. Il progetto mira a creare consapevolezza e conoscenza promuovendo la navigazione responsabile e le competenze di cittadinanza digitale. |
| SETTORE | Sicurezza online |
| FINANZIATORE | Google.org (Impact Challenge) |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | ActionAid International Italia Onlus, Parole O_Stili, Comunità di Sant'Egidio |
| RETE | 50 hub sul territorio nazionale |
| REFERENTE FMD | Ilaria Graziano |
| DURATA | 24 mesi (da maggio 2020 a giugno 2022) |
| TERRITORIO | Italia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.socialhostinghub.org/ https://www.mondodigitale.org/progetti/social-hosting-hub |



TRUST aWARE

| | |
|-------------------------------|--|
| TITOLO | TRUST aWARE Enhancing Digital Security, Privacy and TRUST in softWARE |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | Security, privacy, cybersecurity |
| SINTESI | Gli utenti sono esposti a innumerevoli rischi quando utilizzano servizi digitali per il social networking, l'intrattenimento, l'home banking, l'istruzione, la salute o persino per la sicurezza domestica. Trust aWare mira a offrire meccanismi e strumenti efficaci per proteggere la libertà, la sicurezza e la privacy (S&P) dei cittadini europei. |
| SETTORE | Sicurezza e privacy |
| FINANZIATORE | Commissione Europea |
| ENTE COORDINATORE | Tree Technology Sa (Spagna) |
| PARTNER | <ul style="list-style-type: none"> - Tree Technology Sa, Spagna - Fundacion Cibervoluntarios, Spagna - Asociatia Infocons, Romania - E-Seniors: Initiation Des Seniors Aux Ntic Association, Francia - Fondazione Mondo Digitale, Italia - F-Secure Oyj, Finlandia - Trilateral Research Limited, Irlanda - Fundacion Imdea Networks, Spagna - Universidad Carlos III De Madrid, Spagna - Centre National De La Recherche Scientifique Cnrs, Francia - Abi Lab-Centro di Ricerca e Innovazione per la Banca, Italia - Iot Lab, Repubblica Ceca |
| RETE | Università, aziende scuole, centri anziani, comuni |
| REFERENTE FMD | Annaleda Mazzucato |
| DURATA | 36 mesi |
| TERRITORIO | Italia, Spagna, Romania, Francia, Irlanda, Repubblica Ceca, Finlandia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://trustaware.eu/ https://www.linkedin.com/company/trustaware/?viewAsMember=true https://www.mondodigitale.org/progetti/trust-aware |





VAGONE FMD. DA 01 A 100 NEL METAVERSO

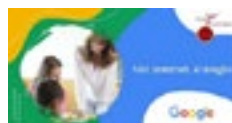
| | |
|-------------------------------|---|
| TITOLO | VAGONE FMD. DA 01 A 100 NEL METAVERSO |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | Metaverso |
| SINTESI | Dodici incontri in cui esplorare le potenzialità del Metaverso in tre macroambiti: attività culturali, sviluppo economico del Paese, educazione e formazione. Incontri aperti a pubblico selezionato di policy maker e decision maker. Policy maker e stakeholder hanno la possibilità di esplorare in prima persona come funziona il metaverso e di verificarne possibili applicazioni in più ambiti, soprattutto di pubblica utilità. |
| SETTORE | Tarsformazione digitale, tecnologie abilitanti |
| FINANZIATORE | Meta |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | |
| RETE | |
| REFERENTE FMD | Elisa Amorelli e Riccardo Russo |
| DURATA | 6 mesi (da ottobre 2022 a marzo 2023) |
| TERRITORIO | Roma – Binario F |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://www.mondodigitale.org/progetti/vagone-fmd-da-01-100-nel-metaverso |



