



Mobility It



Ambiente di Apprendimento
Collaborativo



Idea Imprenditoriale

Nasce nel 2011, partendo da una richiesta da parte di un **Dirigente Scolastico**, cioè quella di dotare gli studenti di un tablet per favorire la didattica in classe. Attraverso ricerca di mercato, si è giunti alla conclusione che nel ns. paese, non esistesse nessuno strumento informatico dedito alla didattica.

Nel 2012 Aggiudicazione:

3 Progetti bandi Nazionali denominati «Editoria Digitale Scolastica» emanati dal (MIUR) per le seguenti scuole:

- Liceo scientifico statale di Scalea - (CS)
- Liceo scientifico statale - Stanislao Cannizzaro - Palermo (PA)
- Istituto comprensivo – San Giacomo - Trieste (TS)

Tra i concorrenti erano presenti: **“Telecom Italia – Olivetti – Garamond – Mondadori Educational”**.



Ambiente di apprendimento virtuale per facilitare la didattica



Soggetti:

- Docenti
- Studenti
- Genitori

Strumenti:

- Pc
- Tablet
- Lim

Applicativi di apprendimento:

- Piattaforma mobile-learning
- App ∞
- E-book
- Contenuti Digitali

Metodo

[CLE]
Collaborative Learning
Environment



- Dovunque
- In qualsiasi momento
- Da chiunque



Riconfigurazione spazio - temporale del Sistema Educativo



Metodologia & Didattica

AULA MODULARE E FLUIDA

- Accoglie nuovi strumenti e nuove metodologie didattiche,
- Si adatta al tipo di lezione o esercizio che si intende svolgere.

SPOSTAMENTO DEL FOCUS DALL'INSEGNANTE ALLO STUDENTE

- Spostamento dall'apprendimento al fare,
- Aumento della motivazione negli alunni,
- lavoro cooperativo e possibilità di creare gruppi di lavoro infra-classe ma anche trans-classi e trans-scuole

AUMENTO DEL TEMPO SCUOLA

- Gli alunni possono accedere ai contenuti da casa o da altri luoghi,
- Esercizi e test assegnati possono essere ripetuti,
- I video delle lezioni possono essere visionati in qualunque momento.

DIDATTICA COLLABORATIVA

- Maggiore comunicazione tra il docente e lo studente attraverso i servizi di mail e chat,
- Applicativi collaborativi specifici per la didattica.

DECENTRALIZZAZIONE DELLA SCUOLA

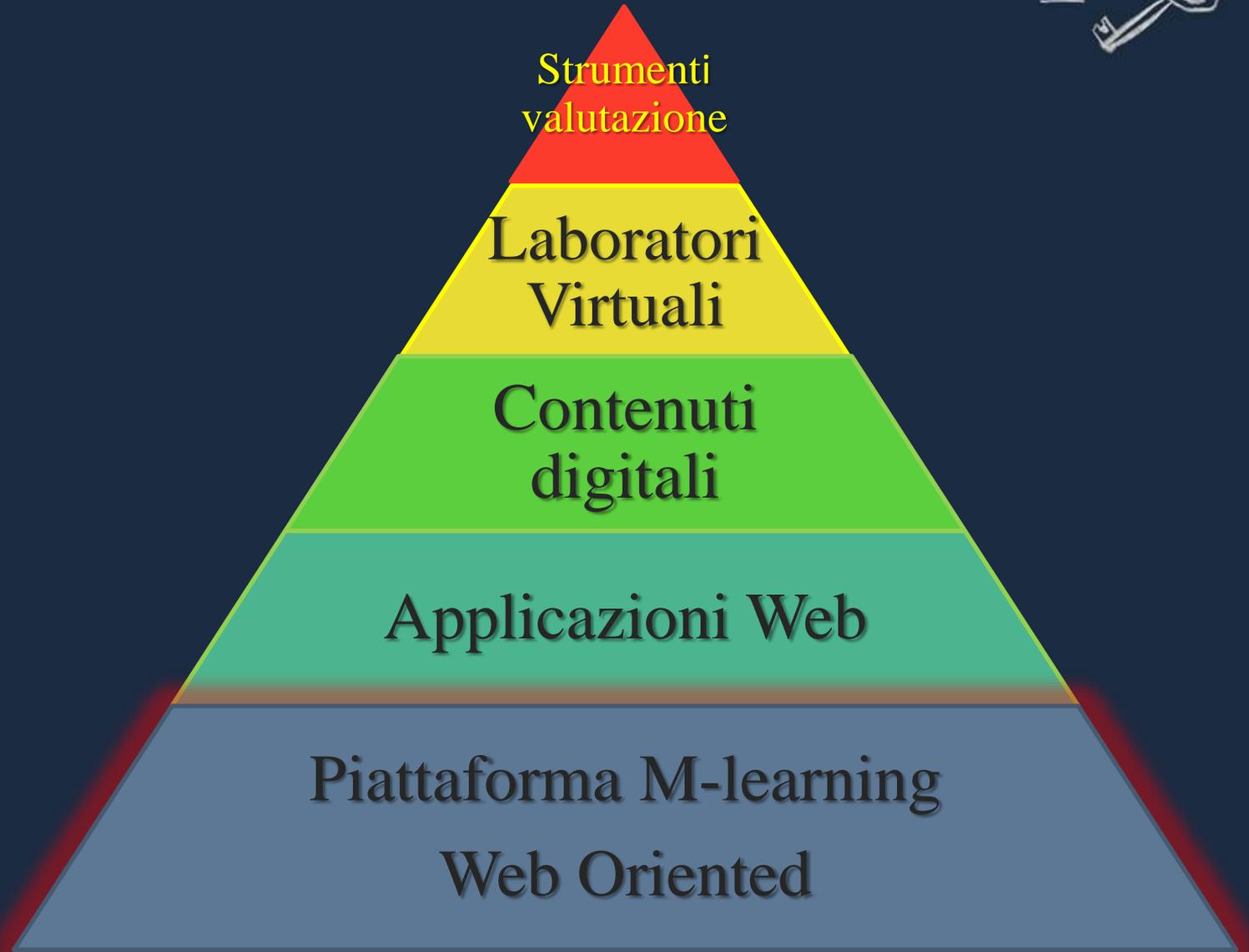
- Il Cloud consente agli alunni assenti dall'attività scolastica di partecipare alle lezioni,
- Il Cloud è il luogo di scambio, conservazione, condivisione delle esperienze tra studenti, docenti e dirigenti.
- Il Cloud permette di condividere con tutti le risorse online utilizzate dal personale e dagli studenti anche con altri istituti.

Hybrid Pedagogy
“Flipped classroom”: la classe rovesciata

PIATTAFORMA MOBILE LEARNING



Ambiente di apprendimento



Piattaforma m-learning – Il Desktop



Classlink® è un desktop basato su cloud utilizzato da 3,5 ml. di utenti in tutto il mondo.

Non necessita installazione sul proprio server/dispositivo.

Insegnanti e studenti accedono alle applicazioni e ai files attraverso tutti i dispositivi, fissi o mobili.

- ✓ Mobility it licenziataria di ClassLink® per l' Italia, integra rimodella e completa questo sistema sulle specificità del sistema educativo nazionale.



Piattaforma m-learning – Il Desktop



Bring Your Own Device (BYOD)

Portabilità universale computer, tablet o Smartphone, Educationalab è ideale per la formazione 1 a 1 e perché permette a ciascuno di utilizzare il proprio dispositivo.



