



Comune di Lecco

Comune di Lecco

Piazza Diaz, 1 – 23900 Lecco (LC) - Tel. 0341/ 481111- Fax. 286874 - C.F.00623530136

ORIGINALE

DELIBERAZIONE DELLA GIUNTA COMUNALE

Numero 78 del 10.6.2013

OGGETTO: ADESIONE AL PROGETTO "GIOCOOSO – GIOCHI PEDIATRICI PER LA COMUNICAZIONE E LA SOCIALIZZAZIONE" PROPOSTO DALLA SOCIETA' SIXS – SOLUZIONI INFORMATICHE PER IL SOCIALE DI MILANO, PER LA REALIZZAZIONE DI INTERVENTI DI RICERCA INDUSTRIALE E DI SVILUPPO SPERIMENTALE NEL SETTORE DELLE SMART CITIES AND COMMUNITIES.

L'anno duemilatredecim e questo giorno dieci del mese di giugno alle ore 16.30 nella Sede Comunale, si è riunita la Giunta Comunale nelle persone dei Sigg:

Virginio Brivio	SINDACO	P
Vittorio Campione	VICESINDACO	P
Francesca Bonacina	ASSESSORE	P
Ivano Donato	ASSESSORE	P
Martino Mazzoleni	ASSESSORE	P
Francesca Rota	ASSESSORE	A
Michele Tavola	ASSESSORE	P
Armando Volontè	ASSESSORE	A
Elisa Corti	ASSESSORE	P

Presiede l'adunanza il Dott. VIRGINIO BRIVIO in qualità di SINDACO assistito dal Segretario Generale Dott. PAOLO CODARRI incaricato della redazione del presente verbale.

IL SINDACO

accertata la validità dell'adunanza per il numero legale degli intervenuti, dichiara aperta la seduta e sottopone all'approvazione della Giunta Comunale la seguente proposta di deliberazione:

LA GIUNTA COMUNALE

Premesso che:

- in data 4 aprile 2013 la Regione Lombardia ha pubblicato il bando Smart City and Communities nel quadro dell'Asse 1 del POR FERS 2007 – 2013 (Decreto della Dirigente U. O. Competitività n. 2760 del 29/03/2013, pubblicato sul BURL, serie ordinaria, n. 14 del 14/04/2013), che intende incentivare la costituzione di partenariati da parte di micro, piccole e medie imprese lombarde e organismi di ricerca (pubblici e privati), anche in collaborazione con grandi imprese, per la realizzazione di progetti collaborativi nelle tematiche relative alle Smart Cities and Communities.
- il bando in oggetto - che prescrive, quale termine ultimo di presentazione delle domande di partecipazione, il prossimo 13 giugno 2013 - richiede espressamente, all'art. 5 comma 5, che "per garantire altresì una maggiore efficacia delle attività di ricerca e sviluppo sperimentale, ciascun progetto deve prevedere il coinvolgimento attivo e documentato di almeno una PA avente sede in Lombardia e competenza nei settori degli ambiti di cui all'art. 4. Ai fini del presente avviso le PA ammesse a partecipare al Progetto sono Enti con capacità programmatica e finanziaria nell'ambito previsto dal Progetto";
- in relazione al bando in oggetto, sono pervenute a questo Ente due richieste di coinvolgimento attivo, da parte di due società operanti in ambiti differenti, e precisamente:
 - ✓ Società SIXS Soluzioni Informatiche per il Sociale, via E. Toti n. 2 – Milano p.iva 05654340966;
 - ✓ Project Automation S.p.A., Viale Elvezia 42, Monza (MB), P.I.V.A. 02930110966;

Preso atto, in particolare, che:

- la Società SIXS – Soluzioni Informatiche per il Sociale di Milano ha predisposto il progetto, qui allegato, "Giocosco - GIOchi pediatrici per la Comunicazione e la Socializzazione" rivolto ai bambini in età prescolare che prevede, fra gli scopi principali di sostenere, attraverso l'impiego di tecnologie ICT, lo sviluppo di servizi innovativi finalizzati alla soluzione dei problemi degli alunni diversamente abili, al reinserimento nel sistema dell'istruzione di giovani che hanno abbandonato anticipatamente gli studi, all'inserimento sociale e lavorativo delle persone svantaggiate e al miglioramento dell'accesso ai servizi assistenziali e sanitari;
- nell'anno scolastico 2012/13 il Comune di Lecco ha collaborato con l'Istituto Scientifico MEDEA di Bosisio Parini all'attuazione della Ricerca "Uno studio di prevenzione dei disturbi della comunicazione linguistica", rivolto alle scuole dell'infanzia cittadine;
- nella società contemporanea della comunicazione i rapporti interpersonali sono sempre più mediati dalle nuove tecnologie, smartphone, tablet per accedere ai social network, ma non sempre questi strumenti possono facilitare l'apprendimento, a volte invece costituiscono barriere da superare. L'assenza di un contatto fisico e la creazione di identità virtuale estremizzano comportamenti e situazioni;

