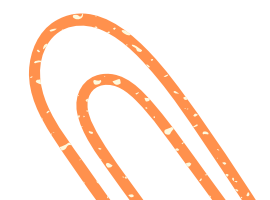
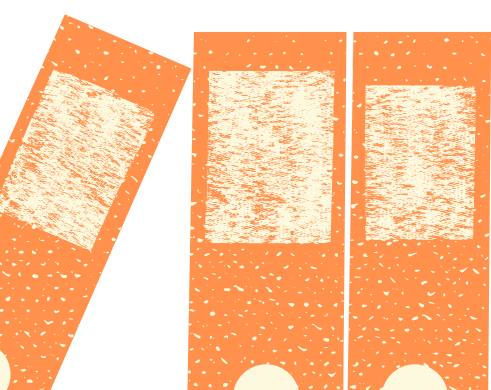




OFFERTA DIDATTICA DELLA FONDAZIONE MONDO DIGITALE

ANNO SCOLASTICO 2022/2023

DOCENTI | ISTITUTI COMPRENSIVI | ISTITUTI SUPERIORI





LA FMD PER IL MONDO DELLA SCUOLA



La FMD è un ente accreditato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per la formazione del personale della scuola secondo la direttiva n. 170 del 21 marzo 2016. Può rilasciare attestati per docenti e attivare Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento sottoscrivendo una convenzione triennale con gli istituti secondari di secondo grado interessati.

La FMD è presente nell'elenco degli esercenti ed enti accreditati presso i quali è possibile usare la Carta del Docente nel sito cartadeldocente.istruzione.it



Tutti i corsi di formazione si basano sul Modello di Educazione per la Vita che integra l'apprendimento delle conoscenze disciplinari con le competenze digitali, le competenze per la vita (life skills) e i valori per una cittadinanza responsabile. Una rete di formatori qualificati presente in tutta Italia garantisce la possibilità di organizzare corsi sia in presenza che online.

TUTTE LE ATTIVITA' SONO GRATUITE

COME INTERVENIAMO



In linea con gli interventi della Missione 4 del Piano Nazionale Ripresa e Resilienza e il programma del Ministero dell'Istruzione "Futura - La scuola per l'Italia di domani" la Fondazione Mondo Digitale supporta gli studenti nell'acquisizione di competenze digitali strategiche necessarie a cogliere le sfide del futuro, superando ogni tipo di disparità e contrastando dispersione scolastica, povertà educativa e divari territoriali.

Per i docenti di ogni ordine e grado l'offerta prevede la possibilità di aggiornare le proprie competenze digitali, oltreché di sperimentare e creare attività didattiche apportando un significativo contributo all'innovatività e multidisciplinarietà dei percorsi educativi proposti in aula.

Su richiesta è possibile progettare percorsi di formazione ad hoc per gli studenti e docenti.

AREE D'INTERVENTO



Innovazione didattica: per la formazione continua dei docenti e la condivisione di buone pratiche nella scuola.



Dispersione scolastica e divari territoriali: per contrastare la povertà educativa anche in aree complesse.



Nuovi spazi, nuovi linguaggi: cittadinanza digitale e competenze per la vita. Con un occhio di riguardo alla parità di genere e all'inclusione.



Scuola-università-lavoro: per l'orientamento dei giovani e la scelta consapevole del percorso di studi.



Tra scuola e lavoro: per lo sviluppo di competenze tecnologiche abilitanti.

A CHI CI RIVOLGIAMO



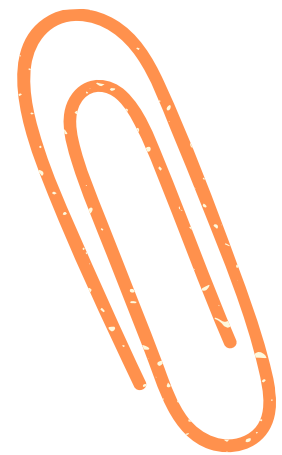
DOCENTI



STUDENTI
ISTITUTI
COMPRESIVI



STUDENTI
ISTITUTI
SUPERIORI





DOCENTI

Innovazione didattica: per la formazione continua dei docenti e la condivisione di buone pratiche nella scuola

🌀 Puntiamo sulla formazione STEM del personale scolastico

🌀 Creiamo percorsi didattici che fanno leva sull'uso di soluzioni digitali per trasformare l'apprendimento delle discipline curriculari in un'esperienza coinvolgente e trasformativa

🌀 Puntiamo su team di docenti innovatori che possano guidare il processo di innovazione e transizione digitale all'interno della scuola

🌀 Lavoriamo con gruppi di docenti allo sviluppo di attività didattiche open source, da condividere, personalizzare e replicare

VIVI INTERNET, AL MEGLIO

in collaborazione con Google



DESCRIZIONE

Vivi Internet, al meglio” è il programma formativo di Google, promosso insieme a Fondazione Mondo Digitale, Polizia di Stato, Altroconsumo e Anteias, per aiutare giovani e adulti a vivere il Web e la tecnologia responsabilmente, apprendendo i principi della cittadinanza digitale e della sicurezza online. Con la formazione gratuita di “Vivi Internet, al meglio” si acquisiscono conoscenze e competenze di cittadinanza digitale imparando a distinguere le informazioni vere da quelle false online, a proteggere i dati personali, a utilizzare consapevolmente il Web e la tecnologia e a comunicare in modo gentile e costruttivo.

Il progetto è dedicato a docenti delle scuole di ogni ordine e grado.



COME SI SVILUPPA IL PROGETTO

Appuntamenti formativi online o in presenza su:

- Benessere digitale
- Fake News e phishing
- Privacy e dati personali
- Cyberbullismo e odio online
- Ascolto e dialogo tra giovani e adulti



COME, QUANDO, DOVE

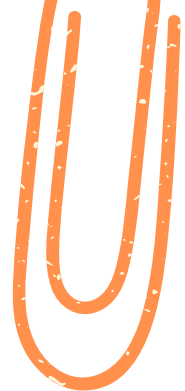
Gli incontri del progetto si svolgono online e in presenza. Il progetto è attivo da settembre 2022 a dicembre 2023 in tutta Italia



ISCRIZIONI

<https://formazione.innovationgym.org/mod/page/view.php?id=78>

REFERENTE: Marta Pietrelli, m.pietrelli@mondodigitale.org



COMPUTER SCIENCE FIRST

in collaborazione con Google



DESCRIZIONE

Fondazione Mondo Digitale è al fianco di Google per diffondere negli Istituti Comprensivi la piattaforma gratuita Computer Science First, in grado di sviluppare in modo coinvolgente e divertente il pensiero computazionale e le competenze trasversali. CS First permette di integrare la didattica delle discipline curriculari con metodologie più efficaci per insegnare e apprendere nuovi linguaggi e non solo per "fare codice" nella scuola primaria e secondaria di primo grado.