VIVI INTERNET, AL MEGLIO

| | |
|-------------------------------|--|
| TITOLO | VIVI INTERNET, AL MEGLIO edizione 2020-22 |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | #ViviInternetalmeglio Cittadinanza digitale, sicurezza online, benessere digitale |
| SINTESI | L'obiettivo del progetto è aiutare giovani e adulti a vivere il web in modo responsabile e consapevole, apprendendo così i principi di base della cittadinanza digitale e sicurezza online. |
| SETTORE | Cittadinanza digitale, sicurezza online |
| FINANZIATORE | Google.org |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | Polizia di Stato, Altroconsumo e Anteias |
| RETE | Forum delle famiglie, USR Toscana, 50epiù |
| REFERENTE FMD | Marta Pietrelli |
| DURATA | 24 mesi (da agosto 2020 ad agosto 2022) |
| TERRITORIO | Italia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/ https://www.mondodigitale.org/progetti/vivi-internet-al-meglio |





VIVI INTERNET, AL MEGLIO

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

Appendici | il nostro patrimonio in progetti

| | |
|-------------------------------|--|
| TITOLO | VIVI INTERNET, AL MEGLIO edizione 2022-224 |
| HASHTAG /PAROLE CHIAVE | #ViviInternetalmeglio Cittadinanza digitale, sicurezza online, benessere digitale, D&I |
| SINTESI | L'obiettivo del progetto è aiutare giovani e adulti a vivere il web in modo responsabile e consapevole, apprendendo così i principi di base della cittadinanza digitale e sicurezza online. |
| SETTORE | Cittadinanza digitale, sicurezza online |
| FINANZIATORE | Google.org |
| ENTE COORDINATORE | Fondazione Mondo Digitale |
| PARTNER | Polizia di Stato, Altroconsumo e Anteias |
| RETE | Fondazione Don Carlo Gnocchi, Ospedale Pediatrico Bambino Gesù |
| REFERENTE FMD | Marta Pietrelli |
| DURATA | Agosto 2022 – Luglio 2024 |
| TERRITORIO | Italia |
| SITO/BLOG/SOCIAL | https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/ https://www.mondodigitale.org/progetti/vivi-internet-al-meglio |



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

| | SCUOLA | AZIONI PROGETTUALI |
|--------|------------------|--|
| MINORI | Infanzia | Immaginare, creare, condividere. Sfida con i mega blocs per la scuola dell'infanzia (2016) Pratiche ed esperienze per l'era post Covid dei bambini da 0 a 6 anni Percorso formativo FP Cgil - Fpa (2020) Collana Erickson "Immaginare, crescere, sviluppare" 4-6 anni (2020) Comunic-ar(t) 2.0, laboratori creativi da 3 anni (2021-2022) Salerno Smart (2013) |
| | Primaria | Collana Erickson "Immaginare, crescere, sviluppare" 6-8 e 8-10 anni A scuola con JumpPC (2008-2009) BYE: Build Your Experience (2016-2017), con attenzione alle bambine Campi estivi (dal 2016) Code Your Future, coding con formazione alla pari (2016) Crack the Code (2017-2018) Comunic-ar(t) 2.0, laboratori creativi Growing Tour (2021-2022) Salerno Smart (2013) Vivi Internet, al meglio (2020-2023) |
| | 11-14 I grado | BYE: Build Your Experience, con attenzione alle bambine (2016-2017) Campi estivi (dal 2016) Code Your Future, coding con formazione alla pari (2016) Collana Erickson "Immaginare, crescere, sviluppare" 10-13 anni (2020) Crack the Code (2017-2018) |