- la richiesta di coinvolgimento da parte della società SIXS è pervenuta a questo Ente in data 3 giugno 2013 e risulta espressamente finalizzata all'adesione all'avviso pubblico di cui in premessa;

Valutato positivamente il progetto predisposto dalla società stessa e qui allegato (Allegato 1) e ritenuto pertanto di aderire alla richiesta di coinvolgimento sia per gli obiettivi didattici e sociali che si propone di raggiungere, sia per l'opportunità offerta di creare sinergie tra risorse umane e tecnologiche e tra le istituzioni pubbliche e le PMI lombarde;

Dato atto che l'adesione non comporta costi a carico del Comune di Lecco, ad eccezione della messa a disposizione di spazi, attrezzature e delle risorse umane che parteciperanno al team di progetto, entro i limiti e le risorse disponibili e compatibili con le attività istituzionali del Comune stesso.

Visto il vigente Statuto comunale;

Visto, l'art. 48, comma 1, del decreto legislativo 267/2000;

Visto il parere tecnico, espresso ai sensi dell'art. 49 del D.Lgs. 267/2000;

Con voti unanimi espressi nei modi di legge

DELIBERA

- 1) di partecipare, per le motivazioni di cui in premessa, alla sperimentazione dell'allegato (Allegato 1) progetto "Giocosso - GIOchi pediatrici per la COmunicazione e la Socializzazione" presentato dalla società SIXS – Soluzioni Informatiche per il Sociale - via E. Toti n. 2 – Milano, p.iva 05654340966, quale soggetto capofila, per la presentazione e realizzazione di interventi di ricerca industriale e sviluppo sperimentale nel settore delle Smart Cities and Communities promosso dalla Regione Lombardia con Decreto della Dirigente U. O. Competitività n. 2760 del 29/03/2013, pubblicato sul BURL, serie ordinaria, n. 14 del 14/04/2013);
- 2) di dare atto che il coinvolgimento del Comune di Lecco al progetto non comporta impegni di spesa, fatta salva la messa a disposizione di spazi, attrezzature e la partecipazione al team del progetto stesso, entro i limiti e le risorse disponibili e compatibili con le attività istituzionali del Comune stesso;
- 3) di dare altresì atto che i risultati progettuali saranno sperimentati e valutati anche valorizzando possibili integrazioni con altre progettualità in corso.
- 4) di demandare al Dirigente competente l'adozione delle azioni e degli atti di competenza del Comune di Lecco, necessari per l'attuazione del progetto, nell'osservanza delle disposizioni del presente atto.

Stante l'urgenza, con separata votazione, con voti unanimi

DELIBERA

l'immediata eseguibilità della presente deliberazione, ai sensi dell'art. 134, comma 4, del decreto legislativo n. 267/2000.

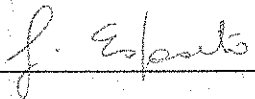
PARERE TECNICO DI CUI ALL' ART. 49 D.Lgs. 267/2000

Si esprime parere favorevole in ordine alla regolarità tecnica della proposta di deliberazione avente ad oggetto: ADESIONE AL PROGETTO "GIOCOSO – GIOCHI PEDIATRICI PER LA COMUNICAZIONE E LA SOCIALIZZAZIONE". PROPOSTO DALLA SOCIETA' SIXS – SOLUZIONI INFORMATICHE PER IL SOCIALE DI MILANO PER LA REALIZZAZIONE DI INTERVENTI DI RICERCA INDUSTRIALI E DI SVILUPPO SPERIMENTALE NEL SETTORE DELLE SMART CITIES AND COMMUNITIES. Protocollo n. 32761 del 6 giugno 2013.

L'impegno di spesa sarà assunto con successive determinazioni dirigenziali.