Il progetto si rivolge ai docenti della scuola primaria e secondaria di I grado



COME SI SVILUPPA IL PROGETTO

- Webinar: incontri formativi di coding su diverse tematiche legate all'insegnamento delle materie curriculari
- MOOC: All'interno dell'Academy della Fondazione Mondo Digitale è disponibile per i docenti un corso di otto lezioni per spiegare le attività didattiche proposte dalla piattaforma csfirst. Il MOOC è stato realizzato in collaborazione con Alessandro Bogliolo, Prof. dell'Università di Urbino.
- Digital Rooms: stanze virtuali e interattive dedicate ai docenti che hanno già partecipato alla formazione su CS First e intendono approfondire argomenti e funzioni della piattaforma, attraverso la condivisione di esperienze e best practice e lo sviluppo di progetti didattici.



COME, QUANDO, DOVE

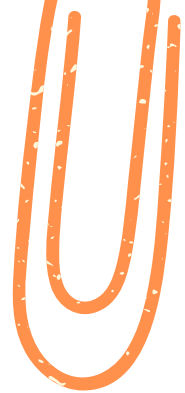
Gli incontri del progetto si svolgono online. Il progetto è attivo da Giugno 2022 – Gennaio 2023 in tutta Italia



ISCRIZIONI

<https://formazione.innovationgym.org/mod/page/view.php?id=172>

REFERENTE: Marta Pietrelli, m.pietrelli@mondodigitale.org



JOINCLUSION

progetto Erasmus+

DESCRIZIONE

“JOINclusion - Joint problem-solving strategy towards social inclusion of children with a migrant background”, finanziato nell’ambito del programma Erasmus+, mira a promuovere l'inclusione sociale degli studenti delle scuole primarie e secondarie di primo grado (7-12 anni) attraverso l'utilizzo di strategie di apprendimento basate sul gioco e sul perspective taking cognitivo. Il progetto prevede lo sviluppo e la sperimentazione all'interno delle classi di un'applicazione per dispositivi mobili che consentirà agli studenti di giocare collaborativamente esplorando scenari progettati in collaborazione con psicologi al fine di allenare l'empatia rafforzando i comportamenti pro-sociali.

Il progetto si rivolge ai docenti della scuola primaria e secondaria di I grado

COME SI SVILUPPA IL PROGETTO

- Sviluppo degli scenari di gioco in collaborazione con i docenti selezionati
- Sviluppo dell'applicazione gioco
- Formazione docenti in presenza e a distanza
- Sperimentazione del gioco nel contesto classe
- Raccolta di casi studio
- Evento di presentazione dei risultati del progetto e delle esperienze dei docenti coinvolti

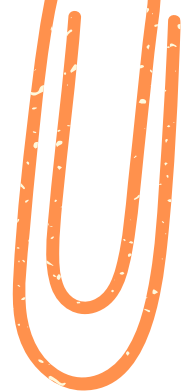
COME, QUANDO, DOVE

Gli incontri del progetto si svolgono online. Il progetto è attivo da Giugno 2022 – Gennaio 2023 in tutta Italia

ISCRIZIONI

https://docs.google.com/forms/d/1b_MGcjk8XioCiNMecTPVvLKPEDkSDyTf1r0uH2pEMtA/edit

REFERENTE: Annaleda Mazzucato, a.mazzucato@mondodigitale.org



LA SCUOLA DEL NOI



DESCRIZIONE

Una comunità open source animata da docenti di ogni ordine e grado per ideare, creare e sviluppare attraverso il digitale nuovi percorsi didattici da personalizzare e replicare nelle classi. L'idea è quella di proporre modelli personalizzabili a codice aperto, secondo l'approccio della sharing knowledge economy.



COME SI SVILUPPA IL PROGETTO

i docenti selezionati, suddivisi in gruppi di lavoro, vengono guidati all'ideazione di attività didattiche che fanno leva sui nuovi linguaggi e strumenti digitali per l'insegnamento delle discipline curricolari. Grazie alla metodologia Kit:Cut: si scaricano i progetti, si realizzano gli strumenti, si condivide l'esperienza e si creano nuovi percorsi da condividere. Nascono così webinar, schede didattiche, Mooc e kit low cost. La sperimentazione prevede il riconoscimento di un open badge "docente ideatore" che certifica le competenze di digital learning design acquisite.



COME, QUANDO, DOVE

Gli incontri del progetto si svolgono in modalità ibrida da settembre 2022 a giugno 2023. La scuola del Noi è dedicata ai docenti delle scuole di ogni ordine e grado di tutta Italia



ISCRIZIONI

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdfnwirzEalf-jlBEJedeRfdOy_HSJBvUbSNxBzO8qPEbEyDw/viewform

REFERENTE: Cecilia Stajano, c.stajano@mondodigitale.org



ISTITUTI COMPRENSIVI

Dispersione scolastica e divari territoriali: per contrastare la povertà educativa nelle periferie

Nuovi spazi, nuovi linguaggi: cittadinanza digitale e competenze per la vita. Con un occhio di riguardo alla parità di genere e all'inclusione



SCEGLI LE ATTIVITÀ E ISCRIVI LA TUA CLASSE <https://www.mondodigitale.org/iscrizione-scuole>

Dispersione scolastica e divari territoriali: per contrastare la povertà educativa nelle periferie



Interveniamo sulle emergenze, tra cui quella della povertà educativa, con soluzioni innovative e sistemiche per lo sviluppo del Paese.



Abbiamo sviluppato un nuovo modello educativo (Educazione per la Vita) e uno strumento per diffonderlo sul territorio, dal basso (Palestra dell'Innovazione). Servono conoscenze, competenze e valori.