Single Sign-On (SSO) - Un solo username e password per accedere a tutte le proprie risorse.

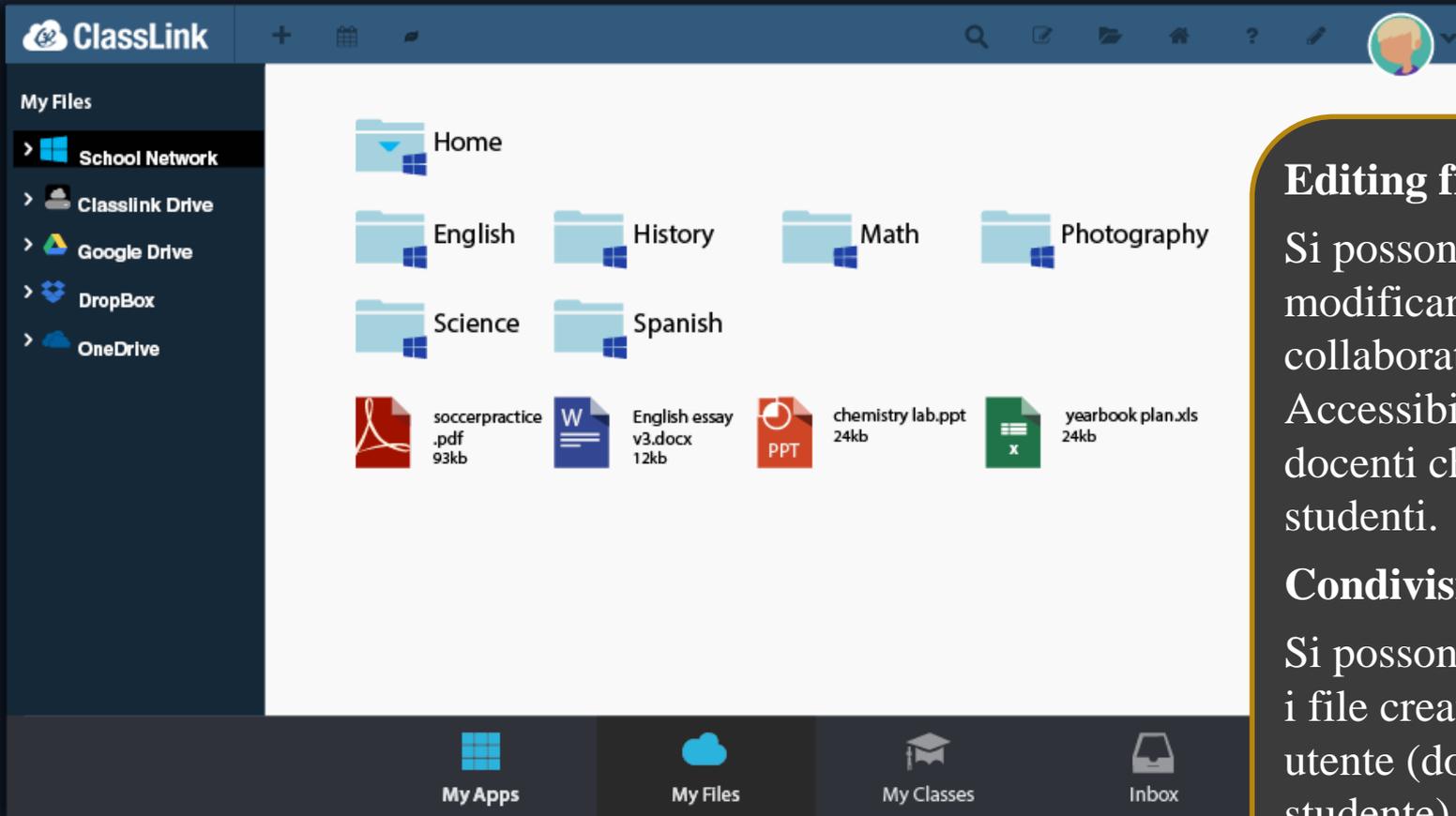
Accedere in un clic ai siti e agli account Google, Facebook, Twitter con i propri dati .
Condividere e modificare i propri file da qualsiasi dispositivo e rete scolastica.



Collezione di risorse

Oltre 1000 applicativi educativi già disponibili senza bisogno di effettuare alcuna installazione.

Piattaforma m-learning – Documenti



Editing file

Si possono creare / modificare i documenti collaborativi.

Accessibili sia dai docenti che dagli studenti.

Condivisione File

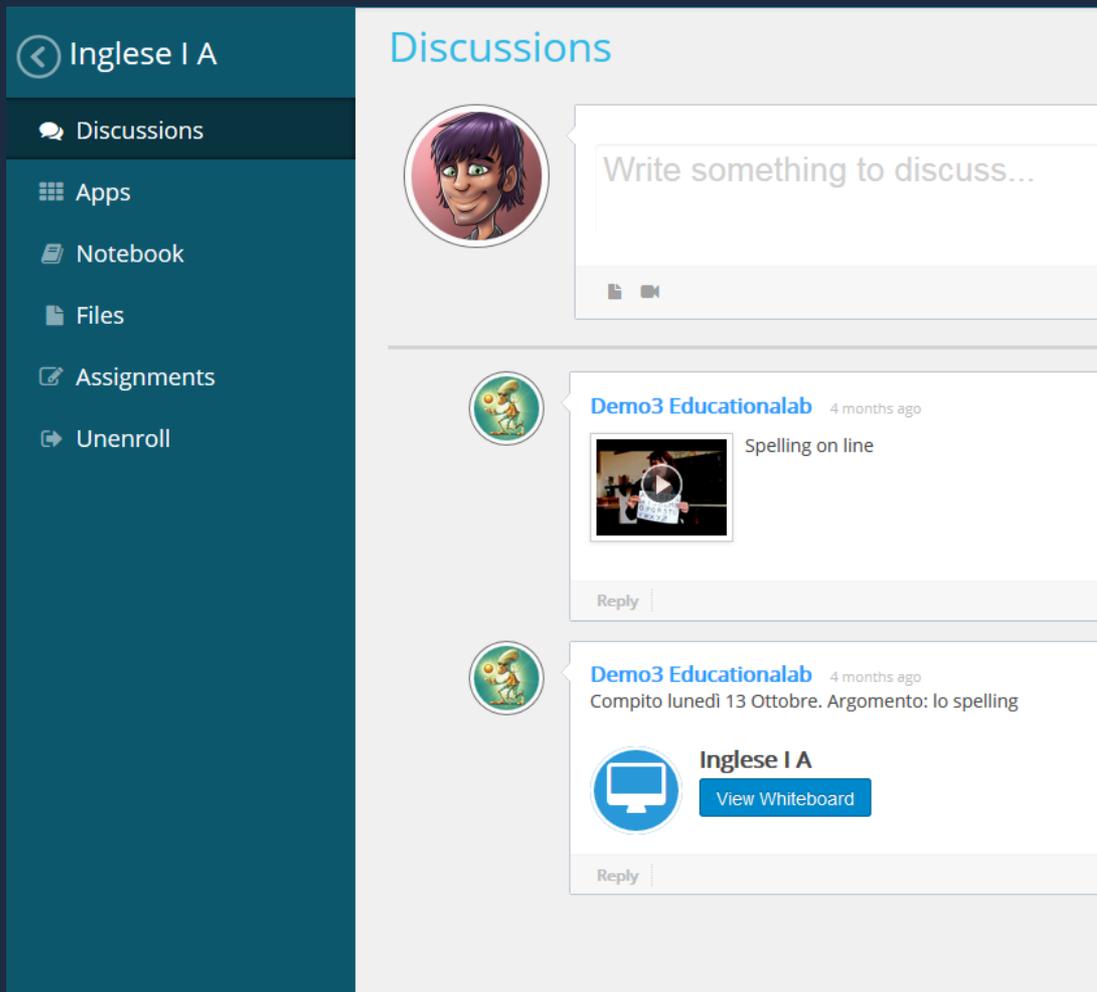
Si possono condividere i file creati, con singolo utente (docente o studente) oppure con un gruppo.

