



Programma GIUSTIZIA

Titolo Bando: Bando Daphne: Progetti transnazionali connessi ai bambini vittime di bullismo nelle scuole, nelle strutture di affidamento o negli istituti di detenzione (JUST/2014/RDAP/AG/BULL)

Beneficiari: ONG (Organizzazioni Non Governative), Organizzazioni non profit, Organizzazioni internazionali. I beneficiari non devono avere scopo di lucro. Le organizzazioni profit possono partecipare solo come partner e non come proponenti. Stati Membri :UE 28 e Islanda – Verificare sul testo del Bando per le eccezioni.

Contributo a fondo perduto: Il contributo dell'Unione Europea non potrà eccedere l'80% del totale dei costi ammissibili. I costi indiretti ammontano al 7% dei costi diretti ammissibili e sono calcolati forfetariamente.

Scadenza bando: 10/03/2015

Link: http://ec.europa.eu/justice/grants1/calls/just_2014_rdap_ag_bull_en.htm

Descrizione: Il bando mira a cofinanziare progetti transnazionali per la lotta contro il bullismo nei confronti dei bambini nelle scuole, nei centri di affidamento o nelle strutture di detenzione. Il progetto presentato deve essere transnazionale e deve essere presentato da un partenariato di organizzazioni ammissibili (candidati e partners) provenienti da almeno 3 diversi paesi ammissibili.

La finalità specifica del bando, che include gli ambiti quali scuola, strutture di affidamento e stato di detenzione, la prevenzione ed il contrasto di un fenomeno significativamente preoccupante e dilagante quale il bullismo tra i minori, è allineato con le attività del filone Daphne per prevenire e combattere tutte le forme di violenza contro i bambini, i giovani e le donne e per proteggere le vittime di tale violenza.

Priorità: condividere risorse, esperienze e identificare buone pratiche al fine di sviluppare e implementare programmi anti-bullismo che consentano una migliore comprensione dei diversi contesti nazionali, offrano un apprendimento reciproco e un'occasione per instaurare relazioni tra organizzazioni provenienti da tutta l'UE, al fine di contrastare un problema che, attraverso internet e i social media, ha ormai assunto una dimensione internazionale.

Tipologie di attività finanziabili: Apprendimento reciproco, scambio di buone pratiche, attività di cooperazione;

Formazione: scambi di personale, convegni, seminari, eventi di formazione per formatori, sviluppo di moduli di formazione online o di altro tipo. I progetti devono adottare un approccio centrato sul bambino e/o sensibile al genere a seconda del target cui si riferiscono.

In particolare, saranno finanziati progetti promossi da organizzazioni che lavorino insieme al fine di sviluppare e realizzare programmi e politiche esaustivi sull'antibullismo nelle scuole, nei centri di affidamento e di detenzione (oppure realizzare programmi già sviluppati e testati precedentemente). I progetti dovranno coinvolgere bambini, insegnanti e operatori, così come genitori, attraverso metodologie partecipative e di empowerment. I progetti sul bullismo nelle scuole potranno inoltre riguardare situazioni di bullismo in altri luoghi di socializzazione diversi dalla scuola ma considerati come una sua estensione.

Budget disponibile: € 1.500.000

Per INFO:	LAMORO scarl Via Leopardi, 4 14100 ASTI 0141-532516 info@lamoro.it
-----------	--



Programma Horizon 2020

Priorità: sfide per la società

Azione per “Europa in un mondo che cambia: società inclusive, innovative e riflessive”

Titolo Bando: Ecosistemi di innovazione dei beni culturali digitali (REFLECTIVE-6-2015)

Beneficiari: Qualsiasi soggetto giuridico, università o centro di ricerca stabilito nei 28 paesi UE, paesi EFTA/SEE (Norvegia, Islanda e Liechtenstein); paesi candidati; paesi ICPC (International Cooperation Partner Countries); Organizzazioni internazionali anche di paesi terzi non ICPC; soggetti giuridici sprovvisti di personalità giuridica, con responsabilità contrattuale e finanziaria.
- Verificare sul testo del Bando per le eccezioni.