La Palestra dell'Innovazione, oggi sperimentata in 5 periferie italiane, è un modello vincente per contrastare la povertà educativa nei territori più complessi, ridurre dispersione e abbandono scolastico, orientare i Neet verso nuovi percorsi formativi o lavorativi più efficaci, sostenere l'apprendimento permanente e fornire uno spazio di confronto e crescita per tutto il territorio.



SMART&HEART ROME

in collaborazione con Roma Capitale – Dipartimento Trasformazione Digitale

DESCRIZIONE

Tornano ad animarsi gli spazi della Palestra dell'Innovazione presso la Città Educativa di Roma, alla periferia del Quadraro, con laboratori dedicati a studenti di ogni ordine e grado per potenziare competenze digitali e trasversali e avvicinarsi ad ambiti di studio e professionali in forte sviluppo.

COME SI SVILUPPA IL PROGETTO

I laboratori hanno una durata di 3 ore e si svolgono presso la Città Educativa di Roma, in via del Quadraro 102 o presso Palestre dell'Innovazione dislocate sui Municipi IV, VI e X (IC Via Poppea Sabina, IC Melissa Bassi e IIS Carlo Urbani).

- FabLab: attività di gruppo con macchine di fabbricazione digitale, come stampanti 3D, laser cutter, frese e plotter, software.
- Robotic Center: dall'ape robot per avvicinarsi al mondo della robotica e apprendere le basi dei linguaggi di programmazione fino alla costruzione di piccoli robot.
- Video Lab & Sound Lab: dalla creazione di un cartone animato in stop motion per i più piccoli fino alla realizzazione di un cortometraggio in 3D o di un podcast per i più grandi.
- CodingLab: un ambiente esperienziale per imparare le basi della programmazione in modo divertente e coinvolgente in base all'età dei partecipanti.




COME, QUANDO, DOVE

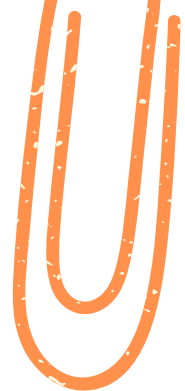
Gli incontri del progetto si svolgono in presenza. Il progetto è attivo da settembre 2022 - dicembre 2023.

Il progetto è dedicato alle scuole di Roma

REFERENTE: Eleonora Curatola; e.curatola@mondodigitale.org

Nuovi spazi, nuovi linguaggi: cittadinanza digitale e competenze per la vita. Con un occhio di riguardo alla parità di genere e all'inclusione

-  Innoviamo gli ambienti di apprendimento, sviluppando il concetto di virtualità (dimensione onlife)
-  Potenziamo l'apprendimento dei nuovi linguaggi digitali, tra rischi e opportunità
-  Sosteniamo lo sviluppo di competenze strategiche per la vita per rispondere alle grandi sfide del nostro tempo (parità di genere, salute circolare, incremento dell'occupazione giovanile, inclusione sociale e digitale ecc.)



VIVI INTERNET, AL MEGLIO

in collaborazione con Google



DESCRIZIONE

Vivi Internet, al meglio” è il programma formativo di Google, promosso insieme a Fondazione Mondo Digitale, Polizia di Stato, Altroconsumo e Anteias, per aiutare giovani e adulti a vivere il Web e la tecnologia responsabilmente, apprendendo i principi della cittadinanza digitale e della sicurezza online. Con la formazione gratuita di “Vivi Internet, al meglio” si acquisiscono conoscenze e competenze di cittadinanza digitale imparando a distinguere le informazioni vere da quelle false online, a proteggere i dati personali, a utilizzare consapevolmente il Web e la tecnologia e a comunicare in modo gentile e costruttivo.



COME SI SVILUPPA IL PROGETTO

Appuntamenti formativi online o in presenza su:

- Webinar su navigazione sicura, anche in collaborazione con la Polizia Postale, per sensibilizzare a un approccio consapevole alla Rete e ai reati riguardo ai dati personali
- Laboratori su fact-checking per identificare le trappole della comunicazione online, imparare come segnalare le notizie false e sviluppare il senso critico (per studenti della scuola secondaria di I grado)
- Webinar su Comunicazione gentile per contrastare il cyberbullismo e l’odio online attraverso l’uso corretto delle parole
- Laboratori su Tecniche di storytelling per fornire competenze sulla narrazione e creazione di contenuti.



COME, QUANDO, DOVE

Gli incontri del progetto si svolgono online e in presenza. Il progetto è attivo da settembre 2022 a dicembre 2023 in tutta Italia

REFERENTE: Marta Pietrelli, m.pietrelli@mondodigitale.org



GROWING TOUR

in collaborazione con Visa



DESCRIZIONE

un percorso di formazione finanziaria e STEM pensato per appassionare le nuove generazioni alla programmazione, all'economia e alla sostenibilità attraverso giochi, test, prove, simulazioni, esercizi e sfide. A ogni scuola viene consegnata una Coding Box che contiene iPad, Robot Sphero e materiali didattici per continuare a sperimentare la tecnologia in autonomia.

Il progetto è dedicato agli studenti dalla quarta elementare alla terza media, con focus su bambine e ragazze



COME SI SVILUPPA IL PROGETTO

- Laboratorio (2,5 h) per avvicinare gli studenti allo studio delle discipline scientifiche (Coding, Matematica, Scienze, Tecnologia)
- Training per docenti (2,5 h) per acquisire le competenze necessarie all'uso autonomo dei dispositivi della Coding Box.
- Laboratorio (2 h) su educazione finanziaria, sostenibilità e autoimprenditorialità con esercitazioni intensive di co-progettazione guidata

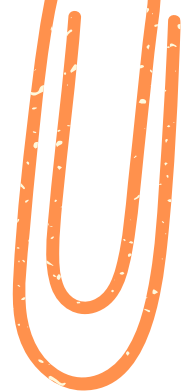


COME, QUANDO, DOVE

Gli incontri del progetto si svolgono in presenza. Il progetto è attivo da settembre 2022 a dicembre 2022

Istituti comprensivi nelle province di Bologna, Novara, Cuneo, L'Aquila, Ravenna

REFERENTE: Eleonora Curatola; e.curatola@mondodigitale.org



ROLL CLOUD

in collaborazione con Google Cloud, Intesa Sanpaolo, Noovle



DESCRIZIONE

Un percorso innovativo per sensibilizzare gli studenti verso nuove tipologie di occupazione legate alla digitalizzazione. Attraverso un format ibrido, che unisce incontri con esperti, lezioni frontali e sfide digitali e creative, gli studenti acquisiscono nuove competenze e scoprono opportunità formative e professionali oggi in pieno sviluppo.