Gruppi classe

Controllo degli accessi e delle modifiche alle cartelle / file facilmente gestibile.



I Corsi – Alcune funzionalità



Creazione di gruppi/classi

Percorsi Formativi

In questa sezione si potranno attivare dei percorsi formative specifici ed individuali per ogni singolo utente.

Attività

Contenuti digitali multimediali per ogni classe. I docenti assegnano i contenuti delle pagine, chi può visualizzarli e in quale momento. Lezioni attraverso la lavagna

Calendario

Panoramica a colpo d'occhio sulla situazione della singola classe o di tutte quelle seguite. Può essere condiviso con i colleghi.

Assegnazione di compiti e test

Ad ogni argomento il docente può associare un test per verificare quanto appreso dallo studente sull'argomento trattato.

Reporting

Permette di visualizzare facilmente report dove si monitora l'utilizzo del sistema e delle applicazioni da parte degli studenti

Applicativo collaborativo - Whiteboard

ONLINE LESSON: Angelina Anderson | Descriptive Geometry

Page 5 of 5

01:37

Electrophilic Aromatic Substitution Summary

FRIEDEL CRAFTS ACYLATION
c1ccccc1C(=O)R

FRIEDEL CRAFTS ALKYLATION
c1ccccc1R

CHLORINATION
c1ccccc1Cl

BROMINATION
c1ccccc1Br

IODINATION
c1ccccc1I

SULFONYLATION
c1ccccc1S(=O)(=O)R

NITRATION
c1ccccc1[N+](=O)[O-]

$\text{R}-\text{C}(=\text{O})-\text{X} \xrightarrow{\text{FeX}_3 \text{ (or Cl)}} \text{C}_6\text{H}_6$
 $\text{R}-\text{Cl} \text{ (or R-Br)} \xrightarrow{\text{FeCl}_3 \text{ or FeBr}_3} \text{C}_6\text{H}_6$
 $\text{C}_6\text{H}_6 \xrightarrow{\text{Cl}_2, \text{FeCl}_3} \text{C}_6\text{H}_5\text{Cl}$
 $\text{C}_6\text{H}_6 \xrightarrow{\text{Br}_2, \text{FeBr}_3} \text{C}_6\text{H}_5\text{Br}$
 $\text{C}_6\text{H}_6 \xrightarrow{\text{I}_2} \text{C}_6\text{H}_5\text{I}$
 $\text{C}_6\text{H}_6 \xrightarrow{\text{HNO}_3, \text{H}_2\text{SO}_4} \text{C}_6\text{H}_5\text{NO}_2$
 $\text{C}_6\text{H}_6 \xrightarrow{\text{H}_2\text{SO}_4, \text{SO}_3} \text{C}_6\text{H}_5\text{SO}_3\text{H}$

FILES

- [Equasions_Task_1.12.ppt](#)
Uploaded by Christina
Apr 12, 3:36 PM
- [Equasions_Task_1.13.ppt](#)
Uploaded by Christina
Apr 12, 3:36 PM
- [Equasions_May_2014-Ho...ppt](#)
Uploaded by me
Apr 12, 3:36 PM

Christina is uploading a file... (78%)

G:\MyFiles\My Tests \ For Christina \ ...

CHAT

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation

Short message

typing...

type your message

Inserimento e modifica dei contenuti nella lavagna da parte dei partecipanti.

- Scambiare file
- Interloquire e chattare





Cosa abbiamo realizzato??



Connettori con strumenti collaborativi



Qualsiasi App

Possono essere aggiunte applicazioni web all'infinito. Tutto attraverso il sistema dell'unica autenticazione (Sso).

Ogni singolo utente, sia docente che studente può avere le sue applicazioni personalizzate.



Suite Office

Tutte le suite sono compatibili senza bisogno di installarle, l'autenticazione avviene tramite (SSO).

Moduli on-line presenti



- ✓ Documenti (Docs)
- ✓ Fogli di lavoro (Sheets)
- ✓ Presentazioni (Slides)
- ✓ Disegni (Drawings)
- ✓ Moduli (Forms)
- ✓ Tabelle (Fusion Tables)



- ✓ Word
- ✓ Excel
- ✓ PowerPoint
- ✓ Outlook
- ✓ OneNote
- ✓ Access
- ✓ Publisher



- ✓ Writer
- ✓ Calc
- ✓ Impress
- ✓ Draw
- ✓ Base
- ✓ Math



- ✓ Writer
- ✓ Sheet
- ✓ DB and Reports
- ✓ Show
- ✓ Projects
- ✓ CRM
- ✓ Creator
- ✓ Wiki
- ✓ Planner
- ✓ Notebook
- ✓ Chat
- ✓ Mail
- ✓ Meeting
- ✓ People

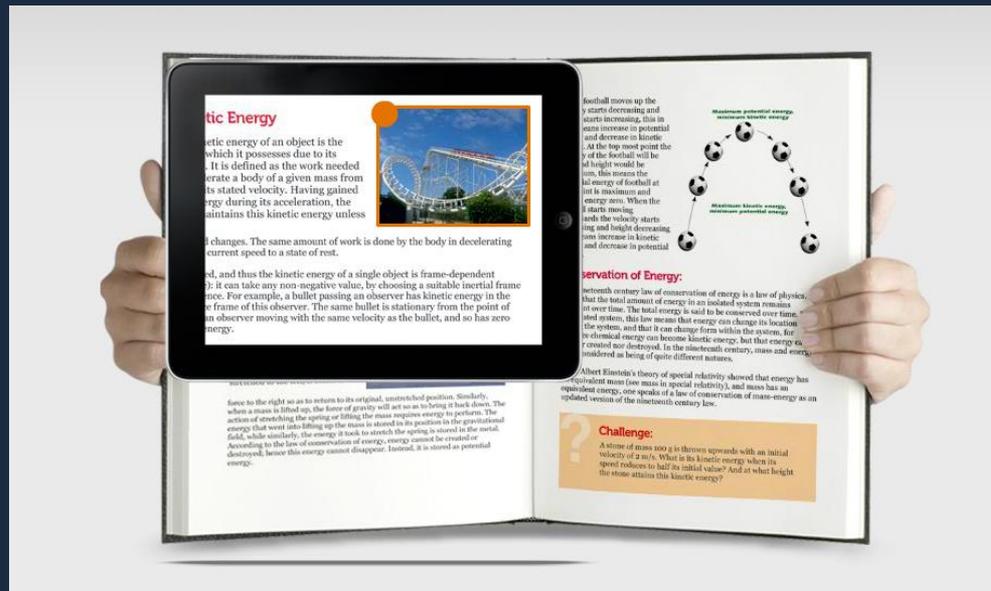


UDA - UNITA' DI APPRENDIMENTO

Proprie



- ✓ **MULTIMEDIALITA'**: Gli e-book avranno contenuti multimediali che consentano all'allievo di accedere a video, filmati, fotografie. La multimedialità permetterà l'utilizzo semantico dei contenuti multimediali.
- ✓ **INTERATTIVITA'**: Allievo e al docente possono interagire sul testo adattandolo alle proprie esigenze ma rispettandone la paternità e la scientificità. Aumentano le possibilità di sperimentare nuove tipologie di contenuti, modalità di studio e di co-costruzione del testo.
- ✓ **COMPATIBILITA' CON I CONTENUTI DI TUTTI GLI EDITORI**



