



“DIGITAL FOR SOCIAL” I 19 PROGETTI VINCITORI

1 - L'OGGETTO CHE NON C'E'

Ideato dalla Fondazione Tog di Milano (MI) in partnership con il Fablab Opendot nell'ambito della riabilitazione e della cura delle patologie neurologiche complesse di bambini e giovani ragazzi da 0 a 18 anni, il progetto prevede la realizzazione di un software per la gestione del processo di modellazione e stampa 3D per il confezionamento di tutori e accessori su misura e a costi ridotti, oltre che consulenza per i fisioterapisti e le famiglie che collaborano alla riprogettazione e prototipazione di questi ausili, pensati dunque per le singole specificità dei bambini.

Il progetto verrà sviluppato come esperienza pilota all'interno del Centro Tog che attualmente ospita 107 bambini con deficit motori, cognitivi, comportamentali e di comunicazione. Il servizio verrà poi allargato ad enti territoriali, quali ospedali e centri riabilitativi, specializzati nella cura della disabilità infantile.

2 – MIRRORABLE

Ideato dall'associazione Fight the Stroke di Milano (MI), il progetto prevede la realizzazione di una piattaforma interattiva per la costruzione di un modello unico di terapia riabilitativa a domicilio di bambini con disabilità motorie causate da danni cerebrali (es. ictus perinatale/pediatico, paralisi cerebrale infantile), basato su video-storie ed esercitazioni congiunte volte a stimolare la plasticità del sistema motorio dei piccoli utenti.

Il progetto permetterà di avviare il modello di cross-subsidy per l'impresa sociale, capace di raggiungere un potenziale di 50.000 famiglie italiane.

3 - PUNTI DI PACE

Ideato dal Sermig di Volontariato di Torino (TO) per migliorare i servizi di accoglienza, educazione e assistenza sociale rivolti a minori in condizioni di disagio del centro L'Arsenale della Pace, il progetto prevede lo sviluppo e la realizzazione di una piattaforma interattiva per la messa in rete dei database e servizi del Centro. La centralizzazione di tutte le informazioni permetterà ai soggetti coordinatori delle attività di trovare risposte più efficaci, la cerchia dei volontari potrà essere coinvolta in modo tempestivo, più accurato e corrispondente alle professionalità necessaria.

4 – TELETATTO

Ideato dalla Fondazione Istituto Italiano di Tecnologia di Genova, TeleTatto si propone di stimolare l'immaginazione spaziale di persone ipovedenti. L'obiettivo di TeleTatto è la progettazione e validazione sul campo di un software di educazione a distanza per istruire su larga scala bambini e ragazzi con gravi problemi alla vista all'acquisizione di concetti grafici digitali tramite il tatto. L'esigenza nasce dal pesante squilibrio formativo tra persone vedenti e non vedenti in età scolare.

Il risultato è un sistema composto da un software installabile su comuni terminali mobili e da dispositivi assistivi che stimolano il senso del tatto, progettati con una filosofia low-cost.

5 – I BAMBINI CONTANO

Studi statistici dimostrano che il 20% della popolazione scolastica italiana incontra importanti difficoltà nell'area logico-matematica con conseguenze negative sullo sviluppo e sulle scelte professionali future.



L'applicazione della legge 170 sui disturbi specifici di apprendimento ha favorito l'uso indiscriminato degli strumenti compensativi in primis della calcolatrice togliendo al bambino l'opportunità di potenziare la funzione cognitiva legata all'intelligenza numerica.

Ideato dalla Fondazione HPNR di Padova (PD), il progetto si propone di trasformare uno strumento digitale elementare (Web App) in uno strumento di potenziamento delle funzioni cognitive per bambini con difficoltà in matematica o discalculia, anche sostenuti da intervento di personale specializzato.

6 - M.A.C. MI ABILITO A CASA

Ideato dall'IRCCS Associazione Oasi Maria SS di Troina (Enna) nell'ambito della de-ospedalizzazione di giovani con disabilità intellettiva, il progetto prevede la realizzazione di un sistema per l'abilitazione a distanza dei piccoli pazienti che si basa sull'utilizzo di tablet, schermi tv touch screen e di ambienti dinamici tridimensionali che, molto simili a quelli reali, consentono di rendere più semplice la trasposizione dell'abilità acquisita sullo schermo alla realtà effettiva.

Il servizio coinvolgerebbe da subito i circa 5.000 ricoveri già gestiti dall'Istituto con l'intento di allargarlo anche all'utenza più ampia del territorio regionale di riferimento per poi raggiungere una dimensione nazionale.

7 – PER NOI AUTISTICI

Ideato dalla onlus Insettopia di Roma (RM), il progetto prevede la creazione di una app che consenta alle famiglie che affrontano il problema dell'autismo di condividere informazioni a 360 gradi: dalla possibilità di reperire personale specializzato a quella di usufruire di trasporti, strutture sportive, centri di terapia, organizzare soggiorni estivi, campus e così via.

