

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

In the framework of the
UNITED NATIONS'



Fondazione Politecnico di Milano & MEDICI Framework
Invitano le S.V. alla cerimonia di premiazione

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

MILANO, GIOVEDÌ 14 LUGLIO 2005 - ORE 14.30
SALA CONSIGLIO, PALAZZO TURATI
VIA MERAUVIGLI 9/B



Cerimonia di premiazione del concorso per i migliori prodotti *eContent* nazionali destinati a rappresentare ufficialmente l'Italia al World Summit Award, in occasione del prossimo Summit Mondiale sulla Società dell'Informazione (WSIS) che si terrà a Tunisi.

In collaborazione con Camera di Commercio di Milano, Regione Lombardia

Con il patrocinio di:

- [Parlamento Europeo - Ufficio per l'Italia](#)
- [Ministero degli Affari Esteri](#)
- [Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca](#)
- [Ministero per l'Innovazione e le Tecnologie](#)
- [Ministero della Salute](#)
- [Ministero delle Attività Produttive](#)
- [Ministero delle Comunicazioni](#)
- [Regione Lombardia](#)

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

Il successo della preselezione nazionale é testimoniato dal gran numero di partecipanti che hanno risposto con entusiasmo all'invito a prendere parte al concorso: i prodotti che, attraverso il percorso di di preselezione, sono giunti alla valutazione finale sono stati infatti oltre 160.

La selezione ha preso in esame otto categorie: e-Business, e-Culture, e-Entertainment, e-Government, e-Health, e-Inclusion, e-Learning, e-Science.

Sono state inoltre esaminate tre categorie dedicate ai giovani talenti fra i 16 e i 27 anni: YT e-content on creativity and culture, YT e-content on development, YT e-content on freedom of expression and engagement.

Tramite questo “concorso nel concorso” i giovani talenti hanno avuto l'opportunità di avvicinarsi a concorsi internazionali, di far conoscere i loro prodotti e condividere idee e tecniche con professionisti ed esperti di fama mondiale.

La giuria internazionale, composta da più di cinquanta esperti con competenze che spaziano dai settori specialistici a quelli interdisciplinari, ha giudicato i prodotti rispettando vari criteri di valutazione quali: qualità e completezza del contenuto, facilità d'uso, valore aggiunto tramite interattività e multimedialità, piacevolezza design, multilinguismo, accessibilità ed altre.

Tutti i prodotti giunti alla selezione finale (160) sono accomunati da un elevato standard qualitativo, ciò ha comportato non poche difficoltà ai gruppi di valutazione costretti ad estrarre da 160 candidati 55 prodotti da inserire in short list nazionale e tra questi i “magnifici undici” diretti a Tunisi.

Al termine del processo di valutazione si é giunti ai risultati riportati nel seguito.

Il prossimo appuntamento, a valle dell'iscrizione d'ufficio degli undici prodotti al WSA, é in Bahrain a settembre per selezione mondiale (170 nazioni) dalla quale emergeranno gli undici prodotti vincenti da premiare a novembre a Tunisi.

Il progetto eContent Award proseguirà invece il suo iter proponendo nei primi mesi del 2006 una serie di eventi, sia in Italia sia all'estero, destinati a promuovere tutti i finalisti nazionali portando inoltre nelle tappe italiane i migliori prodotti internazionali premiati a Tunisi. Informazioni aggiornate circa le iniziative legate alla seconda fase del progetto saranno comunque rese disponibili attraverso il sito web www.econtentaward.it

Milano, 14 luglio 2005

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

- | | |
|--------------------------------------|---|
| 2. Network Giovani on line | Doriana Bortolini - Comune di Bologna - Ufficio Giovani |
| 3. Carta Regionale dei Servizi (CRS) | Antonio Confalonieri - Regione Lombardia - Presidenza |
| 4. Info Appalti | Renato Sailis - Studio NET |
| 5. ComOnline | Laura Nacci - Politecnico di Milano |

Menzioni speciali:

- Municipia Stefano Marioni - eXtrapola srl

EENTERTAINMENT

- | | |
|---|-----------------------------------|
| 1. soultube | flaneurs s.r.l. |
| 2. ISLAND 8081 | Luca Barbeni |
| 3. recuperare le vostre radici quadrate | Fabrizio Coniglio - ConiglioViola |
| 4. impronte digitali | Luca Agnani |
| 5. DCOD.IT | Paolo Cassiano - C-Factory Srl |
| 5. gamberomarone | Francesco Bagnato - Web designer |