Tipo di azione: azioni di innovazione

Link:

<http://ec.europa.eu/research/participants/portal/desktop/en/opportunities/h2020/topics/2104-reflective-6-2015.html>

Contributo a fondo perduto: 70% dei costi totali ammissibili. Nel caso di persone giuridiche senza scopo di lucro si può raggiungere al massimo il 100% dei costi totali ammissibili.

Scadenza bando: 21/04/15

Descrizione: Il bando mira a supportare lo sviluppo di nuovi ambienti, applicazioni, strumenti e servizi innovativi per il riutilizzo creativo delle risorse culturali digitali presenti in collezioni scientifiche, archivi, musei, biblioteche e siti culturali. L'obiettivo generale, dunque, è quello di migliorare l'analisi delle risorse culturali per migliorare la nostra comprensione di come l'identità europea si è costruita e di utilizzare tali risorse per favorire l'innovazione in tutti i settori. Le risorse culturali digitali possono promuovere la creatività e generare innovazione, portare a ricche interpretazioni del passato e a nuove prospettive sulle questioni dell'identità e della cultura nonché generare benefici sociali ed economici.

Il passaggio al digitale sta avendo effetto sulle identità e sulle culture e trasformando la forma della conoscenza che trasmettiamo alle nuove generazioni, nonché i mezzi con i quali siamo in grado di interagire con esse. Questa sfida specifica risponde alla crescente voglia di condividere la ricchezza delle risorse culturali, di ricerca e di conoscenza nelle nostre collezioni e riconosce che nuove attività culturali vengono continuamente create. Il vasto patrimonio culturale europeo può essere trasformato in risorse digitali, la cui integrazione e il cui riutilizzo attraverso metodi di ricerca guidata possono creare valore aggiunto per le istituzioni europee, per il patrimonio culturale stesso, il turismo e le industrie culturali e creative.

I progetti rafforzeranno la capacità europea nella creazione di nuove forme di intrattenimento digitale e di impegno basato sul patrimonio culturale e promuoverà l'uso delle nuove tecnologie, come i nuovi media e le nuove modalità di accesso. Inoltre queste attività creeranno uno sviluppo digitale intersettoriale delle attività digitali del patrimonio culturale europeo, mettendo in atto nuove reti di ricercatori, studiosi, professionisti ICT e specialisti del patrimonio digitale.

Obiettivi specifici

Sostenere e promuovere l'accesso alle risorse digitali culturali (disponibile in collezioni scientifiche, archivi, musei, biblioteche e siti del patrimonio culturale) come parte della ricerca e dell'innovazione;
Stimolare nuove prospettive di ricerca per le scienze umane e sociali, promuovendo ulteriormente l'uso del patrimonio culturale digitale che permetta la sua reinterpretazione verso lo sviluppo di una nuova cultura condivisa in Europa;

Fornire metodi innovativi e creativi per avvicinarsi ai beni culturali e generare applicazioni e servizi per l'accesso agli stessi valorizzando il ricco e variegato patrimonio culturale digitale europeo in modo sostenibile;

Favorire la collaborazione tra soggetti con esperienza nella interpretazione dei dati culturali e ricercatori con competenze complementari in ambito digitale e interattivo;

Rafforzare la capacità europea nella creazione di nuove forme di intrattenimento digitale e di impegno basato sul patrimonio culturale e promuovendo l'uso delle nuove tecnologie, come i nuovi media e le nuove modalità di accesso ad essi.

Affrontando i temi chiave del patrimonio culturale, artistico, creativo l'identità intellettuale e l'eredità storica dell'Unione europea, questo bando contribuirà ad una più innovativa e creativa società europea perseguendo l'obiettivo di "unità nella diversità".

Azioni finanziabili:

Verranno finanziati progetti innovativi in grado di generare valore e sviluppare nuovi modelli di business per i prodotti culturali, in particolare coinvolgendo 4 nuovi bacini di utenza (ricercatori, studenti, specialisti dell'ICT e professionisti culturali), creando reti di professionalità e rendendo accessibile in modo sostenibile questo patrimonio culturale digitale.