Contestualmente, il progetto prevede lo sviluppo di una web radio per incrementare lo scambio di informazione quotidiana sulle evoluzioni della ricerca in materia di autismo.

8 – WETOO

Ideato dalla cooperativa sociale La Viandanza di Fondi (Latina) per potenziare il progetto di agricoltura sociale, l'Orto di Mary Grace, che coinvolge 10 giovani con disabilità fisiche e intellettive, in trattamento psichiatrico, il progetto prevede la creazione di una piattaforma e-commerce per la vendita dei propri prodotti, con back end semplificato e facilmente accessibile da parte degli utenti coinvolti, che permetterà di interfacciarsi con l'ordine ricevuto, evaderlo e inviarlo al magazzino.

Il progetto permetterà a giovani utenti di sviluppare competenze professionali conseguendo un'autonomia sociale e lavorativa. Ad oggi esistono 96 enti nel Lazio che fanno agricoltura sociale utilizzando tecniche bio ma nessuno di questi si serve dell'e-commerce.

9 – THE LOOK OF LIFE

Ideato dalla Fondazione ANT Italia Onlus di Bologna (BO) per migliorare le condizioni cliniche di persone con patologie oncologiche invalidanti, riducendone lo stress emotivo, il dolore, l'ansia e la depressione, il progetto si propone di utilizzare la tecnologia VR Gear (casco fornito di visore che riproduce in 3D gli ambienti della vita quotidiana dando la sensazione di essere immersi in un ambiente virtuale) per permettere a persone affette da cancro, sclerosi multipla, sclerosi laterale amiotrofica, paraplegia e tetraplegia di vivere un'esperienza immersiva emotivamente coinvolgente.

Il progetto verrà avviato in via sperimentale su un gruppo di 15 pazienti assistiti dalla Fondazione ANT e i risultati saranno confrontati con quelli ottenuti tramite terapia standard su un gruppo di controllo di 15 soggetti. Se l'uso della tecnologia VR Gear sarà validato e standardizzato, sarà in grado di ridurre la sintomatologia senza costi aggiuntivi per le strutture sanitarie e senza rischi clinici per i pazienti.



10 – DIGITALIANO (IL DIGITALE AL SERVIZIO DELL'ITALIANO)

Ideato dall'associazione di volontariato Priscilla di Napoli (NA) nell'ambito dell'inclusione scolastica e sociale degli alunni stranieri, il progetto si propone di allargare i percorsi formativi "face to face" per l'apprendimento dell'italiano L2, attraverso la creazione di una piattaforma interattiva che offra: un corso on-line per il raggiungimento dei livelli A1 e A2 dell'italiano; materiali didattici elaborati dai peer tutor in collaborazione con i docenti delle varie materie; forum tematici e sportelli a distanza.

11 – DAL LIBRO ALLO SMARTPHONE E AL TABLET: AUDIOLIBRI PER GIOVANI CON DIFFICOLTA' DI LETTURA

Ideato dall'associazione Libro Parlato di Milano (MI) nell'ambito dell'educazione e dell'inclusione di giovani con disabilità visive (più del 65% degli attuali circa 9.000 giovani DSA), il progetto prevede la produzione di 100 audiolibri e loro diffusione tramite Internet su tablet, smartphone e pc, ad uso completamente gratuito di studenti di scuole primarie e secondarie di 1° grado con difficoltà di lettura autonoma (dislessici, ciechi, ipovedenti, etc.).

12 – SC(HI)ACCIA DCA:

Ideato dall'Istituto delle *Suore delle Poverelle* di Bergamo, il progetto prevede la realizzazione di un percorso integrato, rivolto a giovani con disturbi del comportamento alimentare, che unisca strumenti innovativi digitali (portale web e app dedicata) a interventi capillari di sensibilizzazione e comunicazione volti a favorire la prevenzione primaria e secondaria del problema. Sito e app saranno uno strumento a supporto anche di amici e parenti, che potranno a loro volta trovare informazioni e ascolto.

Il Centro per i Disturbi del Comportamento Alimentare di Bergamo (CDCA) è attivo dal 2001: in 15 anni sono state prese in carico circa 5.000 persone, per lo più ragazze. A partire da una capillare diffusione sul territorio di Bergamo e della Lombardia, le attività toccheranno anche le altre regioni (Veneto, Sardegna, Sicilia, Campania, Calabria) in cui il proponente opera.

13 – SHAREHAB

Ideato dalla Fondazione Istituto David Chiossone per ciechi e ipovedenti Onlus di Genova, nell'ambito della riabilitazione di bambini ipovedenti (fascia d'età 0-6, scalabile fino ai 18 anni e oltre), il progetto si propone di condividere su un'unica piattaforma e app gli strumenti digitali riabilitativi (es: kit per daltonici, nistagmo, ecc...), per esercitare il residuo visivo anche a casa.