Menzioni speciali:

- Antonio e la Banda dei Giardinetti Giulia Coviello - Infobyte spa
- Ci piace network Andrea Zonca
- Mr Mille Massimo Carrier Ragazzi Maga Anim. Studio
- Sito ufficiale Bruno Bozzetto Anita Bozzetto - Studio Prof. Bruno Bozzetto

EHEALTH

- | | |
|---|--|
| 1. Dream Island | Alessandra Preziosa – Ist. Auxologico Italiano |
| 1. Collana corsi e-Learning per la Sanità | Luca De Marchi - Azienda ULSS n 8 Asolo |
| 2. Gastronet | Daria Fallido - QBGROUP |
| 3. Portale Azienda Sanitaria 12 Biella | Corrado Azario – Az. San. Locale N° 12 Biella |
| 4. Health Optimum | Claudio Dario - Azienda Ulss N. 9 Treviso |
| 5. Tempore | Michele Biolé - Regola S.r.L. |

Menzioni speciali:

EINCLUSION

- | | |
|-------------------------------|---|
| 1. Banca digitale accessibile | Marco Buratti - Banca Popolare di Sondrio |
| 2. Liberatutti | Marco Mattioli - Compraweb |
| 3. Bassnet Site | Manila Micacchi - Bassnet srl |
| 4. www.fondazioneaccorsi. it | Cristina Giusio - Fondazione Accorsi |

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

Menzioni speciali:

- Poesie Multimediali - Autori Vari

Emanuele Lorenzo Cavassa

YT FREEDOM OF EXPRESSION AND ENGAGEMENT

1. adelinquere arte

Alessandro Pietrantonio

2. Il Pensiero Divergente

Giuseppe Zizza

3. Novionline Quotidiano di Novi Ligure

Davide Casella – Ass. Culturale Collegamenti

YT ON DEVELOPMENT

1. Euromania

Raffaele Russo

2. L'uomo robotico

Carlo Salemme

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

specializzata nel proporre casali e rustici contadini, poderi e borghi, sia da ristrutturare che già abitabili. Sito estremamente fruibile navigabile sia in inglese che in olandese.

- **Juvestore.com** Il sito è il catalogo on-line ufficiale dei prodotti della squadra calcistica Juventus. L'estetica è semplice ma piacevole ed attraente.

ECULTURE

- **Sito Internet del Museo di Storia della Scienza** - *sito rivolto ad un'utenza molto diversificata, ottimi contenuti, estremamente fruibile, ottima qualità tecnica, design estremamente piacevole, assolutamente di alto livello per lo sviluppo globale della Società dell'Informazione anche grazie all'aspetto multi-linguistico, notevole sostenibilità di mercato anche a livello internazionale.*
- **POPSOARTE** - *"Galleria d'Arte" è il nome con cui la Banca Popolare di Sondrio ha indicato un progetto di comunicazione sulla rete internet, che rende pubblico e accessibile il proprio patrimonio artistico formatosi nel corso degli ultimi cinquant'anni attraverso acquisizioni e iniziative culturali. Nel valorizzare la propria "Galleria", la Banca Popolare di Sondrio ha anche inteso avvalorare il patrimonio artistico della provincia di Sondrio, collocandola virtualmente nelle splendide sale di uno dei più bei palazzi storici valtellinesi, il Palazzo Salis di Tirano, primo di una serie di ambienti che faranno da scenario alla galleria. La Galleria d'Arte può essere visitata sia accedendo alle sale (visita virtuale) in cui le opere appaiono esposte, sia ricercando le singole opere grazie a funzioni che ne consentono la rapida individuazione. Ogni autore e ogni opera sono corredati da un'apposita scheda. Il progetto "La Galleria d'Arte" consente alla Banca Popolare di Sondrio di rendere pubblico e accessibile via internet il proprio patrimonio artistico che conta su quasi 300 pezzi, molti di rilevante pregio artistico. Questo patrimonio, cresciuto negli anni insieme con la banca, appartiene innanzitutto ai suoi soci; ma esso è pure parte del patrimonio collettivo della nostra cultura e, quindi, appartenente a tutti. Ed è con tale spirito che la Banca Popolare di Sondrio lo ha acquisito, tutelato e valorizzato. Ma ciò che farà diventare "La Galleria" patrimonio di tutti è l'idea di assicurarne la massima diffusione e la piena accessibilità anche ai disabili, per facilitare i quali sono stati approntati alcuni particolari accorgimenti tecnologici.*
- **CIMELI!** - *Sito di ottima qualità ed estremamente comprensibile nei contenuti, destinato a ragazzi delle classi medie inferiori e superiori ma anche a chiunque interessato ad un lavoro didattico di ricerca, studio e gioco. Design estremamente piacevole, ottima qualità tecnica, di rilevante importanza per lo sviluppo della Società dell'Informazione.*
- **La Donna nel Mediterraneo** - *Un progetto volto a presentare la condizione della donna vista in una prospettiva diacronica e sincronica all'interno di una visione d'insieme delle realtà nelle quali le donne del mediterraneo vivono ed operano. Rilevante l'aspetto multi-culturale del sito, contenuto di ottima qualità ed estremamente fruibile*
- **N!03** - *presenta installazioni multimediali e produzioni museali, estremamente rilevante per lo sviluppo della Società dell'informazione, ottimo design, buona qualità tecnica di realizzazione.*