CONTENUTI DIGITALI - UNITA' DIDATTICHE INTERATTIVE



Contenuti Interattivi:

- ✓ Web Link
- ✓ Video / Audio Interattivo
- ✓ Speech libro in diverse lingue
- ✓ Esercitazioni nel paragrafo
- ✓ Laboratori Interattivi
- ✓ Giochi di apprendimento

Sessioni Collaborative:

- ✓ Azioni collaborative - gli insegnanti e studenti possono accedere agli e-book e interagire e condividere l'un con l'altro.
- ✓ Analisi Analitica - Usa in tempo reale si possono monitorare i progressi degli studenti l'esperienza scolastica.

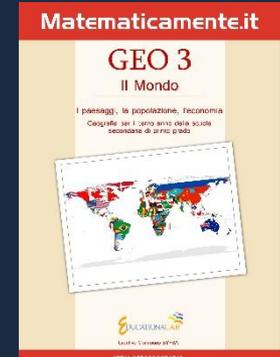
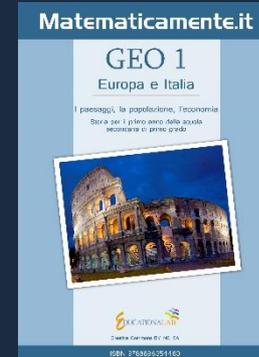
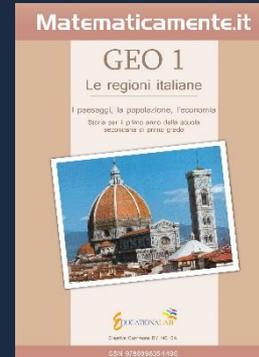
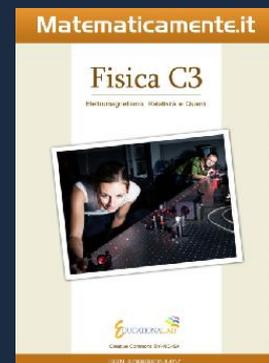
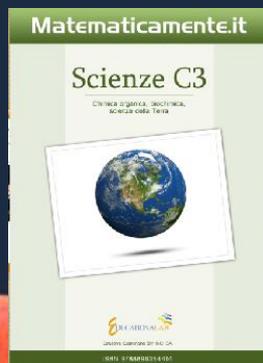
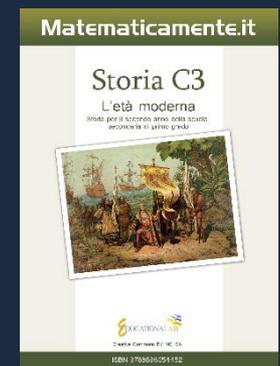
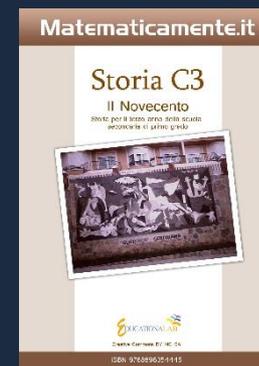
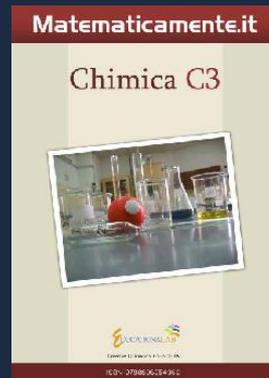
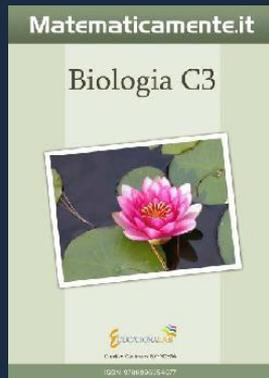


UDA - UNITA' DI APPRENDIMENTO Proprie



SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO



UDA - UNITA' DI APPRENDIMENTO

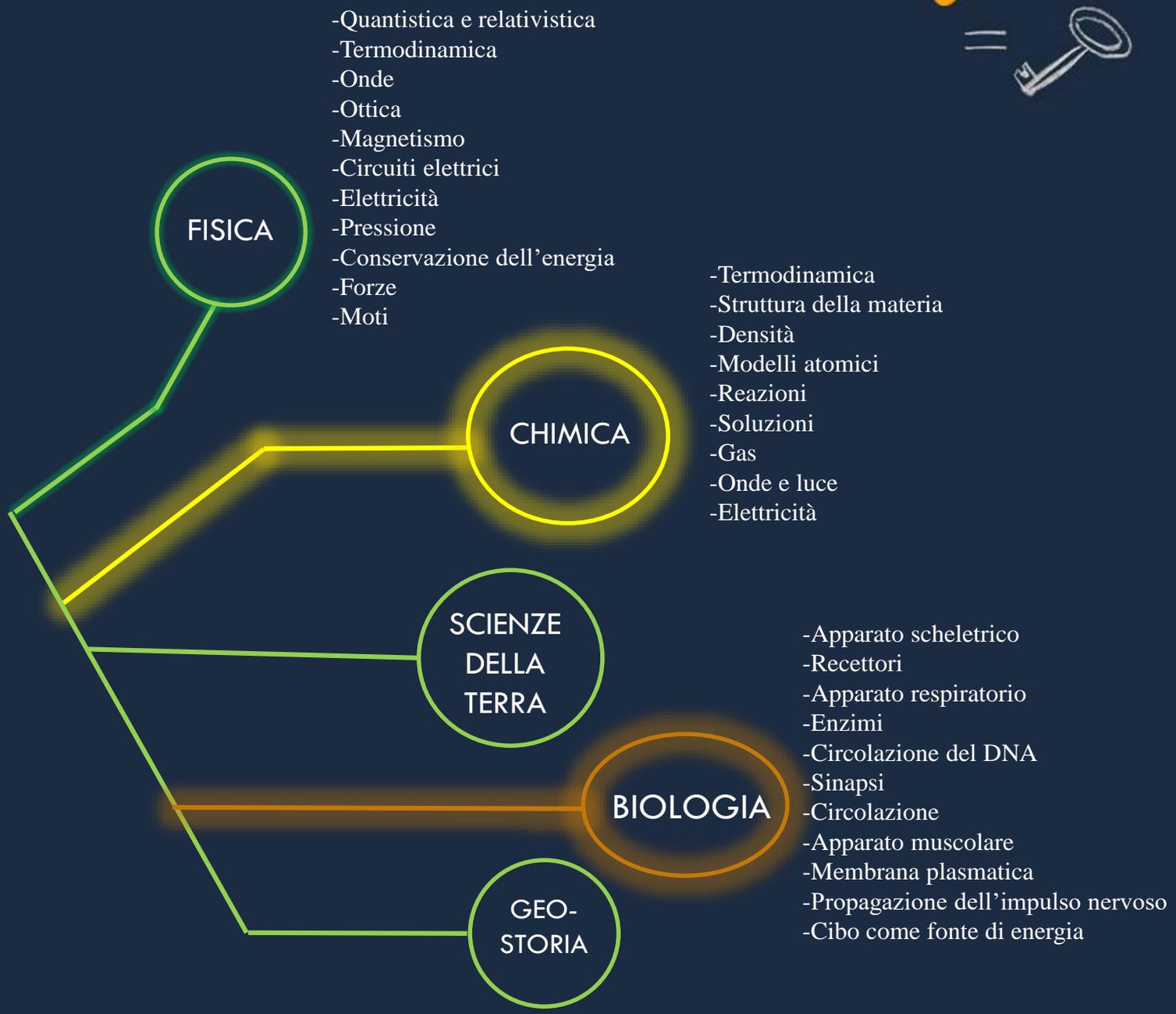
- ✓ **PROPRIE**: Mobility it srl ha realizzato proprie UDA nell'ambito del progetto «Editoria Digitale Scolastica». Le unità didattiche realizzate sono per due ordini di istruzioni e sono pari a 10 Unità.
- ✓ **EDITORI**: Mobility it srl, è in procinto di stringere accordo commerciale e tecnico con **Mondadori Education**
- ✓ **COMPATIBILITA' CON I CONTENUTI DI TUTTI GLI EDITORI**
- ✓ **AUTOPRODUZIONE**:
 - ✓ **Applicativo**: Mobility It srl, ha stretto accordo con Azienda Spagnola **SAAK DIGITAL CONTENT SERVICES SL** per integrare la piattaforma di autoproduzione di unità didattiche / valutazioni con la propria.
 - ✓ **Book in Progress**: Mobility it srl, al più presto penderà contatto con il progetto denominato **Book in Progress**, per integrare le UDA realizzate (gratuitamente) nella propria piattaforma.