I progetti dovrebbero consentire nuovi modelli e dimostrazioni di analisi, l'interpretazione e la comprensione della storia culturale e intellettuale europee, sfruttando lo stato dell'arte delle tecnologie (ad esempio, i dispositivi mobili e portatili), portare contenuti culturali per un nuovo pubblico e in modo nuovo, attraverso lo sviluppo di nuovi ambienti, applicazioni, strumenti e servizi per le risorse culturali digitali nelle collezioni scientifiche, negli archivi, nei musei, nelle biblioteche e nei siti del patrimonio culturale.

Le tecnologie o servizi sviluppati dovrebbero essere generati nel contesto delle prospettive di ricerca umanistica (identità, cultura, questioni di luogo, la conoscenza storica e culturale) e/o facilitare l'accesso, il riutilizzo e lo sfruttamento delle risorse culturali digitali che rispondono alle esigenze reali degli utenti. Dovrebbero illustrare come nuove domande di ricerca possono essere formulate sulla base di cooperazioni transnazionali e/o transfrontaliere, che permettono il riutilizzo multilingue e multidisciplinare del patrimonio culturale europeo, consentendo la collaborazione e le partnership e co-produzione di conoscenza attraverso settori e comunità di ricercatori e utenti. Le proposte devono dimostrare metodi appropriati di riutilizzo e riqualificazione delle risorse digitali, aprendo la strada ad una più ampia valorizzazione delle risorse culturali in Europa e promuovere l'innovazione.

Budget disponibile: € 10.000.000,00

Per INFO:	LAMORO scarl Via Leopardi, 4 14100 ASTI 0141-532516 info@lamoro.it
-----------	--



Programma Horizon 2020

Priorità: sfide per la società

Azione per "Sicurezza alimentare, agricoltura e selvicoltura sostenibile, ricerca marina e marittima e sulle acque interne nonché bioeconomia"

Titolo Bando: Affrontare la malnutrizione negli anziani (H2020 SFS-16-2015)

Beneficiari: Qualsiasi soggetto giuridico, università o centro di ricerca stabilito nei 28 paesi UE, paesi EFTA/SEE (Norvegia, Islanda e Liechtenstein); paesi candidati; paesi ICPC (International Cooperation Partner Countries); Organizzazioni internazionali anche di paesi terzi non ICPC; soggetti giuridici sprovvisti di personalità giuridica, con responsabilità contrattuale e finanziaria - Verificare sul testo del Bando per le eccezioni.

Tipo di azione: azioni di ricerca e innovazione

Contributo a fondo perduto: 100% delle spese eleggibili

Scadenza bando: 03/02/2015 presentazione bozza (primo stadio) - 11/06/2015 presentazione proposta completa (secondo stadio)

Link:

<http://ec.europa.eu/research/participants/portal/desktop/en/opportunities/h2020/topics/2343-sfs-16-2015.html>

Descrizione: L'invecchiamento della popolazione in Europa, pone sfide demografiche e socio-economiche in aumento nei prossimi decenni. Il processo di invecchiamento di solito non provoca la malnutrizione nei soggetti anziani sani e attivi con stili di vita adeguati. Tuttavia, i cambiamenti nella capacità di nutrizione, l'assunzione di una dieta inadeguata e la perdita parziale del gusto e dell'olfatto sono associati all'invecchiamento e questi fattori possono contribuire alla malnutrizione. La malnutrizione e la perdita di peso, che tendono a svilupparsi più facilmente negli anziani, possono influenzare in modo significativo la qualità della vita, possono avere un impatto sul funzionamento fisico e psicologico e può avere effetti molteplici, come immobilità, disturbi scheletrici, insulino-resistenza, ipertensione, aterosclerosi e disturbi metabolici. Per un sano invecchiamento è essenziale seguire una dieta adeguata con tutti i nutrienti essenziali e praticare attività fisica.