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

- **Vincenzocerami.com** - *altissimo livello qualitativo, fruibilità scorrevole e alquanto rapida, ottima qualità delle immagini, alta qualità tecnica, fortemente inseribile nel mondo della cultura.*
- **Museopoldipezzoli.it** - *molto gradevoli le immagini, di semplice utilizzo e fruizione, ricco di contenuti di elevato spessore culturale anche in lingua inglese, sostenibilità di mercato apprezzabile anche a livello europeo.*
- **Catalogo Multimediale del Museo di Storia della Scienza** - *applicazione volta a presentare lo straordinario patrimonio di strumenti scientifici presenti al Museo di Storia e della Scienza. Ottimi contenuti e facilità di utilizzo. Ottima qualità tecnica di realizzazione.*

EGOVERNMENT

Il sito della Polizia italiana - *Il sito è stato considerato unanimemente il migliore tra quelli esaminati sia per la ricchezza e l'utilità delle informazioni presenti, sia per la facilità di navigazione. Dal punto di vista tecnico il sito utilizza tecnologie standard e le informazioni risultano accessibili anche se si eliminano le immagini, operazione resa, a volte, necessaria se il collegamento è a bassa velocità. Il sito realizzato serve anche a far comprendere al cittadino l'importanza del lavoro svolto dalla Polizia e le funzioni interattive concorrono a migliorare il rapporto di collaborazione tra cittadini e autorità. La presenza di numerose pagine in inglese apre il sito ai cittadini stranieri residenti in Italia e contribuisce a risolvere i problemi di integrazione che, spesso, sono il brodo di coltura di comportamenti che destano grave allarme sociale.*

Network Giovani on line - *Il sito è particolarmente gradevole dal punto di vista estetico e contiene numerose componenti multimediali che sono di sicura attrazione per il pubblico dei giovani ai quali è diretto. Le tematiche affrontate e le informazioni fornite sono ben tarate al pubblico target e risultano facilmente accessibili ed esposte in modo gradevole. La versione in inglese del sito contribuisce ad avvicinare giovani di provenienza geografica ed etnica diverse, problema sempre più di attualità nei Paesi dell'Unione Europea.*

Carta Regionale dei Servizi - *Il sito, destinato ai cittadini lombardi, contiene un gran numero di informazioni utili sui servizi a disposizione, molti dei quali considerati critici dalla popolazione. Il sito è concepito secondo schemi abbastanza tradizionali. Strumento a disposizione di tutti i possibili fornitori di servizi di E-Government e di altri servizi di pubblica utilità che richiedono riconoscimento certo dell'utente per l'invio di istanze alla Pubblica Amministrazione secondo norme di legge. La CRS è distribuita a tutti i cittadini lombardi che fruiscono dell'assistenza socio sanitaria. Un'unica tessera è: Tessera Sanitaria Nazionale, Codice Fiscale, Tessera Europea di Assicurazione Malattia. Per l'utilizzo dei servizi online è richiesto anche un PIN. Il principale campo di applicazione è quello socio-sanitario, ma possono essere previste altre aree di applicazione da parte di altre Pubbliche Amministrazioni o soggetti privati (autocertificazioni, gestione mense scolastiche, accessi a parcheggi,). Alcuni servizi al cittadino sono già resi disponibili da Regione Lombardia. La CRS è carta pre-pagata per consentire pagamento online e tramite POS a microprocessore.*