LABORATORI VIRTUALI



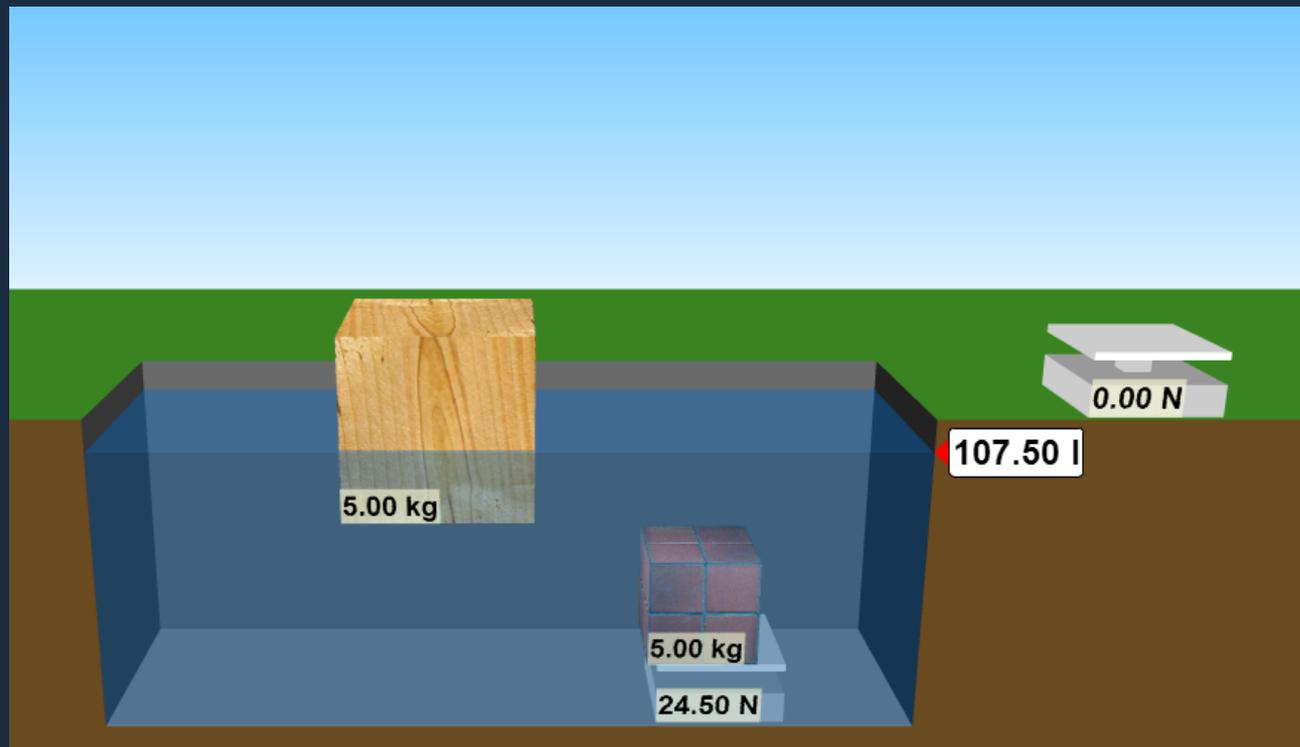
I laboratori virtuali sono composti da varie sezioni che rappresentano le principali articolazioni di questa disciplina



Laboratorio di Chimica

ESPERIMENTO SULLA GALLEGGIABILITÀ.

La simulazione mostra come sia possibile influire sulla galleggiabilità di un oggetto (anche composto) modificandone la densità.



FISICA

CHIMICA

Ogni Laboratorio Didattico ha la sua prova di valutazione.

Laboratori Virtuali Valutazione

BIOLOGIA

SCIENZE
DELLA
TERRA

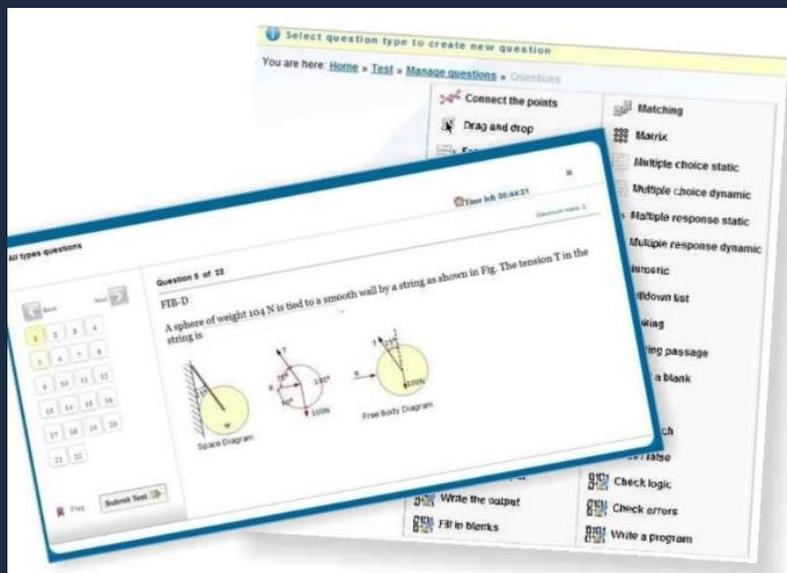
GEO-
STORIA



I risultati e i punteggi ed andranno nel registro dei crediti e delle competenze E-Portfolio - l'EQF (European Qualification Framework)



STRUMENTO VALUTAZIONE



Questo strumento permette la creazione, la gestione e l'analisi di questionari e test.