Il progetto sarà realizzato con la partnership scientifica dell'Istituto Tecnologie Didattiche del CNR di Genova.

14 – IO SONO A SCUOLA

Ideato dalla Confraternita di Misericordia di Bronte (Catania) per dare continuità didattica ai bambini ospedalizzati con periodi di lunga degenza, il progetto si propone di creare un ponte virtuale tra i reparti di pediatria e le classi scolastiche in modo da consentire ai bambini ospedalizzati di poter continuare le proprie attività scolastiche in remoto, partecipando al gruppo classe di appartenenza. Il software sviluppato sarà fruibile anche attraverso smartphone e tablet, permettendo anche la condivisione di supporti didattici, sia in modalità sincrona che asincrona, consentendone la fruizione anche in momenti diversi dal regolare svolgimento delle attività didattiche.

Il progetto, realizzato in collaborazione con l'Università di Catania.



15 – AIR JOB

Ideato dalla Fondazione Progetto Itaca nell'ambito dell'inserimento lavorativo di persone con problemi di disabilità, il progetto si propone di realizzare la prima piattaforma web per la ricerca, la selezione e la formazione dedicata agli utenti dei centri Job Station di Firenze, Napoli e Palermo della Fondazione Progetto Itaca, ossia centri di Telelavoro Assistito per persone con disabilità psichica ed invalidità civile, iscritte alle liste degli aspiranti al collocamento mirato ex legge 68/99.

Nel periodo di progetto e nei mesi immediatamente successivi, più di 120 giovani con disabilità psichica entreranno in contatto con AirJob ed almeno 60 persone orientate e formate al lavoro e inserite al lavoro in modo stabile. Sulla piattaforma saranno erogate indicativamente 500 ore di orientamento, 200 di supervisione, 1500 di formazione e 6500 ore di tutoraggio e affiancamento lavorativo.

16 – RINGS (RARE INFORMATION NETWORK GENERATING SOLUTIONS)

Ideato da "UNIAMO – Federazione Italiana Malattie Rare Onlus" di Roma (RM) per migliorare i propri servizi, il progetto intende dotarsi di un'innovativa piattaforma informatica a disposizione di tutte le persone con malattia rara che integri un servizio di video-conferenza e di consulto da remoto per permettere loro di raggiungere e dialogare con un bacino di professionisti e altre persone accumulate da esperienze simili. I video-colloqui potranno avvenire anche con persone di lingua straniera, in quanto la piattaforma integrerà un innovativo servizio di video-interpretariato online.

Secondo le stime di "MonitoRare – Primo rapporto sulla condizione delle persone con Malattie Rare in Italia" (2015), il numero complessivo di tutte le persone con tale patologia in Italia è compreso tra 450.000 e 670.000. Di questi si stima che i giovani siano circa almeno un 25%.

17 – A BRIDGE FOR YOUR FUTURE

Ideato da Thumbs Up di Milano (MI) a fronte dei 700.000 studenti fuori corso (fonte: Il Sole 24ore, ottobre 2014) e di un tasso di disoccupazione giovanile passato dal 15% del 2007 al 28% del 2013, (fonte: McKinsey su elaborazione dati Euostat), il progetto si propone la trasformazione digitale, tramite sviluppo software e sito, di Thumbs Up Map: unico test di assessment che incrocia il profilo dello studente con la motivazione e che aiuta lo studente a sviluppare un action plan con obiettivi e strategia.

18 – LEGGERE CON UN CLICK

Ideato da Fondazione Asilo Infantile e Laboratori Femminile Luisa e Giuseppe Santangelo di Avellino (Campania) per agire sul fenomeno della Dislessia Evolutiva (DE), il progetto si propone di dotare gli insegnanti delle competenze necessarie per cogliere preventivamente (dalla scuola dell'infanzia) i segnali, aiutare i genitori ad esercitarsi con i propri figli a casa, tramite una piattaforma interattiva in grado di raggiungere tutti gli interessati per la sua semplicità e accessibilità.

19 – DEAR ROBO&ROBO

Ideato da Plug Associazione culturale no profit di Torino (TO), il progetto si rivolge ai pazienti adolescenti e preadolescenti del reparto di Onco-ematologia pediatrica e Centro Trapianti dell'Ospedale Regina Margherita di Torino. Attraverso esperienze ludiche e pratiche, attività laboratoriali in ambito ospedaliero, il progetto si propone di migliorare le loro condizioni offrendo alta formazione e svago; favorire la socializzazione all'interno dell'ospedale; promuovere l'alfabetizzazione nei campi del design, dell'elettronica e della programmazione. Il tutto attraverso percorsi di alfabetizzazione digitale, modellazione 3D semplificata, introduzione alle tecnologie di digital fabrication e di stampa 3D.