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

9. **Impronte digitali** - Il sito è un book multimediale che mostra una varia presentazione di prodotti. E' un sito che non si pone obiettivi specifici è comunque molto gradevole e facile da utilizzare. Contiene video ed animazioni, i software utilizzati in prevalenza sono flash e 3D studio max. Per racchiudere i diversi lavori è stata creata una "cartolina dinamica" con personaggi animati ed interattivi.
10. **DCOD.IT** - DCOD.IT, nata come prima emittente italiana solo su Internet è oggi rivolta anche al mondo della telefonia mobile. DCOD.IT abbina l'appetibilità di una webradio e di una webTV. Propone una programmazione 24h su 24h composta da musica, videoclip, news, corti indipendenti etc. Offre inoltre la possibilità di realizzare playlist personalizzate, spedirle via e-mail, effettuare operazioni di downloading su alcuni brani e/o contenuti messi a disposizione Dcod.it persegue l'obiettivo di proporsi tra le prime emittenti multi accesso e/o multi-piattaforma presenti sul mercato. DCOD.IT si propone come obiettivo di essere un oggetto raggiungibile da PC, Telefono o palmare corrispondendo all'orientamento che riconosce nella convergenza delle piattaforme e nella compatibilità dei formati un punto cruciale nell'affermazione delle strutture che intendono diffondere contenuti e agire con successo sui New media. E' un sito assolutamente buono perché essenziale e di facile utilizzo come si richiede a questo genere di prodotto.
11. **Gamberomarone** - E' un sito che presenta recensioni su tutti i locali della Capitale. Obiettivo principale dei curatori è quello di procurare recensioni obiettive fornite da ragazzi e non dettate da sponsorizzazioni economiche. E' un sito estremamente divertente, di piacevole design e di buona accessibilità.

MENZIONI SPECIALI

Ci piace network - Ci piace è un nuovo progetto volto a creare una comunità virtuale on-line. Contiene differenti servizi e il target a cui è indirizzato è piuttosto ampio. E' un sito facile da usare, ancora in via di sviluppo.

Mr Mille - Mr Mille è un cortometraggio che mostra un uomo alle prese con un enorme oggetto ipertecnologico. E' una sottile metafora riguardo gli eccessi della tecnologia nel mondo.

Sito ufficiale di Bruno Bozzetto - Un sito che oltre a divertire intende fornire informazioni utili e di vario genere relative all'opera di Bruno Bozzetto. L'informazione costituisce il 90% del sito mentre l'architettura e la veste grafica sono state lasciate in secondo piano. L'obiettivo non era infatti quello di creare un sito spettacolare bensì quello di fornire un ampio contenuto. Ne risulta un sito di facile fruizione garbato.

Antonio e la Banda dei Giardinetti - Le avventure, su cui è basata la serie di cartoni animati dal titolo "Antonio e la Banda dei Giardinetti", si ispirano liberamente ad accadimenti che fanno parte della quotidianità dei nostri giorni, trattando temi come il razzismo, lo sfruttamento minorile, l'abbandono degli animali, la depauperazione delle opere d'arte, la pedofilia, l'uso e abuso di sostanze stupefacenti, l'alcolismo, gli incendi boschivi ecc. ecc. ,tutti temi grossi come macigni, veicolati però in maniera da intrattenere i giovani spettatori. Antonio, così come ha creduto il Ministero dell'Interno è diventato nel corso degli anni, il "testimonial" di una cultura basata sul rispetto della legalità, della convivenza tra le varie culture e soprattutto la voglia di crescere in un mondo sano fatto di principi. Il

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

Testata on-line iscritta al n° 535 del Registro Stampa del Tribunale di Biella il 05/01/ 2004, con fine di comunicazione sanitaria (Carta dei Servizi, News e Servizi on-line) per migliorare la qualità del rapporto con il Cittadino-Utente e con gli altri Stakeholder anche con realizzazioni multimediali. Dopo questa fase principalmente di carattere informativo, seguirà l'attivazione di servizi applicativi in un'ottica di semplificazione amministrativa.

Health Optimum - HEALTH OPTIMUM è un progetto europeo di "market validation" in Telemedicina, approvato e cofinanziato dalla Comunità Europea, che coinvolge l'ITALIA con la Regione Veneto come coordinatore, la SPAGNA (Gobierno de Aragon) e la DANIMARCA (County of Funen): si tratta di un progetto di validazione di esperienze applicative già avviate all'interno di alcune singole Strutture Sanitarie, con l'obiettivo della disseminazione dei risultati ottenuti ad altre realtà.