| | | |
|--------|-------|---|
| MINORI | | <p>Esperienze pilota delle scuole sull'openness e la cultura digitale (2016)</p> <p>Growing Tour (2021-2023)</p> <p>Mind the Gap (2023-2025)</p> <p>Mix User Experience (2018)</p> <p>Projecting the future (2017-2018)</p> <p>RealD Educational Campaign (2016)</p> <p>Share School (2019)</p> <p>Studiare è sostenibile (2005-2010)</p> <p>Vivi Internet, al meglio (2020-2023)</p> |
| | 14-16 | <p>II grado</p> <p>BYE: Build Your Experience (2016-2017), con attenzione alle adolescenti</p> <p>Ambizione Italia per la scuola (2019)</p> <p>BYOC – Build Your Own Cloud (2018)</p> <p>Campi estivi (dal 2016)</p> <p>Code Your Future, coding con formazione alla pari (2016)</p> <p>CO.ME - COde&FraME (2020)</p> <p>CO.ME.SE, per avvicinare le ragazze alle professioni Steam (2021)</p> <p>Crack the Code (2017-2018)</p> <p>eSkills4Change, competenze digitali e trasversali (2017-2018)</p> <p>Fattore J, educazione alla salute (2020-2023)</p> <p>Gender Equality Matters, bullismo e violenza di genere (2018-2020)</p> <p>Make: Learn: Share: Europe, competenze digitali (2015-2018)</p> <p>Mind the Gap (2023-2025)</p> <p>Mix User Experience (2018)</p> <p>Projecting the future (2017-2018)</p> <p>SoftBot (2020-2021)</p> <p>Studiare è sostenibile (2005-2010)</p> <p>Vivi Internet, al meglio (2020-2023)</p> |
| | 16-19 | <p>II grado</p> <p>2030 Youth Vision (2022-2024)</p> <p>#5G4School (2018-2019)</p> <p>Phyrtual Factory (a.s. 2018-2019)</p> <p>Ambizione Italia per la scuola (2019)</p> <p>Campi estivi (dal 2016)</p> <p>Carbon Footprint (2017)</p> <p>CO.ME - COde&FraME (2020)</p> <p>CO.ME.SE, per avvicinare le ragazze alle professioni Steam (2021-2022)</p> <p>Code Your Future, coding con formazione alla pari (2016)</p> <p>Collezione di classe (2020)</p> <p>Crack the Code (2017-2018)</p> <p>eSkills4Change, competenze digitali e trasversali (2017-2018)</p> <p>Fattore J, educazione alla salute (2020-2023)</p> <p>Future Recoded, competenze tecnologiche e digitali (2016-2017)</p> <p>Gender Equality Matters, bullismo e violenza di genere (2018-2020)</p> <p>Health4U, orientamento alle professioni sanitarie (2020-2022)</p> <p>Ho avuto un'idea! (2022-2023)</p> <p>Holomakers, innovazione tecnologica (2019-2020)</p> |

| | | |
|-------------|--------------|---|
| MINORI | | <p>Immersive Weese, strumenti immersivi (2018)</p> <p>IoT Acceleration, tecnologie abilitanti (2019-2020)</p> <p>IoT alla Palestra dell'Innovazione, tecnologie abilitanti (2016)</p> <p>Made onlife in Venice (2021)</p> <p>Mix User Experience (2018)</p> <p>Nonnet. Orti urbani digitali (2013)</p> <p>Projecting the future (2017-2018)</p> <p>Riciclo pc dismessi (dal 2006)</p> <p>Rising Youth (2022)</p> <p>Ro-Lab (2020)</p> <p>School Accelerator (2021)</p> <p>Scouting the Future (2020-2021)</p> <p>Share School (2019)</p> <p>SoftBot (2020-2021) con Sap</p> <p>Studiare è sostenibile (2005-2010)</p> <p>Te.Com. Tecnologia e comunicazione con Lazio Innova (2022-2023)</p> <p>Viral but Healthy (2019-2020)</p> <p>Vivi Internet, al meglio (2020-2023)</p> |
| | 15-29 | <p>2030 Youth Vision (2022-2024)</p> <p>Ambizione Italia per i giovani. Skilling Initiative (2022)</p> <p>Ambizione Italia per la scuola (2019-2020)</p> <p>Campi estivi (dal 2016)</p> <p>Code Your Future, coding con formazione alla pari (2016)</p> <p>e-EngAGEd (2023-2024)</p> <p>eSkills4Change, competenze digitali e trasversali (2017-2018)</p> <p>Future Recoded, competenze tecnologiche e digitali (2016-2017)</p> <p>Job Digital Lab (2020-2021-2022)</p> <p>LinkedIn. Le competenze per ripartire (2021-2023)</p> <p>L'Officina dei nuovi lavori (2015-2016)</p> <p>Meet no Neet 1ª edizione, 18-24 anni (2015)</p> <p>Meet no Neet, 18-24 anni (2015)</p> <p>Path to a Job (2015-2018)</p> <p>Phyrtual Factory (2016-2017)</p> <p>Share School (2019)</p> <p>Vivere digitale (2019)</p> <p>Vivi Internet, al meglio (2020-2023)</p> |
| TRANSIZIONE | universitari | <p>2030 Youth Vision (2022-2024)</p> <p>Ambizione Italia per il lavoro (2021-2023)</p> <p>Ambizione Italia per la cybersecurity (2022-2023)</p> <p>Coding Girls (dal 2014)</p> <p>Contest creativi RomeCup (dal 2018)</p> <p>LinkedIn. Le competenze per ripartire (2021-2023)</p> <p>SciCo+ (2022-25)</p> <p>Talent's Tour (2019-2021)</p> |