Lecco, 6 giugno 2013

IL DIRETTORE DI SETTORE
Dott.ssa Giovanna Esposito



IL SINDACO  IL SEGRETARIO GENERALE 

Mercoledì 05-06-2013 10:18:43

PEC

Tipo E-mail: PEC
 Da: -- <cinzia.mambretti@ingpec.eu >
 A: Comune di Lecco -- <comune@pec.comunedilecco.it >
 Oggetto: Smart cities regione Lombardia progetto GIOCOSO

Buongiorno
 In allegato il progetto integrato con le informazioni richieste.

Per completezza allego anche il testo del bando. La partecipazione della pubblica amministrazione partecipa attivamente la progetto, con un coinvolgimento attivo alle attività progettuali tramite la partecipazione al comitato di indirizzo e eventualmente alla sperimentazione. Non è richiesto, ne previsto che la pubblica amministrazione debba rendicontare.

Purtroppo i tempi sono molto stretti e la Delibera andrebbe fatta entro il 10 giugno, per poter finalizzare le ultime procedure sul portale regionale e inviare il progetto entro il 13.

Ai fini del bando, a noi servirà il pdf della copia conforme dell'atto dell'organo deliberante per la PA.

Ringraziandola per la collaborazione resto a disposizione per chiarimenti

Cordiali Saluti

Ing. Cinzia Mambretti

 e.mail cinzia@cmb2000.it
 pec e.mail cinzia.mambretti@ingpec.eu

COMUNE DI LECCO
 ARRIVO DEL
 - 5 GIU. 2013
 ASSEGN. *FCS - FSA AGAP*

Allegati:
 Lettera accompagnatoria per Comune di Lecco_V_1.8.pdf
 Informativa per Comune di Lecco_V1.8.pdf

Dati Tecnici:
 smime.p7s testo_email.txt message.eml sostitutiva.xml Daticert.xml

SETTORE E.C.S.	ARRIVO
	<i>06-06-13</i>
ASSEGNAZIONE	
S.A.R.	<input checked="" type="checkbox"/>
I.T.M.	<input type="checkbox"/>
S.T.L.	<input type="checkbox"/>
M.A.S.	<input type="checkbox"/>
B.I.B.	<input type="checkbox"/>

COMUNE DI LECCO
 PROT. N. *32520*
 - 5 GIU. 2013
 CAT. *5* CL. *1* FASC.



Bagnolo Cremasco
03/06/2013

Al Sig. Sindaco
Piazza Diaz n. 1
23900 - Lecco

Oggetto: Richiesta di Partecipazione al Comune di Lecco Idea Progettuale Giocosco – progetto innovazione sociale – ambito tecnologie welfare ed inclusione D.d.u.o. 29 marzo 2013 n. 2760 AVVISO PUBBLICO PER LA REALIZZAZIONE DI PROGETTI DI RICERCA INDUSTRIALE E SVILUPPO SPERIMENTALE NEL SETTORE DELLE SMART CITIES AND COMMUNITIES

Con la presente la società SIXS in qualità di capofila del progetto di cui all'oggetto La informa che intende presentare alla Regione Lombardia la domanda di partecipazione all'avviso pubblico per la realizzazione di progetti di ricerca industriale e sviluppo sperimentale nel settore delle smart cities and communities.

A tale riguardo chiediamo la disponibilità del Comune di Lecco a partecipare al progetto di cui alleghiamo copia, per una più completa informazione sulle azioni previste, in quanto siamo venuti a conoscenza, attraverso l'Istituto scientifico MEDEA, che il Vostro ente è già impegnato in attività sperimentali rivolte alla scuola dell'infanzia

Poiché l'avviso pubblico prevede la scadenza del 13 giugno p.v., le sarei molto grato se potesse comunicare l'adesione entro questa scadenza.

Preciso che il coinvolgimento del Comune non prevede spese a carico dell'Amministrazione Comunale, fatta salva la messa a disposizione di spazi, attrezzature e la partecipazione al team di progetto.

Ringraziando per l'attenzione, le porgo i miei più cordiali saluti.