Il Progetto nasce con lo scopo di dimostrare la valenza delle metodologie organizzativa, procedurale, tecnologica e medico legale individuate e poste in essere nel Tele-consulto Neurochirurgico e nel Tele-laboratorio applicato all'Homecare, peraltro estensibili anche ad altri ambiti di specialità (Ematologia, Radiologia, Oncologia, Endocrinologia, Nefrologia, Cardiologia). Fondamentale risulta così il raggiungimento dell'interoperabilità applicativa dei vari sistemi esistenti, anche attraverso il trattamento informatico della documentazione sanitaria prodotta nel progetto (referti, pareri, immagini, risultati): creazione, firma elettronica, trasmissione, estrazione, conservazione, ed inserimento nel fascicolo del paziente, attraverso il riuso degli standard internazionali e secondo tutta la normativa italiana ed europea vigente. L'approfondimento parallelo di laboratorio e consulto neurochirurgico, coordinati trasversalmente, permette così la definizione delle regole sovrazionali e sovranazionali.

Tempore - TEMPORE è un sistema per la teleconsulenza nell'ambito della diagnostica medica, le cui funzionalità operative permettono di diffondere le immagini ed i dati associati (es. referto) nell'ambito di strutture cablate. La funzionalità del sistema è tale da garantire la diffusione a basso costo dei pacchetti nei reparti della struttura o di altre strutture ad essa connesse. I centri interessati, dopo aver effettuato la richiesta, interrogano il server ottenendo le immagini e i dati che possono essere visualizzati on-line mediante apposito visualizzatore, oppure memorizzati localmente ed eventualmente inclusi nella cartella clinica. Tempore ha avuto le sue origini nel 1996, con l'obiettivo di diffondere ed attuare linee guida unificate e condivise relative al trattamento del trauma cranico minore basate da un punto di vista diagnostico, sull'utilizzo di TAC e altri dispositivi diagnostici. La sua attuazione tecnica avvenne mediante la creazione di una rete telematica per la trasmissione di dati ed immagini. Tale struttura, denominata DEAnet, permette oggi alle Unità di Neurochirurgia presenti nei DEA di fornire una consulenza in tempo reale ai DEA che esplicano il primo intervento di pronto soccorso senza la necessità di trasporto del traumatizzato per il consulto o per la valutazione della TAC. Le immagini acquisite automaticamente dalle diverse diagnostiche (o singolarmente nel caso di apparecchiature senza interfaccia DICOM) vengono integrate da dati relativi all'evento ed alla patologia presso le Strutture Periferiche. Il pacchetto così costituito viene inviato al Centro di riferimento dove lo specialista, allertato automaticamente dal sistema, è in grado di rispondere al richiedente fornendogli l'adeguata consulenza dopo consultazione del materiale ricevuto. Il sistema è stato successivamente esteso alla patologia cerebrovascolare neurochirurgica e quindi ad un insieme più ampio di patologie gravi includente, tra le altre, quelle legate alle ustioni e alle traumatologie maxillo-facciali. La scelta di affidare ad una rete di connessioni l'attività di colloquio tra gli Ospedali ha certamente complicato il progetto, ma ha anche conferito allo stesso maggior flessibilità. La successiva estensione della rete alle Centrali Operative 118 ha consentito nuovi flussi informativi e il trasporto di dati tecnici tra tutti i centri collegati.

EINCLUSION

Banca digitale Accessibile - Nel corso del 2002 è maturata, presso la struttura "Ufficio Sistemi Innovativi" della Banca Popolare di Sondrio che si occupa degli sviluppi in ambito Internet, l'idea di progettare i servizi bancari - in particolar modo quelli innovativi - secondo una "logica etica"; idea motivata sia dalla curiosità di sperimentare nuove tecnologie e nuovi canali di delivery, sia dal desiderio di permettere la fruizione del nostro consistente patrimonio di servizi e informazioni modellandoli per un accesso indipendente.

I portatori di handicap sono supportati, nell'espletamento delle attività quotidiane, da mezzi e/o strumenti ad elevata tecnologia che li aiutano a superare le barriere architettoniche. Perché, allora, nell'era digitale, in cui è possibile

registrazione. Lo abbiamo battezzato Dialogue Engine (Motore di Dialogo) per evocare l'idea del movimento (informazioni in movimento), ma anche per sottolineare il fatto che si tratta di un sistema autonomo: l'intero processo di identificazione dell'utente, gestione del suo account e interazione nel corso del tempo (da pochi minuti a giorni, mesi o anni) si svolge senza intervento umano. La missione di Eloisa Project è l'abbattimento delle barriere linguistiche e la valorizzazione delle identità culturali. In primis attraverso la conservazione degli idiomi destinati a scomparire, perché usati da un numero limitato di persone o privi di una base scritta (dialetti, linguaggi indigeni). Secondo alcuni studiosi, il futuro sarebbe dei cosiddetti linguaggi globali o misti (spanglish, globish). Ebbene, Eloisa Project è la killer application che rimette tutto in gioco. I linguaggi globali possono avere coesistenza pacifica, nel nostro sistema, con le "lingue pure" e perfino con le "lingue morte". Tra queste, desta particolare interesse il Latino e la sua rivalutazione come matrice linguistica.