COME SI SVILUPPA IL PROGETTO

- ROLL TALK - webinar interattivo (1,5h) alla scoperta dei principali mestieri legati al Cloud. Ogni webinar ospita la testimonianza diretta di un esperto delle tre aziende partner
- APPROFONDIMENTO – percorso di approfondimento disponibile in modalità asincrona su piattaforma Moodle
- EASY CLOUD STORY - sfida creativa di “facilitazione”, per raccontare la tecnologia attraverso prodotti digitali: podcast, video, blog e videogiochi
- CREATIVE DAY – giornata di creazione per i team finalisti per affinare/completare il proprio progetto e ricevere consigli e spunti dai mentor.



COME, QUANDO, DOVE

Le formazioni sono svolte online con evento finale in presenza. Il progetto è attivo da ottobre 2022 a giugno 2023
Il progetto è dedicato alle scuole del Piemonte

REFERENTE: Elisabetta Gramatica, e.gramatica@mondodigitale.org



CODING GIRLS TORINO

in collaborazione con Fondazione Compagnia di San Paolo



DESCRIZIONE

un programma triennale per accelerare il raggiungimento delle pari opportunità nelle STEAM. Il percorso si fonda su: lotta a pregiudizi e stereotipi; formazione alla pari; presentazione di modelli positivi; alleanza formativa verticale (scuole, ITS, atenei, aziende



COME SI SVILUPPA IL PROGETTO

- 5 allenamenti di avvicinamento al coding
- 2 incontri a tema/hackathon;
- 2 eventi interattivi per la comunità (Hackcreativity, Jam Session, Internet Day...)
- 10 open day di orientamento; attività formative di peereducation e di formazione docenti presso gli hub.



COME, QUANDO, DOVE

Le formazioni sono svolte in modalità ibrida con incontri in presenza e incontri online. Il progetto è attivo da settembre 2022 a giugno 2023

Il progetto è dedicato alle scuole del Piemonte

Verranno selezionate 5 scuole secondarie di I grado di Torino e provincia e 3 di ogni ordine e grado per ciascuna provincia del Piemonte

REFERENTE: Elisabetta Gramatica, e.gramatica@mondodigitale.org



ISTITUTI SUPERIORI

Dispersione scolastica e divari territoriali: per contrastare la povertà educativa nelle periferie

Nuovi spazi, nuovi linguaggi: cittadinanza digitale e competenze per la vita. Con un occhio di riguardo alla parità di genere e all'inclusione

Scuola-università-lavoro: per l'orientamento dei giovani e la scelta consapevole del percorso di studi

Tra scuola e lavoro: per lo sviluppo di competenze tecnologiche abilitanti



SCEGLI LE ATTIVITÀ E ISCRIVI LA TUA CLASSE: <https://www.mondodigitale.org/iscrizione-scuole>

Dispersione scolastica e divari territoriali: per contrastare la povertà educativa nelle periferie



Interveniamo sulle emergenze, tra cui quella della povertà educativa, con soluzioni innovative e sistemiche per lo sviluppo del Paese.



Abbiamo sviluppato un nuovo modello educativo (Educazione per la Vita) e uno strumento per diffonderlo sul territorio, dal basso (Palestra dell'Innovazione). Servono conoscenze, competenze e valori.



La Palestra dell'Innovazione, oggi sperimentata in 5 periferie italiane, è un modello vincente per contrastare la povertà educativa nei territori più complessi, ridurre dispersione e abbandono scolastico, orientare i Neet verso nuovi percorsi formativi o lavorativi più efficaci, sostenere l'apprendimento permanente e fornire uno spazio di confronto e crescita per tutto il territorio.



SMART&HEART ROME

in collaborazione con Roma Capitale – Dipartimento Trasformazione Digitale



DESCRIZIONE

Tornano ad animarsi gli spazi della Palestra dell'Innovazione presso la Città Educativa di Roma, alla periferia del Quadraro, con laboratori dedicati a studenti di ogni ordine e grado per potenziare competenze digitali e trasversali e avvicinarsi ad ambiti di studio e professionali in forte sviluppo.



COME SI SVILUPPA IL PROGETTO

I laboratori hanno una durata di 3 ore e si svolgono presso la Città Educativa di Roma, in via del Quadraro 102 o presso Palestre dell'Innovazione dislocate sui Municipi IV, VI e X (IC Via Poppea Sabina, IC Melissa Bassi e IIS Carlo Urbani).

- Fab Lab: attività di gruppo con macchine di fabbricazione digitale, come stampanti 3D, laser cutter, frese e plotter, software e strumenti che consentono di concretizzare velocemente le proprie idee e realizzare prototipi e oggetti di ogni tipo.
- Robotic Center: laboratori per apprendere le basi dei linguaggi di programmazione fino all'orientamento universitario con robot umanoidi o autoprodotti dagli studenti.
- Video Lab & Sound Lab: dalla creazione di un cartone animato in stop motion fino alla realizzazione di un cortometraggio in 3D o di un podcast.
- Coding Lab: un ambiente esperienziale per imparare le basi della programmazione in modo divertente e coinvolgente in base all'età dei partecipanti.






COME, QUANDO, DOVE

Gli incontri del progetto si svolgono in presenza. Il progetto è attivo da settembre 2022 - dicembre 2023.

Il progetto è dedicato alle scuole di Roma

REFERENTE: Eleonora Curatola; e.curatola@mondodigitale.org

Nuovi spazi, nuovi linguaggi: cittadinanza digitale e competenze per la vita. Con un occhio di riguardo alla parità di genere e all'inclusione

-  Innoviamo gli ambienti di apprendimento, sviluppando il concetto di virtualità (dimensione onlife)
-  Potenziamo l'apprendimento dei nuovi linguaggi digitali, tra rischi e opportunità
-  Sosteniamo lo sviluppo di competenze strategiche per la vita per rispondere alle grandi sfide del nostro tempo (parità di genere, salute circolare, incremento dell'occupazione giovanile, inclusione sociale e digitale ecc.)