Sulla base di una migliore comprensione dei meccanismi del processo di invecchiamento, i consigli dietetici e nuovi prodotti alimentari per prevenire e curare la malnutrizione negli anziani (a casa, in case di cura, ospedali) dovrebbero essere sviluppati con lo scopo di prevenire il declino funzionale e migliorare l'appetito, salute e qualità della vita delle persone anziane. Una strategia olistica per prevenire la malnutrizione dovrebbe essere sviluppata, e può includere la ricerca sul ruolo delle sostanze nutritive nell'organismo umano (la loro biodisponibilità e interazioni), il microbioma intestinale, la preparazione del cibo in casa, l'ambiente fisico e sociale (come le reti sociali).

Impatto previsto:

Progettazione e sviluppo di strategie alimentari basate su consigli dietetici e nuovi prodotti alimentari che supportano l'invecchiamento "attivo" e in buona salute e aiutare a prevenire la malnutrizione negli anziani.

Sostegno complementare alle attività di ricerca e di innovazione condotte nell' "European Innovation Partnership on Active and Healthy Ageing" e all'iniziativa "Una dieta sana per una vita sana".

un rafforzamento della posizione di mercato globale di prodotti innovativi e servizi per gli anziani.

Una migliore comprensione delle interazioni tra nutrizione e il processo di invecchiamento attraverso la collaborazione internazionale e lo scambio di conoscenze / migliori pratiche.

Budget disponibile: 7.000.000,00 €

Per INFO:	LAMORO scarl Via Leopardi, 4 14100 ASTI 0141-532516 info@lamoro.it
-----------	--



Programma Horizon 2020

Priorità: Leadership Industriale

Azione per "Leadership nelle tecnologie abilitanti e industriali"

Titolo Bando: Tecnologie per migliorare l'apprendimento e l'insegnamento umano ICT-20-2015

Beneficiari: **Beneficiari:** Qualsiasi soggetto giuridico, università o centro di ricerca stabilito nei 28 paesi UE, paesi EFTA/SEE (Norvegia, Islanda e Liechtenstein); paesi candidati; paesi ICPC (International Cooperation Partner Countries); Organizzazioni internazionali anche di paesi terzi non ICPC; soggetti giuridici sprovvisti di personalità giuridica, con responsabilità contrattuale e finanziaria – Verificare sul testo del Bando per le eccezioni.

Contributo a fondo perduto: in base al tipo di azione intrapresa:

Ricerca e azioni innovative: 100% dei costi totali ammissibili

Azioni innovative: 70% dei costi totali ammissibili. Nel caso di persone giuridiche senza scopo di lucro si può raggiungere al massimo il 100% dei costi totali ammissibili.

Appalti pubblici per dispositivi innovativi e software (PPI): 20% dei costi totali ammissibili. L'IVA è ammissibile solo per i soggetti che non la deducono.

Scadenza bando: 14/04/2015

Link:

<http://ec.europa.eu/research/participants/portal/desktop/en/opportunities/h2020/topics/9086-ict-20-2015.html>

Descrizione:

Lo sviluppo e l'integrazione delle tecnologie digitali per l'apprendimento sono fondamentali per stimolare il mercato e l'innovazione in tecnologie educative. Ciò richiede un approccio guidato in stretta collaborazione con il mondo accademico per la definizione dei quadri e dei requisiti di interoperabilità di un ecosistema digitale per l'apprendimento che sviluppa e integra strumenti e sistemi che si applicano ad esempio all'apprendimento adattivo, l'apprendimento affettivo, l'apprendimento basato sul gioco e / o ambienti virtuali / mondi virtuali a situazioni di apprendimento di vita reale. Questa sfida incoraggia inoltre gli appalti pubblici a soluzioni innovative per rispondere alle esigenze dell'ecosistema apprendimento digitale per un migliore utilizzo delle soluzioni educative cloud. In particolare:

il bando mira ad implementare tecnologie innovative per l'apprendimento, sugli standard intesi a promuovere l'interoperabilità e l'integrazione delle diverse componenti in ambienti di apprendimento intelligenti.

associare diverse tecnologie (ad esempio mobili, a realtà aumentata, tecnologie di interazione naturali) che facilitino l'uso, il ri-uso e la distribuzione di contenuti e materiali didattici per educare e imparare on line, forniti delle funzionalità di valutazione e di feedback.

sostenere il networking, lo sviluppo delle capacità e le sperimentazioni in metodologie e strumenti per l'utilizzo e l'interpretazione dei dati (compresa la misurazione automatizzata dell'interazione uomo-sistema), in approcci non lineari alle tecnologie dell'apprendimento adattivo e ripetitivo a agli artefatti cognitivi (compresi i giocattoli).