Semplice da utilizzare, dotato di numerose funzionalità, permette di gestire quiz online, esami via web, certificazioni e formazione a distanza.

Le esercitazioni possono essere inserite all'interno delle attività presenti nell'ambiente di apprendimento, e-Book – Dispense autoprodotte, Laboratori interattivi.

Il test si compone di un numero variabile di domande alle quali possono essere associate un numero variabile di risposte.

Le domande possono essere di diverse tipologie:

- ✓ A risposta singola
- ✓ A risposta multipla
- ✓ A risposta con inserimento libero
- ✓ A risposta con ordinamento
- ✓ A risposta con associazione
- ✓ A tempo o non a tempo



I risultati e i punteggi confluiscono nel registro dei crediti e delle competenze E-Portfolio



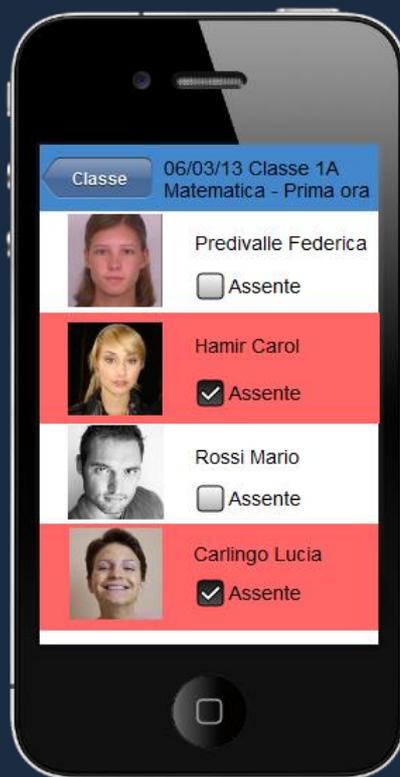
Moduli per la Gestione del Profitto



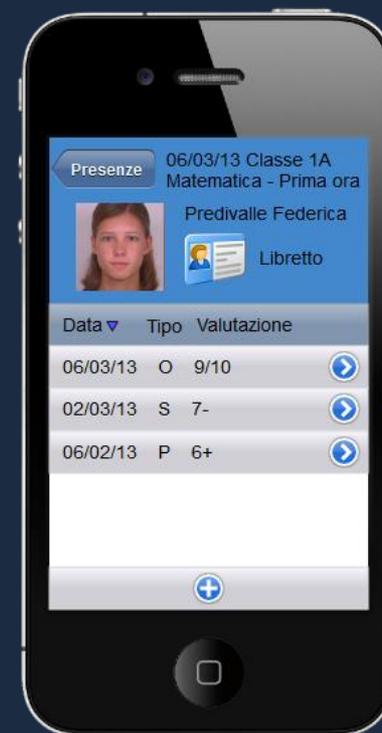
Registro Classe e delle Competenze



Menu Principale



Appello



Valutazione



REPOSITORIES

Durante la progettazione di un percorso formativo o di oggetti didattici multimediali (**learning object**), è possibile inserire commenti che identificano correlazioni tra nodi, collegare documenti, immagini, indirizzi web o sotto-mappe ulteriormente dettagliate.

Attraverso il proprio account della piattaforma m-learning, si accederà al proprio «Repositories» (spazio cloud). In questo verranno posizionate in modo suddiviso le proprie risorse ad esempio.

- Learning Objects
- Documenti collaborativi (doc odcx etc)
- Mappe concettuali
- Presentazioni (pdf – ppt etc)
- LIM file (notebook – ewf)
- **Multimedia File (audio – video)**
- Poster digitali
- Infografiche
- Cad e cam File
- File stampanti 3D
- Ripetizioni / Integrazioni alla lezione.

Oltre lo spazio già presente nella piattaforma m-learning, sarà possibile connettere e condividere il proprio spazio cloud. Tali risorse potranno essere divise per tipologia – materia ed anno scolastico. Ogni oggetto avrà il proprio spazio senza timore di perderlo.



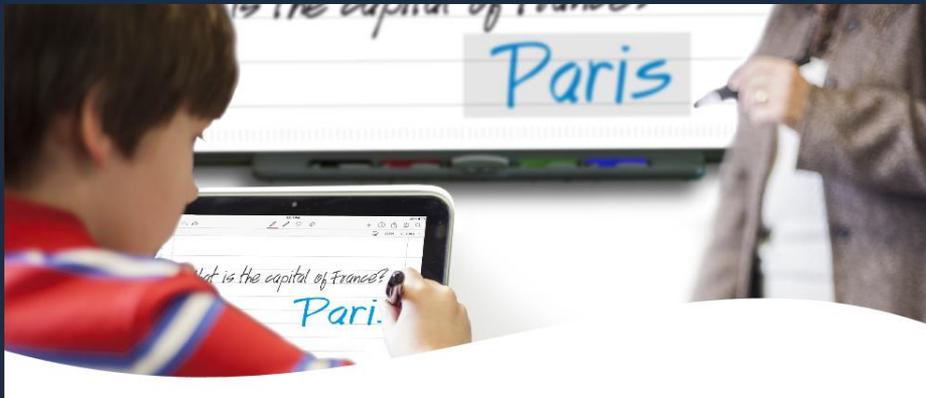
Cosa vogliamo realizzare

Moduli DA SVILUPPARE

Codice	Prodotto/servizio	Breve descrizione
ED_CP	Ed - CopyBook	Inchiostro Digitale
ED_MP	Ed - MapTwig	Mappa Concettuale strutturata, che permette accesso agli argomenti (libreria di argomenti) con la verifica struttura.
Ed_Lab_Vr	Ed - Lab Vr	Laboratorio scientifico in realtà virtuale 3d
Ed_Lab_Ar	Ed - Lab Ar	Esperimenti Scientifici in realtà aumentata
E_Vid	E_Video *	Piattaforma di manipolazione video / condivisione / streaming.



Inchiostro Digitale - Digital Ink Ed - CopyBook



Questa APP, permetterà allo studente e al docente, di comunicare attraverso la piattaforma m-Learning, **attraverso la scrittura manuale**, oppure attraverso un pennino (tecnologia Inchiostro Digitale - Digital Ink non OCR).

Questo avverrà attraverso un **foglio elettronico** (che poi uniti insieme formeranno un **quaderno elettronico**), simile a quello cartaceo, che permetterà lo svolgimento di tutte quelle attività naturali come: **prendere appunti; sottolineare; cancellare; evidenziare**; etc.

Uniti insieme i fogli, formeranno un quaderno, specifico per ogni materia. I quaderni saranno per tutti gli assi d'apprendimento: DEI LINGUAGGI - MATEMATICO - SCIENTIFICO TECNOLOGICO - STORICO – SOCIALE.



Mappe concettuali Strutturate

Ed - MapTwig



Strumento che permette esplorare un argomento in modo guidato. Adatto a rappresentare sistemi di conoscenza e procedure complesse.

Riproduce graficamente il modo in cui la mente umana affronta nuove conoscenze ed articola le idee.



Gli elementi di un sistema sono connessi e i rapporti di interdipendenza identificati

Durante la progettazione di un percorso formativo o di oggetti didattici multimediali (**Learning object**), è possibile inserire commenti che identificano correlazioni tra nodi, collegare documenti, immagini, indirizzi web o sotto-mappe ulteriormente dettagliate.