VIVI INTERNET, AL MEGLIO

in collaborazione con Google



DESCRIZIONE

Vivi Internet, al meglio” è il programma formativo di Google, promosso insieme a Fondazione Mondo Digitale, Polizia di Stato, Altroconsumo e Anteias, per aiutare giovani e adulti a vivere il Web e la tecnologia responsabilmente, apprendendo i principi della cittadinanza digitale e della sicurezza online. Con la formazione gratuita di “Vivi Internet, al meglio” si acquisiscono conoscenze e competenze di cittadinanza digitale imparando a distinguere le informazioni vere da quelle false online, a proteggere i dati personali, a utilizzare consapevolmente il Web e la tecnologia e a comunicare in modo gentile e costruttivo.



COME SI SVILUPPA IL PROGETTO

- Laboratori su fact-checking per identificare le trappole della comunicazione online, imparare come segnalare le notizie false e sviluppare il senso critico
- Webinar su Comunicazione gentile per contrastare il cyberbullismo e l'odio online attraverso l'uso corretto delle parole
- Laboratori su tecniche di storytelling per fornire competenze sulla narrazione e creazione di contenuti.



COME, QUANDO, DOVE

Gli incontri del progetto si svolgono online e in presenza. Il progetto è attivo da settembre 2022 a dicembre 2023 in tutta Italia



PCTO

Il riconoscimento delle ore di PCTO dipende dal numero di incontri scelto.
Per ogni incontro vengono riconosciute 2 ore di PCTO.

REFERENTE: Marta Pietrelli, m.pietrelli@mondodigitale.org



DESCRIZIONE

Il progetto nasce per educare i giovani a sviluppare competenze trasversali quali intelligenza emotiva, rispetto ed empatia verso le persone affette da patologie. Per la sua terza edizione il programma formativo si concentra sul tema della cura, come relazione e come processo di ricerca.



COME SI SVILUPPA IL PROGETTO

- Formazione in presenza con interventi e testimonianze delle associazioni di pazienti e dei dipendenti Janssen su diverse aree terapeutiche: oncologia, ematologia, immunologia e neuroscienze.
- Contest creativo per la creazione di una campagna social sul tema “La malattia non mi definisce”



COME, QUANDO, DOVE

Gli incontri del progetto si svolgono online e in presenza. Il progetto è attivo da settembre 2022 a giugno 2023 per le scuole di: Lombardia, Piemonte, Veneto, Lazio, Emilia Romagna, Sicilia



PCTO

2 ore per ciascun incontro e 20 ore per i partecipanti al contest



JOB DIGITAL LAB – STARTUP LAB PER

GIOVANI DONNE

in collaborazione con ING



DESCRIZIONE

Un percorso formativo dedicato alle giovani studentesse per stimolare le competenze di vita e di lavoro e l'autoimprenditorialità: dall'idea di partenza alla realizzazione di un prototipo o prodotto, incoraggiando le ragazze ad avvicinarsi al mercato del lavoro con idee e progetti che mettano al centro competenze e passioni.



COME SI SVILUPPA IL PROGETTO

- Sessioni di formazione in modalità ibrida tenute da esperti, professionisti e formatori con esercizi pratici, individuali e di gruppo e focus su Personal Ecosystem Canvas (PEC), tecniche di progettazione, educazione finanziaria e soft skills (creatività, problem solving, gestione del tempo, capacità di comunicazione, proattività ecc.).
- Incontri di Design Thinking, per sviluppare un'idea imprenditoriale: dal primo prototipo alla strutturazione del proprio modello di business

Evento finale con la presentazione delle idee di business



COME, QUANDO, DOVE

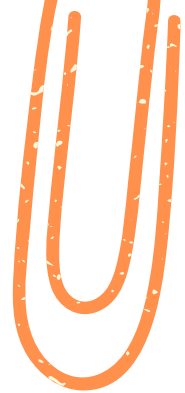
Gli incontri del progetto si svolgono in modalità ibrida. Il progetto è attivo da febbraio 2023 a giugno 2023



PCTO

Il progetto prevede il riconoscimento di 30 ore di PCTO

REFERENTE: Fiammetta Castagnini; f.castagnini@mondodigitale.org



NONNI SU INTERNET



DESCRIZIONE

Progetto storico della Fondazione Mondo Digitale per accompagnare nella trasformazione digitale i cittadini over 65: nelle aule informatiche della scuola gli studenti insegnano agli anziani l'uso del computer e dello smartphone, allenando competenze per la vita quali problem solving, pensiero critico, pazienza ecc. Il progetto si basa sul modello di apprendimento intergenerazionale, didattica collaborativa e personalizzata, vincente soprattutto in contesti formativi che includono tra gli obiettivi anche la trasmissione di valori, il dialogo e l'appartenenza alla comunità.



COME SI SVILUPPA IL PROGETTO

- Formazione online da parte di esperti di FMD sulla gestione del rapporto intergenerazionale, sull'uso dei dispositivi digitali, i servizi online della PA, l'uso sicuro di internet, le fake news e il phishing.
- Corso di 7 incontri di un'ora e mezza ciascuno. Ogni studente affianca un over 65 insegnandogli ad utilizzare computer e smartphone.



COME, QUANDO, DOVE

Gli incontri del progetto si svolgono in presenza presso l'aula informatica della scuola. Il progetto è attivo da ottobre 2022 a giugno 2023. Il progetto si svolge in tutta Italia








PCTO

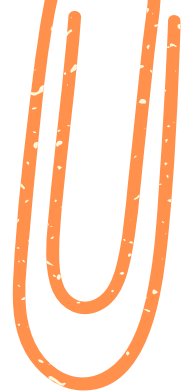
Il progetto prevede il riconoscimento di 20 ore di PCTO

REFERENTE: Marta Pietrelli, m.pietrelli@mondodigitale.org

Scuola-università-lavoro: per l'orientamento dei giovani e la scelta consapevole del percorso di studi

La FMD ha attivato protocolli di intesa con oltre 30 atenei in tutta Italia per potenziare l'offerta dei servizi di orientamento rivolti alle scuole secondarie di secondo grado.

