

PEC

Tipo E-mail

Da

A

Oggetto

PEC

-- < cinzia.mambretti@ingpec.eu >

Comune di Lecco -- < comune@pec.comunedilecco.it >

Smart cities regione Lombardia progetto GIOCOSO

Mercoledì 05-06-2013 10:18:43

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.

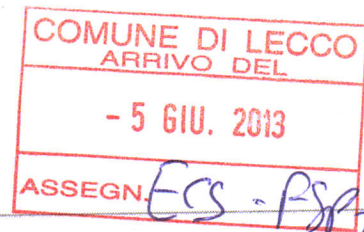
Ringraziandola per la collaborazione resto a disposizione per chiarimenti

Cordiali Saluti

Ing. Cinzia! Mambretti

e.mail cinzia@cmb2000.it

pec e.mail cinzia.mambretti@ingpec.eu



Allegati:

Lettera accompagnatoria per Comune di Lecco_V_1.8.pdf

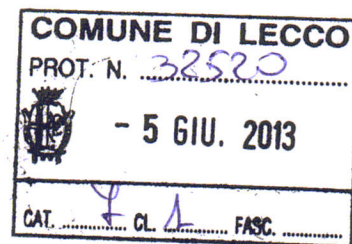
Informativa per Comune di Lecco_V1.8.pdf

Dati Tecnici:

smime.p7s testo_email.txt message.eml sostitutiva.xml Daticert.xml

SETTORE E.C.S.		ARRIVO	
		06-06-13	
ASSEGNAZIONE			
S.A.R.	8		
I.T.M.			
S.T.L.			
M.A.S.			
B.I.B.			

[Handwritten signature]





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)

Giocoso 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, dell'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 rappresentati 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