MENZIONI SPECIALI

Etnica - it's a cd-rom made for strangers that want to work in Italy. Product objective is to learn in easy and funny manner all rules and laws about legislation of work in Italy. Etnica é il portale dell'immigrazione della provincia di Ancona. Contiene in formato accessibile una ricca messe di informazioni e suggerimenti indispensabili per chi appena giunto in Italia si trova a dover risolvere piccoli e grandi problemi quotidiani. Il prodotto é stato presentato nella categoria eLearning ma trova buona collocazione anche nella categoria eInclusion.

ELEARNING

Musealising the virtual: the virtual reality project of the Scrovegni Chapel

Padua - The Scrovegni Chapel, painted by Giotto in the period 1303-1305, is one of the most important masterpiece of the European art. Because of serious problems of preservation, the paintings have been restored in the last two years but the accessibility of the monument is now restricted to a little number of visitors (20 people any time) and to a short time (15 minutes). In order to solve these problems of fruition the municipality of Padua planned the creation of an hypermedia room (10 x 20 m) hosting multimedia and museum installations concerning the contextualization of Giotto's world and of the Scrovegni Chapel. The most important installation is a virtual reality system created by the Institute of Technologies Applied to Cultural Heritage of National Research Council, aimed to a spatial 3D reconstruction and re-composition of the information regarding Giotto's paintings and the internal architecture of the monument (33.000 polygons in real time, 500 links, more than 100 menus). The multimedia room hosts seven installations (physical and virtual exhibitions). The seven installations are aimed to learn the historic and artistic context in which Giotto lived and worked. This "cognitive box" can suggest the people passive and active interactions (interactive DVD, multimedia, movies, virtual reality) or physical reconstruction (Giotto's subjects and scenes like the St. Anne's house). This multi-interactive approach is aimed to introduce, to alphabetize and to contextualize the visit to the Chapel on the basis of a multifactor learning with three main steps: immersion, expectation, visit. At the end of the real and of the virtual visit, the user will can come to explore again the virtual model, according to a process of informative anakylosis (a "cognitive circle": virtual-real-virtual-real again). So the cultural learning, in the alternative real and virtual phases, comes for redundancy and for the spatial contextualization of the data; the user-visitor follows informative paths adding in progress new levels of learning. The anakylosis is concluded when a mental information is identified ("already seen", "already acquired", "already

Fai scuola - Sito ufficiale del FAI Scuola, sezione scuola-educazione del FAI - Fondo per l'Ambiente Italiano. Loved by poets and travellers in every age, visited by millions of tourists enchanted by the its beauty - Italy boasts the most extraordinary heritage of art, nature and culture in the world.

This astonishing wealth comprises, together with the famous monuments known to one and all, hundreds of often "hidden" jewels that run serious risks of deterioration and suffer the ravages of time and man.

FAI web site helps the foundation in its mission. It was precisely to save, protect and manage for society as a whole such incomparable testimony of art and nature that, on 28 April 1975, Giulia Maria Mozzoni Crespi, Renato Bazzoni, Alberto Predieri and Franco Russoli signed the deeds of constitution and the statutes of FAI - The Italian Environment Foundation: a trust set up on the model of the National Trust in England.

FAI is a reality founded through the enthusiasm of a small group of people - with the precise purpose of helping to protect, preserve and valorise the Italian artistic and environmental heritage - yet in just a few years became a passionate, delicate and complex mission. A private, non-profit trust, FAI receives sites of historic, artistic and naturalist value through donations, bequests or loans for use, restores them, opens them to the public and ensures that everyone can enjoy them. Our heartfelt thanks go to the support of 60,000 Members, to the "FAI 200" group of "Order of Merit" members, to the sponsors who from time to time link their names with our various activities and to everyone whose donations or bequests have helped us over time. Yet FAI does not merely acquire and protect its heritage sites. In the awareness that we must protect what we love and that we love what we know, education and information about protecting the environment and the artistic and monumental heritage have always been one of the statutory tasks of the Foundation. An undertaking that for more than ten years has culminated in the Giornata FAI di Primavera.