Lo schema ramificato che viene prodotto presenta così relazioni interattive di immediata comprensione perché differenziate in forma, colore, dimensione e spessore delle linee.

Ed – MapTwig - Topic (La Luna)



Contenuti all'interno della scheda interattiva

Schede
Approfondimento Pdf



Valutazione
Apprendimento



Video Tutorial

The screenshot shows a worksheet titled "The Moon" from Educational Lab. It includes a section for "Section 1: The Earth and the Moon" with a sub-section "What is a moon?". The text explains that a moon is a natural satellite and that there are over 160 moons in our Solar System. It also lists suggested films: "The Moon" and "Moon Measuring". There is a small image of a total solar eclipse with the caption "At times, the Moon can perfectly block out the Sun". Below this are "Extension Questions" and "Quizzes". The quiz is titled "The Moon" and has two difficulty levels: "Basic" and "Advanced". The "Basic" question asks "How long (approximately) does the Moon take to orbit the Earth?" with options A - 1 day, B - 1 month, and C - 1 year. The "Advanced" question asks "How many moons does Jupiter have?" with options A - 1, B - about 20, and C - more than 60. At the bottom, there is a question "Which of the following is a moon of Jupiter?" with options Titan, Callisto, and Dione.

Laboratorio scientifico in realtà virtuale 3d

Ed - Lab Vr

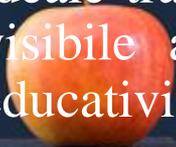


Si vuole costruire uno o più laboratori scientifici di VR e simulazioni di AR (Realtà Virtuale / Realtà Aumentata), dove l'interazione con lo studente deve essere massima.

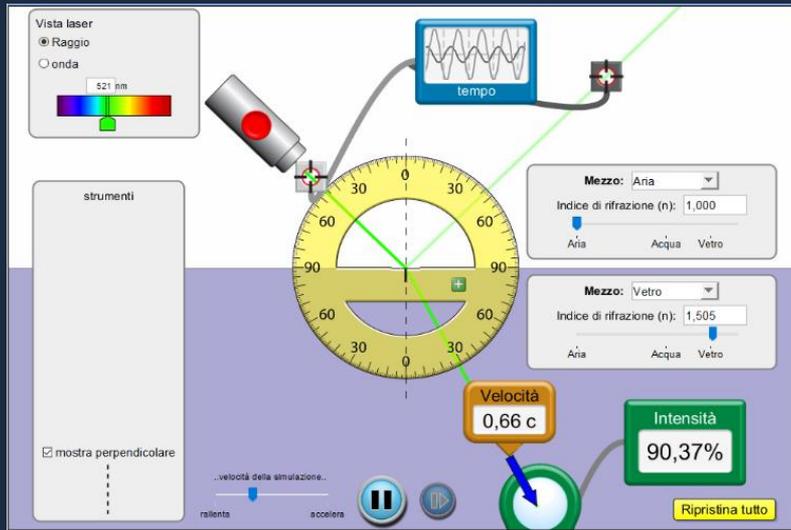
Si vogliono costruire degli oggetti virtuali del laboratorio immersivi e degli esperimenti / simulazioni che permettono agli studenti di effettuare delle prove interattive. I laboratori VR, saranno immersivi per i ragazzi, potranno interagire con gli elementi del laboratorio per

effettuare le prove ed esperimenti. Si andranno a sviluppare laboratori di Chimica - Fisica – Elettronica, ove l'iterazione e l'esperienza Immersiva.

Questi laboratori pensati e strutturati come realtà aumentata rappresentano un ponte ideale tra il mondo virtuale e quello reale, restituendo una percezione accresciuta, visibile all'utente attraverso dispositivi di ultima generazione. Questi benefici educativi hanno reso la realtà aumentata una tecnologia didattica emergente.



Esperimenti Scientifici in realtà aumentata Ed - Lab Ar



Il nuovo **oggetto comunicativo**, realizzato attraverso l'esperienza della **realtà aumentata**, consente di costruire attività di **classe per la didattica della matematica e delle materie scientifiche** offrendo l'opportunità di creare insieme (insegnanti, facilitatori e studenti) prodotti bidimensionali o tridimensionali e di immergerli nell'ambiente scolastico.

Questi oggetti comunicativi possono servire per l'orientamento **agli studi scientifici**, per motivare o per svolgere attività di recupero. Kerawalla et al. (2006) hanno mostrato un esempio di utilizzo di **oggetti tridimensionali nell'insegnamento dell'astronomia**. Lo studio ha incluso due sessioni: una sessione di realtà aumentata e una con lezione tradizionale.

Kerawalla et al. (2006) ci informano che i docenti intervistati hanno rilevato l'importanza della realtà aumentata per esplorare i sistemi complessi.

LABORATORI VIRTUALI

Accordi raggiunti



- ✓ Mobility it srl, ha raggiunto accordo con [GeoGebra](#) «è una app di matematica dinamica **per tutti i livelli educativi**, che riunisce **geometria, algebra, foglio di calcolo, grafici, statistica e analisi matematica**, semplice e intuitivo. GeoGebra è anche una comunità in rapida espansione, che **conta milioni di utenti appartenenti a quasi tutte le nazioni del mondo**. GeoGebra è diventato il fornitore leader di software di matematica dinamica, e supporta l'istruzione scientifica, tecnologica, il progetto STEM e le innovazioni didattiche a livello globale. * [International GeoGebra Institute](#)»
- ✓ Mobility it srl, ha raggiunto accordo con [PhET](#). «PhET fornisce simulazioni divertimento, libero, basato sulla ricerca della **scienza** e della **matematica interattivo**. Sono state ampiamente testate e valute tutte le simulazioni, al fine di garantire l'efficacia educativa. Questi test, sono scaturite da interviste agli studenti e osservazione di utilizzo attraverso simulazioni in aula. * [PhET dell'Università del Colorado](#)
- ✓ Per quanto concerne i **laboratori linguistici per le lingue moderne** (Italiano – Spagnolo – Francese – Inglese), stiamo portando avanti una collaborazione con Federico Sangati ([Fondazione Bruno Kessler , Trento](#)) - School-Tagging in merito all'Analisi Grammaticale in Classe per la Ricerca Linguistica, oltre alcuni progetti europei Erasmus+.



Manipolazione video / condivisione / streaming

E_Video



Condivisione e collaborazione tra Studenti interni ed esterni alla scuola



Sessioni Interattive.

Formazione online attraverso il proprio applicativo che consente di organizzare sessioni di formazione interattive tra docente e studente.

Videoconferenze ad alta definizione.

Necessita solo una connessione Internet e una webcam.

Video streaming

Lo streaming video sta modificando le dinamiche di formazione, il modo di insegnare e di imparare.

Con il collegamento online sempre a portata di mano il video è divenuto il media preferenziale anche per l'apprendimento.

Il video aumentare l'impegno e l'entusiasmo tra gli studenti, massimizzando le risorse scolastiche ed universitarie

Gli studenti non sono destinatari passivi della sessione video ma sono progettisti attivi della loro esperienza di apprendimento grazie alla possibilità di rivedere e di commentare le lezioni video.