TRANSIZIONE

| | |
|------------------|--|
| disoccupati | Ambizione Italia per il lavoro (2021-2023) Atelier ABC, marketing culturale (2020) Digi-Breaker+ (2022-24) Job Digital Lab (2020-2023) Lavori d'artista (2018) LinkedIn. Le competenze per ripartire (2021-2023) |
| bisogni speciali | Auxilia (2003-2005) Costruire le ali, robotica per bambini con DSA (2015) E-Care, per studenti ospedalizzati (2007-->) Mathisis (2016-2018) Punto Acca (2005-2006) Robotica contro l'isolamento (2013) |
| disagio | 2R - Reset&Recode, formazione per gli ospiti dell'Istituto penale minorile "Casal del Marmo" e Casa circondariale "Regina Coeli" (a.s. 2017-2018) |
| docenti | Accord, formazione interculturale, risoluzione dei conflitti (2016-2019) Ambizione Italia per la scuola, formazione su AI (2019) Bibliomakers (2018) BYOC - Build Your Own Cloud (2018) CANVASS+, competenze digitali (2017-2019) Carbon Footprint (2017) Computer Science First (5 edizioni, dal 2018) Crack the Code (2017-2018) Disabuse, contrasto al bullismo (2017-2018) Edu4AI, intelligenza artificiale per la didattica (2020-2022) Enact, negoziazione (2014-2015) Flip Ideal, strumenti per alfabetizzazione adulti (2018-2020) Gender Equality Matters, bullismo e violenza di genere (2018-2020) Ideal, strumenti per alfabetizzazione adulti (2015-2017) JOINclusion (2022-24) knIghtS of thE EuroPeAn Grail, didattica delle lingue (2020-2023) La scuola di fisica per Arduino e smartphone (dal 2016) Leips, elearning (2012) M-Learn (2013-2016) Robodidactics (2006-2008) SonetBull (2014-2016) Vivi Internet, al meglio (2020-2023) |
| genitori | CS First (5 edizioni, dal 2018) Gender Equality Matters, bullismo e violenza di genere (2018-2020) Genitori su Internet (2013) Vivi Internet, al meglio (2020-2023) |