MENTIONI SPECIALI DELLA GIURIA

CODICE PRIVACY CAMPUS –Codice privacy campus è una collana di corsi elearning per la formazione e l'aggiornamento sugli adempimenti richiesti dall'introduzione del "codice privacy" (o "testo unico sulla privacy"). tre gli obiettivi principali della collana: far conoscere la nuova disciplina legislativa illustrandone i principi fondamentali e le disposizioni (obiettivo informativo), concorrere alla formazione del personale presentando casi pratici concernenti l'applicazione delle disposizioni con l'utilizzo di una metodologia attiva che si avvale di esemplificazioni (obiettivo formativo), modificare comportamenti organizzativi suggerendo o evidenziando nuovi modelli procedurali (obiettivo organizzativo). **SCENARI DI FRUIZIONE** Sono stati predisposti due possibili scenari di fruizione: -la modalità CD ROM, che consente all'utente di disporre di un corso in completa autoistruzione senza aver bisogno della connessione ad Internet. Per verificare il proprio livello di apprendimento è possibile inoltre collegarsi al portale tematico del Codice Privacy, realizzato con la tecnologia learn eXact®, piattaforma eLearning leader di settore, ed eseguire i test di valutazione; - La modalità on line, che consente di usufruire di un servizio personalizzato di community ed aggiornamento oltre al corso multimediale erogato attraverso la piattaforma eLearning di Giunti Interactive Labs, learn eXact. Altre info a: <http://www.learnexact.com/codice.htm>

Mille modi per un mondo, chat 3D per costruire conoscenza - Un mondo 3D costruito collaborativamente da scuole, insegnanti, ricercatori, personale amministrativo e dirigenti scolastici, per una comunità di pratica e apprendimento interattiva e dinamica. Il progetto è dell'Istituto pedagogico di Bolzano, ente di ricerca e sperimentazione, responsabile del progetto Luisanna Fiorini, direttore scientifico Derrick De kerckhove. Il progetto ha come obiettivo la costruzione di percorsi didattici interattivi, sperimentati su piattaforma 3d, per una apprendimento dinamico e interconnesso,

Portale per la Chimica e l'Educazione - La pratica didattica del Portale di educazione scientifica permette di sperimentare gradualmente un modello di insegnamento-apprendimento costruttivista, in cui la relazione sapere-allievo cambia, nel senso che non è più la parola dell'insegnante che domina la scena. L'insegnante nella nostra attività organizza, ascolta, osserva, partecipa, ma non trasmette percorsi preconfezionati. È l'ambiente, la situazione e gli strumenti d'apprendimento che vengono curati. Gli studenti realizzano esperimenti e spettacoli di "magia delle scienze" sia per loro stessi che per gli studenti delle scuole del territorio.

L'automobile di Leonardo da Vinci - Seguendo le istruzioni del codice di Leonardo è possibile ricostruire virtualmente la macchina di Leonardo. Gli obiettivi di questo prodotto sono sia educativi che storici e scientifici. Il target a cui è indirizzato è estremamente ampio.

MENTIONI SPECIALI DELLA GIURIA

Medi@rt — Menzione speciale della Giuria per i prodotti Medi@rt/ Da Platone a Matrix, Medi@rt/Control, Medi@rt/Digital Pop, Medi@rt/Extra Code, Medi@rt/Hypervision per il contributo alla divulgazione scientifica nel settore del digitale

YOUNG TALENT CREATIVITY & CULTURE

Noi interactive book - Evoluzione / ispirazione del software I Tuoi Ricordi, il progetto nasce dall'osservazione del comportamento di oggetti fotorealistici in ambienti digitali, e dalla possibilità di poter interagire con essi simulando il mondo "reale" al fine di rendere immersiva l'esperienza proposta. Abbiamo pensato ad un libro, in quanto possibile contenitore di testi, foto, video, è cominciato quindi lo studio sulle ombre "proprie" e "portate" delle pagine sulle pagine per ottenere un risultato soddisfacente abbiamo lavorato soprattutto su di esse. Obiettivo del prodotto è favorire l'educazione all'amore e alla conoscenza della letteratura e della poesia attraverso l'utilizzo e la fruizione di nuove forme di linguaggi, in particolare dell'arte dell'animazione fruita grazie alla "complicità" interattiva dell'utente.