-  Sviluppo di programmi formativi in sinergia con i singoli Dipartimenti coinvolti
-  Apertura delle università agli studenti delle scuole secondarie di secondo grado per hackathon, visite ai laboratori, sessioni di progettazione collaborativa, contest creativi ecc.
-  Coinvolgimento di una rete di tutor (studenti e dottorandi) e docenti universitari
-  Role modeling al femminile con ricercatrici e scienziate
-  Rapporto diretto con Academy e aziende per l'introduzione al mondo del lavoro



RISING YOUTH

in collaborazione con SAP



DESCRIZIONE

Un percorso per aiutare gli studenti ad acquisire e rafforzare quelle competenze, digitali e trasversali, necessarie per affrontare le sfide e i continui cambiamenti del mercato del lavoro e a riflettere sulle opportunità professionali offerte oggi dalla transizione digitale. Il programma, costruito grazie all'alleanza scuola-azienda-università, vuole sostenere la domanda di competenze specifiche proveniente dal mercato del lavoro attraverso la formazione e l'orientamento dei giovani.



COME SI SVILUPPA IL PROGETTO

- Fase 1 – La formazione: esperti SAP, role model e formatori FMD incontrano gli studenti durante 8 laboratori (1 al mese da settembre 2022 ad aprile 2023, on line o in presenza)
- Fase 2 – La prototipazione: un percorso di accelerazione, guidato da mentor aziendali, formatori e tutor universitari per accompagnare gli studenti nel processo di ideazione e prototipazione di soluzioni innovative da presentare in occasione della RomeCup (maggio 2023).
- Fase 3 – La selezione finale: selezione dei team finalisti che accedono all'evento finale della Romecup (maggio 2023), dedicato alla finalizzazione dei prototipi. Una giuria di esperti valuta i progetti e premia i tre vincitori.



COME, QUANDO, DOVE

Gli incontri del progetto si svolgono online e in presenza. Il progetto è attivo da settembre 2022 a giugno 2023 in tutta Italia



PCTO

Il progetto prevede il riconoscimento di 35 ore di PCTO

REFERENTE: Fiammetta Castagnini; f.castagnini@mondodigitale.org



AMBIZIONE ITALIA PER CYBERSECURITY

in collaborazione con Microsoft Italia



DESCRIZIONE

Un'iniziativa nazionale volta ad ampliare l'accesso alle competenze digitali necessarie all'occupazione di nuovi posti di lavoro nel campo della sicurezza informatica. Il progetto coinvolge imprese, università, istituzioni pubbliche, organizzazioni non profit e scuole.



COME SI SVILUPPA IL PROGETTO

- Corsi di cybersecurity in collaborazione con le università locali, autorità pubbliche, piccole e medie imprese, accademie Microsoft
- Job Talks con esperti Microsoft per conoscere le diverse figure professionali nel campo della cybersecurity
- Hackathon



COME, QUANDO, DOVE

Le formazioni sono svolte in modalità ibrida con moduli in presenza e moduli online. Il progetto si rivolge alle scuole di tutta Italia con focus sul centro-sud



PCTO

2 ore a incontro e 10 ore per la partecipazione all'hackathon

REFERENTE: Francesca Del Duca; f.delduca@mondodigitale.org



CODING GIRLS

in collaborazione con Missione Diplomatica USA in Italia



DESCRIZIONE

un programma per allenare le nuove generazioni alle STEAM, ma soprattutto per aiutare le giovani studentesse ad avere fiducia nella scienza e a orientarsi nelle carriere del futuro. Alla base del movimento una cordata educativa che unisce scuole, aziende e oltre trenta atenei in tutta Italia.



COME SI SVILUPPA IL PROGETTO

- Allenamenti online e in presenza su diversity & inclusion, ambiente e sostenibilità, pensiero computazionale, statistical literacy, fake news, social media, elementi di cybersecurity e intelligenza artificiale
- Coinvolgimento degli studenti universitari per la formazione a scuola e presso l'università
- Open day e giornate ispirazionali presso i vari atenei
- Challenge di coding
- Eventi con il territorio



COME, QUANDO, DOVE

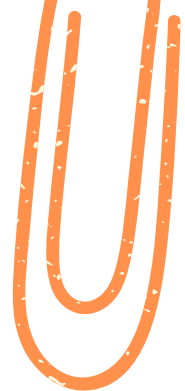
Le formazioni sono svolte in modalità ibrida con incontri in presenza e incontri online. Il progetto è attivo da settembre 2022 a giugno 2023 in tutta Italia



PCTO

Il progetto prevede il riconoscimento di 40 ore di PCTO

REFERENTE: Cecilia Stajano, c.stajano@mondodigitale.org



CODING GIRLS TORINO

in collaborazione con Fondazione Compagnia di San Paolo

DESCRIZIONE

Un programma triennale per accelerare il raggiungimento delle pari opportunità nelle STEAM. Il percorso si fonda su: lotta a pregiudizi e stereotipi; formazione alla pari; presentazione di modelli positivi; alleanza formativa verticale (scuole, ITS, atenei, aziende)

COME SI SVILUPPA IL PROGETTO

- 10 allenamenti di coding;
- 2 incontri a tema/hackathon;
- 2 eventi interattivi per la comunità (Hackcreativity, Jam Session, Internet Day...)
- 10 open day di orientamento; attività formative di peer education e di
- formazione docenti presso gli hub.

COME, QUANDO, DOVE

Le formazioni sono svolte in modalità ibrida con incontri in presenza e incontri online. Il progetto è attivo da settembre 2022 a giugno 2023 per le scuole del Piemonte.