TRANSIZIONE

ANZIANI

| | |
|----------------|---|
| professionisti | Advancing Humanity, manager Adecco (2018) Ambizione Italia per la cybersecurity (2022-2023) Bibliomakers, bibliotecari (2018) Enlight, artisti (2016-2017) La trasformazione digitale nella salute pubblica, tecnologie abilitanti (2018-2019) Le radici auree (2019) Made onlife in Venice (2021) Mix User Experience (2018) SciCo+ (2022-2025) Vagone FMD. Da 01 a 100 nel metaverso con Meta (2022-2023) |
| | Acting, agenti sociali per l'invecchiamento attivo (2013-2015) ComeON, volontariato intergenerazionale (2013-2015) Digitali si diventa (2018-2019) e-EngAGED (2023-2024) Fai da noi, alfabetizzazione manuale, digitale e funzionale (2018-2019) Informatizzare qualificando (2015) Interconnessioni (2017) Iow - Internet delle Donne (2019) Isev (2017-2019) Nonnet, orti urbani digitali (2012) Nonni in Internet (2009) Nonni in rete. Tutti giovani alle Poste (2015-2017) Nonni su Internet (dal 2002) Nonni su Internet a Como (2014) Nonni su Internet nella Tuscia (2015) Nonni SUD Internet (2013) OfficinaDigitale con Unicredit (2022) Pane e Internet per nonni e nipoti (2011-2013) Silver (2008-2010) Telemouse (2009-2011) Teo, terza età on line (2012) The Knowledge Volunteers (2011-2013) Tra generazioni. L'unione crea il lavoro (dal 2013) Vivi Internet, al meglio (2020-2023) |
| cittadini | Ambizione Italia per i giovani. Skilling Initiative (2021) Ambizione Italia per la cybersecurity (2022-2023) Bibliomakers (2018) Digi-Breaker+ (2022-2024) Job Digital Lab (2020-2023) La scuola di Internet per tutti (2020-22) Le molte facce del territorio (2018) Punto Roma Facile (2017-2018) Smart for Europe (2021-2022) TRUST aWARE (2021-2024) Tutti su Internet (dal 2006) Vagone FMD. Da 01 a 100 (2018-2021) |



| | | |
|---------|--------------------------|--|
| ANZIANI | migranti e... | #Here, formazione per gli ospiti del Centro Sprar Enea (2019) A2/A4 - La scuola formato famiglia (2011-2012) Apprendimento intergenerazionale (2009) Co-Host (2016-2017) Doppio Codice, formazione per minori non accompagnati (2006) e-care family (2012-2013) Integration Exchange, integrazione migranti (2005) Internet Café, per gli ospiti del Centro Enea e Pietralata (2008-2013) Io ci sono, Giornata mondiale del rifugiato (2010 -->) Io, Tu, Noi. Percorsi autobiografici per l'integrazione, integrazione a scuola (2013-2014) Iprit, integrazione (2013) Isis, invecchiamento attivo, scuole e centri anziani (2013-2015) LC2 - Lingua Cultura e Computer: competenze chiave per aprire le porte dell'integrazione (2007) Mondo immigrato (2012) Pari (2019-2021) Più: uffici per l'immigrazione (2014-2015) RefugIS (2016-2017) Ricominciadatre (2013) Sei - Scuola di educazione civica e italiano (2014-2015) SI - Scuola di italiano (2012-2014) SI FORMA - Servizi inclusivi per la FORMAZIONE (2017-2018) The Welcome Programme (2017-2018) Tutti a scuola (2012-2013) |
| | artisti | Carbon Footprint (2016-2017) Digital Made (dal 2018) Le molte facce del territorio (2018) Le radici auree (2019) Mix User Experience (2018) Projecting the future (2017-2018) Ro-Lab (2020) +We - Wurth Experience (2019) |
| | imprenditori e artigiani | Made onlife in Venice (2021) The Italian Makers (2013) Tra generazioni. L'unione crea il lavoro (dal 2013) Vagone FMD. Da 01 a 100 (2018-21) |
| | decisori | 2030 Youth Vision (2022-24) Vagone FMD. Da 01 a 100 nel metaverso (2022-2023) |
| | donne | Coding Girls (dal 2014) Coding Girls a Torino Coding Girls in Mozambico Nuvola Rosa (dal 2013) Roberta (2008) She Means Business (2017-2019) Women in local development (2007-2008) Women in Technology (2016-2018) |

Copyright @ 2023 by Fondazione Mondo Digitale ETS
Via del Quadraro 102, 00174 Roma
PI 06499101001

Hanno collaborato: Elisa Amorelli, Valentina Gelsomini, Ilaria Graziano, Francesca Meini

Consulenza e supervisione: e-IUS

Progetto grafico e impaginazione
Sergio Trenna - 3 Nastri

Foto
Archivio Fondazione Mondo Digitale



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