Per SIXS – Soluzioni Informatiche per il Sociale

Il presidente
Sebastiano Schiavi



Progetto: "Giocosco - GIOchi pediatrici per la COmunicazione e la Socializzazione"

TITOLO IDEA PROGETTUALE

"Giocosco - GIOchi pediatrici per la COmunicazione e la Socializzazione"

COMPOSIZIONE DEL PARTENARIATO

(Cfr. Articolo 6 Soggetti beneficiari)

Imprese

- SixS - Soluzioni informatiche per il sociale - <http://www.sixs.it/> (Capofila)
- Telecom Italia - <http://www.telecomitalia.com/tit/it.html>
- AERIS Cooperativa Sociale - <http://coopaeris.it/>
- Scubanewmedia - Information access, video & geospatial - <http://www.scubanewmedia.it/>
- DidaElkts Knowledge technologies services- <http://www.didaelkts.it/>

Università/Organismi di Ricerca

- Politecnico di Milano – www.polimi.it
- IRCCS MEDEA - <http://www.emedea.it/>
- Università degli studi Milano-Bicocca - <http://www.unimib.it>

COMITATO SCIENTIFICO

- Politecnico di Milano: Giuseppe Andreoni, Luciano Baresi
- IRCCS MEDEA: Massimo Molteni, Gianluigi Reni
- Università degli studi Milano-Bicocca: Sara Manzoni

AMBITI DI INTERVENTO

(Cfr. Articolo 4 Ambiti di intervento)

Innovazione Sociale - tecnologie welfare e inclusione: sostenere lo sviluppo di servizi innovativi basati sull'impiego di tecnologie ICT e diretti alla soluzione dei problemi delle persone diversamente abili, all'inserimento sociale e lavorativo delle categorie svantaggiate, al sostegno delle famiglie a basso reddito, al reinserimento nel sistema dell'istruzione di giovani che hanno anticipatamente abbandonato la carriera scolastica (drop-out), al miglioramento dell'accesso ai servizi assistenziali e sanitari.



ABSTRACT DEL PROGETTO

La società della comunicazione si basa sull'uso delle tecnologie ICT per consentire alla gente di poter dialogare sempre e in modi molto diversi. Social network, smartphone e tablet ci consentono oggi di essere "sempre" in contatto con i nostri amici e di chiacchierare con loro attraverso le mille applicazioni offerte. I rapporti con amici e parenti sono sempre più mediati dalle nuove tecnologie, ma queste sono sia facilitatori sia barriere. L'assenza, spesso, di un contatto fisico e la creazione di un'identità virtuale, mediata dalle tecnologie, estremizzano comportamenti e situazioni.

Questo nuovo modo di comunicare facilita la creazione di gruppi chiusi e l'emarginazione. In una società sempre più multi-raziale e sempre più veloce, la barriera linguistica diventa spesso uno scoglio insormontabile e la prima causa di problemi. La capacità di comunicare diventa sempre più importante e una società avanzata deve pensare di fornire strumenti adatti sia ai bambini sia agli adulti. È fondamentale anche pensare tanto alle persone normo-dotate, ma con barriere linguistiche dovute all'immigrazione e allo scarso livello culturale, quanto alle persone con problemi di comportamento (ad esempio autismo).

Il progetto "*Giocosso - GIOchi pediatrici per la COmunicazione e la Socializzazione*" si rivolge, in particolare, ai bambini in età prescolare e si propone di sfruttare le tecnologie ICT per fornire strumenti avanzati per l'integrazione e lo sviluppo delle loro capacità di comunicazione. Lo scopo è di fornire a ogni bambino e alla sua famiglia strumenti personalizzati e adattabili alle diverse esigenze, sia per consentire al bambino di imparare meglio, e se necessario di seguire terapie specifiche, sia per permettere alle famiglie di interagire con il contesto di riferimento (la scuola) e tra loro. *Giocosso* realizzerà un **contesto sociale virtuale, personalizzato e attivo**. Il contesto sociale virtuale si affiancherà a quello reale in cui il bambino vive. Dovrà essere personalizzato perché ogni soggetto avrà esigenze specifiche e il contesto dovrà cercare di servirle al meglio. Infine, sarà anche attivo perché sarà in grado di instaurare una comunicazione bidirezionale con il bambino: proporrà strumenti per migliorare la comunicazione, raccogliere dati sul comportamento del bambino e dell'intera comunità, ma sarà anche in grado di fornire sollecitazioni e direttive dettate dall'effettivo comportamento del bambino e dalle condizioni dell'ambiente circostante.