Verranno selezionate 10 scuole secondarie di II grado di Torino e provincia e 3 di ogni ordine e grado per ciascuna provincia del Piemonte

PCTO

Il progetto prevede il riconoscimento di 40 ore di PCTO

REFERENTE: Elisabetta Gramatica, e.gramatica@mondodigitale.org

Tra scuola e lavoro: per lo sviluppo di competenze tecnologiche abilitanti

Per ridurre lo scollamento con il mercato del lavoro, allineare i curricula scolastici alle richieste di competenze delle aziende e appassionare i giovani alla ricerca scientifica e all'imprenditoria con focus su innovazione di processo e prodotto, la FMD promuove:



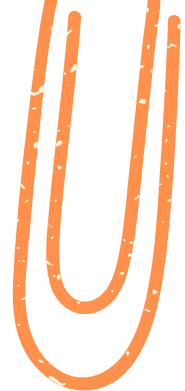
Percorsi PCTO con prototipazione di prodotti/servizi innovativi



Programmi di educazione all'autoimprenditorialità e innovazione sociale



Laboratori e academy professionalizzanti in partnership con grandi aziende ICT per accompagnare gli studenti alla scoperta di nuovi profili e opportunità del mercato 4.0



ROLL CLOUD

in collaborazione con Google Cloud, Intesa Sanpaolo, Noovle



DESCRIZIONE

Un percorso innovativo per sensibilizzare gli studenti verso nuove tipologie di occupazione legate alla digitalizzazione. Attraverso un format ibrido, che unisce incontri con esperti, lezioni frontali e sfide digitali e creative, gli studenti acquisiscono nuove competenze e scoprono opportunità formative e professionali oggi in pieno sviluppo.



COME SI SVILUPPA IL PROGETTO

- ROLL TALK - webinar interattivo (1,5h) alla scoperta dei principali mestieri legati al Cloud. Ogni webinar ospita la testimonianza diretta di un esperto delle tre aziende partner
- APPROFONDIMENTO – percorso di approfondimento disponibile in modalità asincrona su piattaforma Moodle
- EASY CLOUD STORY - sfida creativa di “facilitazione”, per raccontare la tecnologia attraverso prodotti digitali: podcast, video, blog e videogiochi
- CREATIVE DAY – giornata di creazione per i team finalisti per affinare/completare il proprio progetto e ricevere consigli e spunti dai mentor.



COME, QUANDO, DOVE

Le formazioni sono svolte online con evento finale in presenza. Il progetto è attivo da ottobre 2022 a giugno 2023
Il progetto è dedicato alle scuole del Piemonte



PCTO

Il progetto prevede il riconoscimento di 20 ore di PCTO

REFERENTE: Elisabetta Gramatica, e.gramatica@mondodigitale.org

LAZIO INNOVA TECOM. Tecnologia &

Comunicazione

in collaborazione con Lazio Innova

DESCRIZIONE

Tre sfide per sperimentare applicazioni della ricerca scientifica e alimentare con il talento e la creatività dei più giovani i comparti produttivi di eccellenza del Lazio

COME SI SVILUPPA IL PROGETTO

- 15 incontri di formazione online con esperti
- Sfida creativa in team su un tema a scelta tra: gaming per contrastare le fake news; wearable technology per il settore della moda sostenibile; 5G e robotica per le fragilità
- Prototipazione
- Presentazione dei prototipi scolastici in un evento finale

COME, QUANDO, DOVE

Gli incontri del progetto si svolgono in modalità ibrida. Il progetto è attivo da settembre 2022 a dicembre 2022 per le scuole del Lazio

PCTO

Il progetto prevede il riconoscimento di 35 ore di PCTO

REFERENTE: Fiammetta Castagnini; f.castagnini@mondodigitale.org



AMBIZIONE ITALIA PER IL LAVORO

in collaborazione con Microsoft Italia



DESCRIZIONE

Un programma per scoprire i principali ambiti di applicazione dell'intelligenza artificiale e orientare i giovani a professioni in rapida espansione. L'adesione consente alle scuole di diventare HUB territoriali del progetto e di essere inserite all'interno della rete degli istituti di riferimento, che operano come vere e proprie emittenti di formazione di base per docenti e studenti su intelligenza artificiale e materie STEAM.



COME SI SVILUPPA IL PROGETTO

- Percorso base: 6 conferenze ibride con role model Microsoft con l'obiettivo di sensibilizzare gli studenti sulle professioni del futuro in ambito STEAM
- Percorso avanzato: percorsi a scelta su più tematiche (powerplatform, cloud, gaming, digital marketing, web design, analisi data ecc.)



COME, QUANDO, DOVE

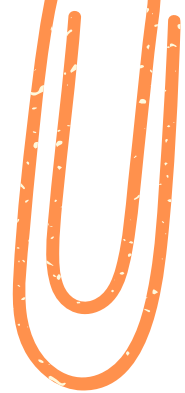
Le formazioni sono svolte in modalità ibrida con moduli in presenza e moduli online. È prevista una formazione docenti iniziale. Il progetto è attivo da settembre 2022 a giugno 2023 in tutta Italia



PCTO

Da un minimo di 10 ore PCTO a un massimo di 30 in base al percorso scelto

REFERENTE: Claudia Belella, c.belella@mondodigitale.org



“CO.ME.SE.” COde&FraME for Self Empowerment

in collaborazione con ENI



DESCRIZIONE

Un programma per sviluppare competenze digitali, scientifiche, di autoimprenditorialità e sostenibilità ambientale. Incontri di formazione su coding, reframing, fact checking e vlogging, un nuovo percorso sull'auto-imprenditoria e la simulazione di un'accelerazione di impresa in fase di start-up.



COME SI SVILUPPA IL PROGETTO

- Percorso di formazione: creazione collaborativa di un'app con integrazione di intelligenza artificiale per incoraggiare nuovi comportamenti sostenibili, studio e produzione di artefatti digitali per lo storytelling attraverso il Vlog e webinar interattivi sulle tecniche di factchecking applicate alle notizie scientifiche e tecnologiche, con focus sull'energia, in collaborazione l'Agi
- Percorso di autoimprenditorialità
- Mini Joule: originale mini percorso di accelerazione di impresa



COME, QUANDO, DOVE

Gli incontri del progetto si svolgono online. Il progetto è attivo da settembre 2022 a giugno 2023 per le scuole di tutta Italia



PCTO

15 ore per il percorso di formazione, 20 ore per formazione e percorso di autoimprenditorialità, 25 ore per formazione, autoimprenditoria e Mini Joule

REFERENTE: Elisabetta Gramatica, e.gramatica@mondodigitale.org



ROME CUP 2023 – CONTEST CREATIVI

in collaborazione con le Università



DESCRIZIONE

I contest creativi di robotica, promossi all'interno della manifestazione RomeCup, rappresentano un momento di incontro tra scuole superiori e università. Gli studenti, inseriti in percorsi PCTO, sono chiamati a rispondere a sfide di innovazione sociale e tecnologica lanciate dagli atenei in diversi campi, dall'agricoltura alla riabilitazione. Tutor e professori universitari partecipano alla realizzazione di prototipi robotici al fianco delle scuole.