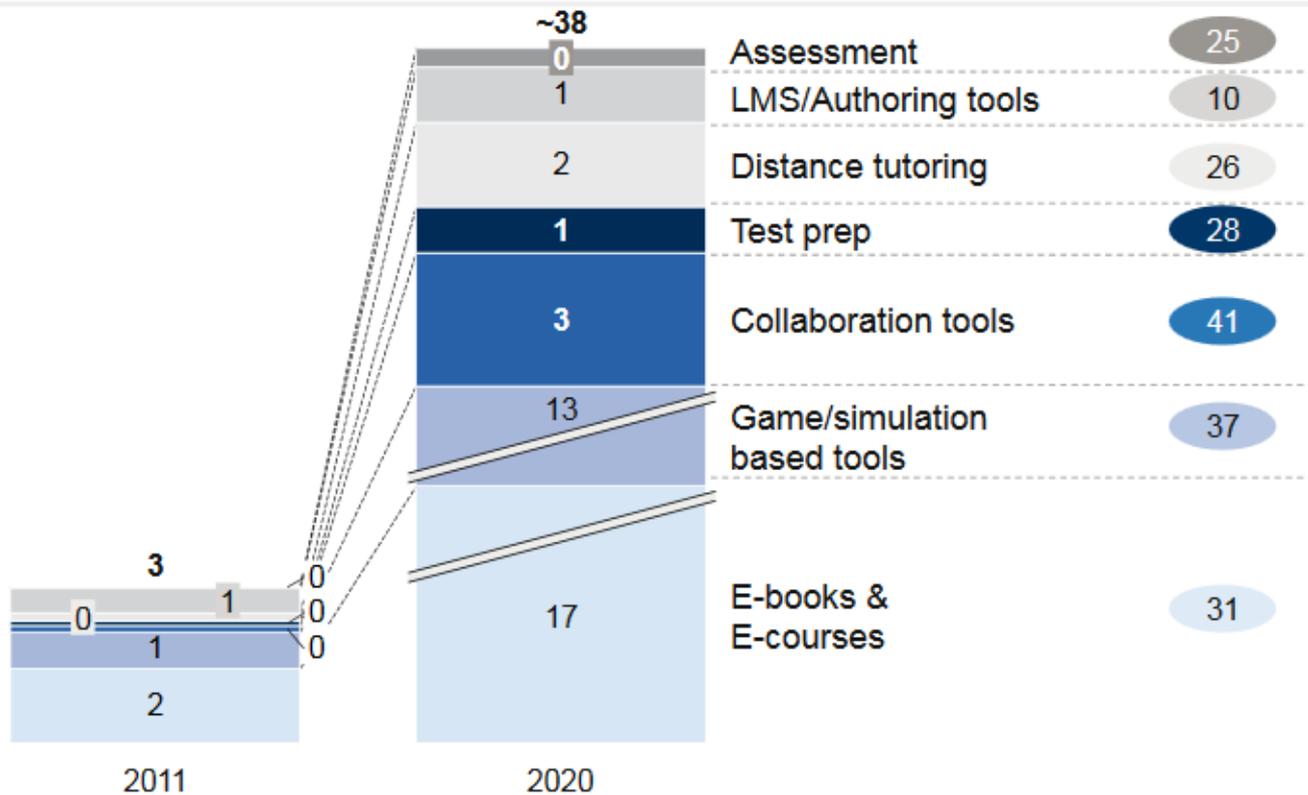


Analisi di mercato

Indagine di Mercato condotta a livello Mondiale per tipologia di prodotto

2020 Market by products (excluding device sales)
USD billion

CAGR
Percent



SOURCE: Press search; expert interviews; team analysis



Indagine di Mercato condotta da Mobility it per il mercato italiano EDUCATIONAL

- ✓ L'indagine di mercato svolta dalla società SVD di Padova per nostro conto che si allega confidenzialmente, ha evidenziato che 4.600 scuole stanno pensando di dotarsi di una piattaforma e-learning mentre 7.900 scuole potrebbero ipotizzare un passaggio, a parità di costo, ad una piattaforma con performance superiori.
- ✓ In termini di potenziali di utenti si parla rispettivamente di circa 700.000 studenti che potrebbero utilizzare l'm-Learning per la prima volta mentre sono 1.200.000 di utilizzatori che potrebbero essere dirottati su una nuova piattaforma.
- ✓ L'indagine evidenzia alcuni aspetti fondamentali:
 - Il 96% dei Dirigenti Scolastici conosce le piattaforme E-learning;
 - Il 68% usa o è intenzionata ad usare una piattaforma e-learning;
 - Il 40% utilizza una piattaforma di e-learning
 - La piattaforma Moodle è il leader di mercato;
 - Il 50% è disposto a pagare per avere una piattaforma e-learning;
 - La condivisione di documenti è l'esigenza maggiormente richiesta.
 - Il 31,2% non è per ora interessata.



Piano Nazionale Scuola Digitale
La Buona Scuola e dai Fondi strutturali Europei
(Pon Istruzione 2014-2020) per un totale di un
miliardo di euro.

- ✓ 1) CABLAGGIO LAN/WLAN
- ✓ 2) AMBIENTI PER LA DIDATTICA DIGITALE
- ✓ 3) AMBIENTI PER AMBIENTI APPRENDIMENTO
- ✓ 4) POLITICHE ATTIVE DI
- ✓ 5) BYOD (BRING YOUR OWN DEVICE)
- ✓ 5) PIANO PER I LABORATORI ATELIER CREATIVI
- ✓ 6) SCENARI INNOVATIVI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE DIGITALI APPLICATE
- ✓ 7) LABORATORI DI CITTADINANZA DEMOCRATICA
- ✓ 8) SNODI FORMATIVI TERRITORIALI
- ✓ 9) DIFFUSIONE DELLE SCIENZE
- ✓ 10) BIBLIOTECHE INNOVATIVE.



Mobility it srl, solo nel mese di Luglio 2016 si è aggiudicata bandi per **80 mila euro**. Attraverso progettazione con le scuole e vincita di RDO Mepa.

Analisi di mercato

Secondo segmento di mercato quello del business

NOME	Numero Aziende	Numero DIPENDENTI
Agenzie Formative	6.366	
Grandi Aziende	2.425	192.618
Grandi Enti - Aziende Governative	12.183	2.842.053
Banche / GRUPPI BANCARI	30	321.798
Azienda o Enti del SSL	246	643.675
Albi professionali / Ordini	28	2.108.230
Editori	445	

Altro fonte di sviluppo progettazione Europea

- ✓ La società, ha stipulato con l'Università degli studi di Camerino (specializzata in didattica applicata alle tecnologie), un accordo. Questo prevede due aspetti fondamentali: il primo prevede la co-progettazione e “l'avvio di progetti collaborativi europei”, per i bandi “Horizon 2020”, “Erasmus+” e Adrion;
- ✓ Il secondo prevede la creazione presso l'università di un **“Centro di Ricerca e Validazione della didattica e della tecnologia applicate all'ambito educativo”**.



Connubio tra ICT e Metodologie per la didattica Know-how

Accreditati:



Convenzione da stipulare per Progetto Miur «[protocollo in rete](#)» per 300 scuole nel territorio nazionale.



CTS Agid - Gruppo di lavoro “Scuola” formato da: Annalisa Buffardi - Daniela Rovina - Andrea Zanni

[Analisi SWOT progetti Education](#) Scala da 1 a 5 - Coerenza ed impatto: 5

Nel Marzo 2014, la società ha avuto esito favorevole per il **bando della Regione Marche “FSC Marche 2000/06 e 2007/13”**, che prevedeva un investimento totale di **480 mila euro circa**, con una quota rimborsabile a fine lavoro del 50%.

EDUCATIONALAB



Grazie!