Nello specifico, il contesto *Giocosso* si comporrà di tre elementi:

- **Applicazioni, storie, e libri di testo digitali** per facilitare l'apprendimento, e abbattere le barriere linguistiche, delle diverse tipologie di bambini presi in considerazione. Tutti questi elementi saranno fruibili attraverso tablet e percorsi interattivi.
- **Uno smart space** all'interno della scuola, per consentire al bambino di interagire con il suo mondo in modo semplice e immediato, per fornire gli stimoli necessari al corretto apprendimento, e per facilitare l'inclusione nella società (la classe). Lo smart space verrà, infine, utilizzato per raccogliere informazioni relative al comportamento del bambino e della classe, per un'analisi approfondita delle diverse tendenze, dei diversi problemi e quindi delle diverse necessità.
- **Un social network** (verticale) per facilitare il dialogo e il confronto tra le famiglie e gli organi di controllo (la scuola), ma anche tra le famiglie dei diversi bambini coinvolti. Il social network sarà gestito dall'organo di controllo e avrà il compito di agire sia da controllore della comunità sia da suggeritore di stimoli e opportunità.

Giocosso si avvarrà quindi di oggetti intelligenti per la realizzazione dello smart space, di tablet specifici per l'interazione con i bambini e le loro famiglie, e di un'infrastruttura cloud che fornirà la piattaforma di base per la realizzazione, la gestione e la distribuzione delle diverse soluzioni.



MECCANISMI DI GOVERNANCE

(cfr. Articolo 5 comma 5 Caratteristiche dei Progetti)

Giocosamente si pone come obiettivo la creazione di sinergie tra risorse umane e tecnologiche per innescare meccanismi virtuosi nell'ottica di migliorare la qualità della vita dei cittadini, in particolare delle famiglie. Verranno da un lato studiate interfacce evolute uomo macchina per superamento dei limiti dei singoli nell'utilizzo della tecnologia, dall'altro verranno progettate delle modalità di interazione con l'utente che siano personalizzate e adattabili alle diverse esigenze.

Per garantire una struttura gestionale snella, flessibile ma efficace la governance di progetto si esplicherà attraverso un Comitato di coordinamento e gestione affiancato da un comitato di indirizzo.

Il Comitato di coordinamento e gestione, con funzioni di gestione cooperativa del Progetto e raccordo con i Soggetti aderenti al Partenariato, sarà composto da un membro per ciascuno dei Soggetti proponenti coinvolti nelle attività.

E' ammessa la partecipazione di altri soggetti ai lavori del Comitato in qualità di esperti nelle materie di volta in volta trattate.

Il Comitato di indirizzo sarà composto da due rappresentanti dei soggetti proponenti (uno in rappresentanza del mondo accademico e uno del mondo industriale) e dai rappresentanti scelti degli enti di sperimentazione.

COINVOLGIMENTO DELLA P.A.

La pubblica amministrazione (P.A.) è coinvolta attivamente nel progetto durante tutte le attività progettuali con un coordinamento tramite mail, telefono, incontri programmati e conference call tra i rappresentanti della P.A. e del team di progetto presenti nel comitato di indirizzo.

Inoltre contributi attivi della P.A. nel progetto saranno richiesti nella fase di definizione delle specifiche. Particolare attenzione infatti deve essere posta alla definizione dell'interazione con i bambini di oggi che sono già "*sommersi nel quotidiano dalla tecnologia*", ma emotivamente soggetti "fragili" per progettare delle modalità di interazione con l'utente che siano personalizzate e adattabili alle diverse esigenze.

Nella fase di sperimentazione potranno essere messi a disposizione spazi (tempi e luoghi) all'interno della scuola dell'infanzia quali banco di prova. Le famiglie dei soggetti che effettueranno la sperimentazione saranno preventivamente avvisate, e sarà loro richiesta autorizzazione a procedere secondo le norme di legge e di tutela dei minori.

SIXS – Soluzioni Informatiche per il Sociale

Il Presidente

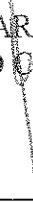
Sebastiano Schiavi

Il presente verbale viene letto, approvato e sottoscritto.

IL SINDACO
VIRGINIO BRIVIO



IL SEGRETARIO GENERALE
PAOLO CODARRI



REFERTO DI PUBBLICAZIONE

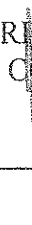
Il sottoscritto Segretario Comunale, certifica che la presente deliberazione:

- è stata pubblicata all'Albo Pretorio del Comune il 11 GIU. 2013 vi rimarrà per 15 giorni consecutivi fino al 26 GIU. 2013, ai sensi dell'art. 124, 1° comma, D.Lgs.n. 267/2000.
- è stata comunicata ai Capigruppo Consiliari in data 11 GIU. 2013.

Li, 11 GIU. 2013



IL SEGRETARIO GENERALE
PAOLO CODARRI



CERTIFICATO DI ESECUTIVITA'

La presente deliberazione E' DIVENUTA ESECUTIVA in data _____

Li,

IL SEGRETARIO GENERALE