COME SI SVILUPPA IL PROGETTO

Al contest partecipano team misti, formati da ricercatori, universitari e studenti inseriti in PCTO. Ai gruppi viene chiesto di realizzare una soluzione robotica in uno di questi campi: agricoltura, robotica collaborativa, assistenza degli anziani, guida autonoma, robotica marina, brain computing. Un panel di esperti valuta i prototipi e seleziona quelli che accedono alla fase dimostrativa in occasione della RomeCup 2023.



COME, QUANDO, DOVE

Gli incontri del progetto si svolgono in modalità ibrida. Il progetto è attivo da ottobre 2022 ad aprile 2023

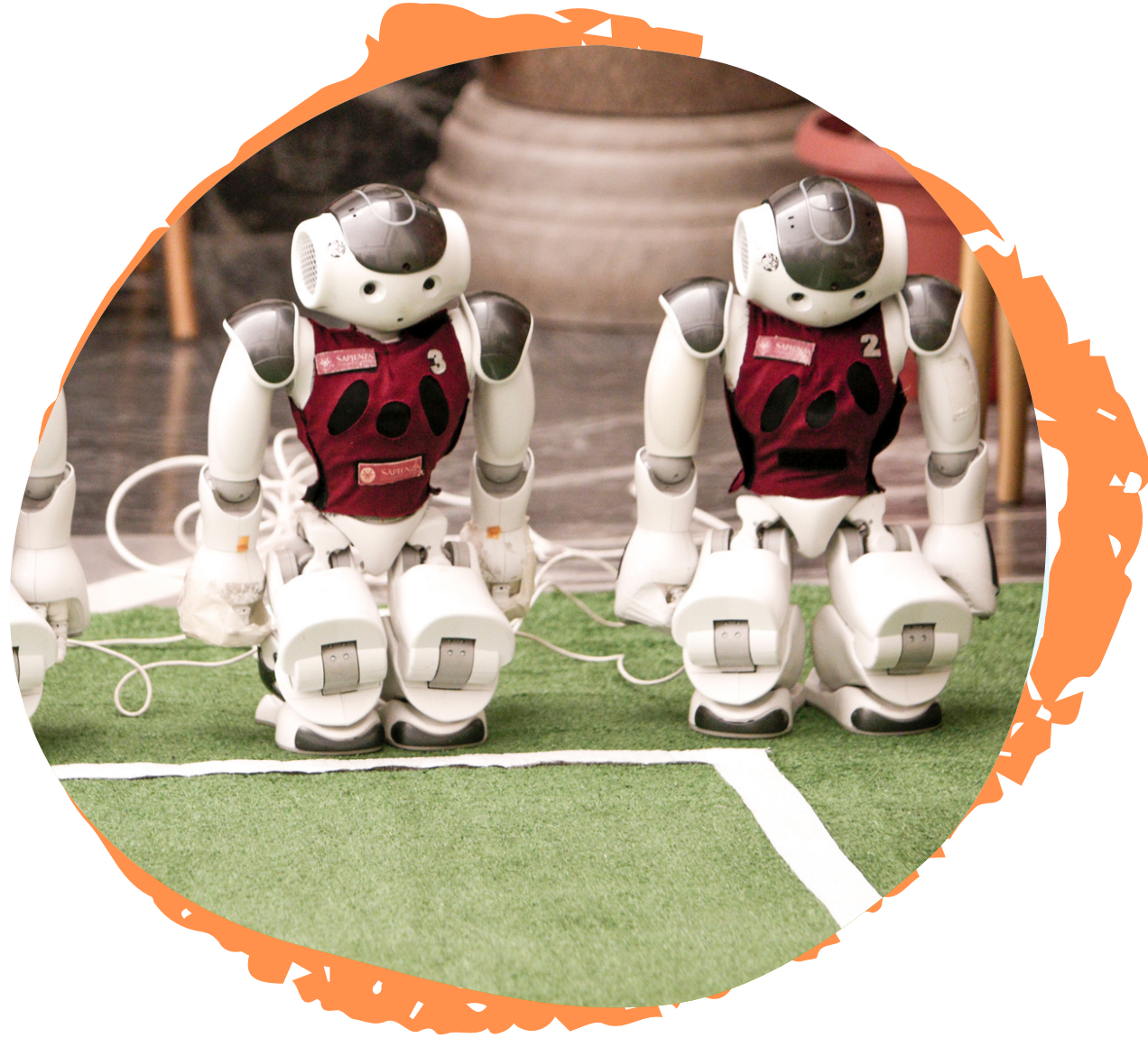


PCTO

Il progetto prevede il riconoscimento di minimo 20 ore di PCTO

REFERENTE: Francesca Del Duca, f.delduca@mondodigitale.org

ROME CUP 2023



La Romecup è una manifestazione dedicata alla robotica e alle scienze della vita che dal 2007 diffonde l'innovazione collegando scuole, centri di ricerca, aziende, università e istituzioni.

E' un multievento promosso dalla Fondazione Mondo Digitale, che in soli 3 giorni propone un'esperienza immersiva straordinaria sul presente e il futuro dell'uomo, avvicinando le nuove generazioni allo studio delle materie scientifiche e a nuove competenze e profili professionali richiesti dal mercato del lavoro.

DEDICATA A:

STUDENTI
ISTITUTI COMPRENSIVI



STUDENTI
ISTITUTI SUPERIORI



SCOPRI DI PIU' SU: www.romecup.org

PER CAMBIARE ROTTA



Un flash mob contro il femminicidio con centinaia di barche biodegradabili nel fiume Tevere per la Giornata Internazionale per l'eliminazione della violenza contro le donne.

Il 25 Novembre gli studenti romani realizzano barchette di carta biodegradabile da far scorrere sul Tevere in ricordo delle donne vittime di violenza.

DEDICATA A:

STUDENTI
ISTITUTI SUPERIORI



ISCRIVI LA TUA CLASSE ALL'EVENTO: <https://www.mondodigitale.org/iscrizione-scuole>

Per informazioni:

e.curatola@mondodigitale.org

cell.393 8922360



visita il sito www.mondodigitale.org