lemeh 42 - This interactive video has been realized as a short journey inside our room. it is full of stories inside, here we have collected some of them. The main objective is entertaining the audience thrilling them with a new way of telling stories. "Nel 1942 A. Fagnani e D. Santini giunsero nella città di Sanpietroburgo sulle tracce del Folio Paupaeris H42. La loro ricerca li aveva spinti sin là per consultare il libraio Zverkov. Fu lui l'ultimo ad incontrarli in un'afosa mattina di dicembre, come è riportato in "Nevsky Prospekt" App. VI, n°640, 1975. Ciò che noi stessi sappiamo dei nostri nonni è frutto di una ricerca che noi stessi abbiamo intrapreso, dato che tutto il lavoro da essi svolto è andato completamente perduto. In questi cinque anni di lavoro abbiamo scoperto che l'H42 è stato abilmente suddiviso in frammenti dal suo 4° possessore. Sino ad oggi abbiamo ritrovato quattro frammenti. Il Folio Paupaeris H42 è uno scritto per occhi ciechi e le parole che lo percorrono non sono altro che squame di un animale sopito. Pertanto il nostro lavoro di ricerca si concretizza nell'elaborazione stessa dei frammenti scritti in immagini dato che questo è lo scopo ultimo dell' H42. Ciascun frammento reca in se un significato intrinseco. Ogni singolo frammento resta sempre parte priva di significato ultimo."

Space Walkers missione somnio - Nasce come progetto creativo in cui lo spettatore partecipa attivamente alla narrazione calandosi nei panni di un investigatore intergalattico. Questa digital

eContent Award Italy

premio per il miglior contenuto in formato digitale

incuriosendolo _ Coinvolgere il visitatore divertendolo _ Stupire _ Stimolare la creatività e l'immaginazione _ Fornire informazioni sui giocattoli e creare dei "mondi" attorno ad essi _ Offrire schede didattiche per le insegnanti _ Soddisfare il bisogno di visibilità dei bambini _ Insegnare come costruirsi i giocattoli da soli _ Consentire l'approfondimento dei concetti appresi durante la visita tramite il concorso "GiocaMuseo".

MENZIONI SPECIALI

Poesie Multimediali – Autori Vari - Una raccolta delle migliori poesie multimediali selezionate al concorso Xmedia. Poesie multimediali è una raccolta delle migliori poesie selezionate al concorso Xmedia – composizioni poetiche multimediali.

Sono lavori di vario tipo creati da studenti di licei, istituti d'arte e università, che, con strumenti vari (Macromedia Flash, Microsoft Powerpoint, Adobe Premiere, Windows o Mac), riuniscono in sé poesia e arte, musica e creatività. Le poesie possono essere d'autore o inedite, così come musica ed immagini/sequenze di video, ovviamente privilegiando le opere inedite e interamente create dagli studenti stessi.

Gli obiettivi dei vari lavori sono molteplici e legati alla sensibilità dei singoli studenti che hanno partecipato.

Spesso ci sono forme di comunicazione legate all'aspetto umano e sociale (abbattimento delle differenze tra gli uomini, la pace nel mondo, l'amicizia, ...). In generale, comunque, molti dei prodotti (degli istituti e dei licei) sono il risultato di percorsi didattici intrapresi in classe e culminati con la produzione dell'opera: analisi di testi poetici e creazione di opere proprie, analisi e approfondimento del rapporto testo/immagine, analisi e approfondimento del rapporto testo/immagine/suono.

YT FREEDOM OF EXPRESSION AND ENGAGEMENT

adelinquere arte - un sito che comunica arte, allestisce spazi e raccoglie materiale che vestirà le proprie pubblicazioni. Il suo obiettivo è quello di autofinanziare eventi, installazioni, progetti di artisti affermati e non, senza essere legati alla vendita delle opere d'arte. Buono il contenuto, fruibile e di buona accessibilità.

Il Pensiero Divergente - Prodotto rivolto agli studenti delle scuole secondarie di 1° e 2° grado che riporta testimonianze ed esperienze di molti degli autori della letteratura mondiale riguardo al tema della libertà. E' un prodotto che dimostra un grosso impegno a livello scolastico da parte dei curatori.

Novionline Quotidiano di Novi Ligure - Portale locale di Novi Ligure, l'idea è quella di utilizzare uno strumento ormai diffuso come internet per rendere fruibili ad un pubblico servizi ed informazioni sulla città.. Efficace ma piuttosto tradizionale.

YT ON DEVELOPMENT