Azioni finanziabili:

Ricerca e azioni innovative

- Sperimentazioni di ricerca su ambienti intelligenti di apprendimento che forniscano agli studenti un apprendimento e la sua valutazione in maniera adattiva e personalizzata, anche attraverso le tecnologie di interazione multi-modale / multi-sensoriali e le interfacce avanzate. Le attività dovrebbero facilitare la creazione di reti e lo sviluppo di capacità. La ricerca deve essere multidisciplinare, basata sui progressi delle neuroscienze, sulle teorie pedagogiche e della

psicologia educativa, dell'intelligenza artificiale. Scenari di applicazione includono l'istruzione formale e informale, compreso l'apprendimento sul posto di lavoro.

- budget disponibile: 9.000.000,00€

Ricerca e azioni innovative

- Creazione di una piattaforma tecnologica per fornire un quadro di riferimento e le scadenze per le parti interessate, guidate dall'industria in collaborazione con il mondo accademico, per lo sviluppo di tecnologie innovative per l'apprendimento (soluzioni adattive, analisi dell'apprendimento, realtà aumentata, mobile learning, etc.), delle norme di indirizzo per i contenuti interattivi (che coprono progettazione, riuso e distribuzione) e dei suoi adattamenti in scenari di apprendimento.
- budget disponibile: 5.000.000,00€

Azioni innovative

- Sostegno a pionieri che su larga scala (in contesti reali) sviluppino e integrino strumenti educativi e servizi digitali innovativi per l'apprendimento, nonché l'insegnamento a sostegno dell'impegno di insegnanti, studenti e genitori. Essi dovrebbero mirare a ridurre gli attuali limiti del tempo e dello spazio fisico per l'apprendimento e l'insegnamento e favorire una maggiore connessione tra apprendimento formale, non formale e informale, rimuovendo gli ostacoli per l'apprendimento onnipresente. Le proposte dovrebbero mettere in collegamento tutti gli stakeholder delle tecnologie didattiche. Un target specifico da affrontare sono i bambini e gli adulti con disabilità mentali o fisiche nell'istruzione, formazione professionale e apprendimento permanente. Le attività per questi ultimi potrebbero includere il lavoro sul riconoscimento / validazione delle competenze attraverso applicazioni intelligenti.
- budget disponibile: 27.000.000,00€

Appalti pubblici per dispositivi innovativi e software (PPI)

- Coordinare lo sviluppo di caratteristiche comuni nell'approvvigionamento di dispositivi innovativi e software per l'applicazione della tecnologia al fine dell'apprendimento e insegnamento in contesti educativi.
- budget disponibile: 9.000.000,00€

Impatti previsti:

- Rafforzare la leadership europea nelle tecnologie di apprendimento personalizzato.
- Facilitare la nascita di nuove imprese innovative e creare un ecosistema di apprendimento digitale in Europa.
- Accelerare il ritmo di adozione delle tecnologie per la modernizzazione dell'istruzione e della formazione.
- Contribuire agli obiettivi dell'iniziativa "Opening up Education".
- Migliorare lo sviluppo delle risorse di apprendimento e insegnamento digitali, anche per bambini e adulti con disabilità mentali o fisiche.
- Aumentare il numero di partenariati pubblico-privati che affrontano sfide tecnologiche per modernizzare e migliorare l'istruzione e la formazione.

Per INFO:	LAMORO scarl Via Leopardi, 4 14100 ASTI 0141-532516 info@lamoro.it
-----------	--