

# OFFERTA DIDATTICA DELLA FONDAZIONE MONDO DIGITALE

**ANNO SCOLASTICO 2023/2024**



# LA FMD PER IL MONDO DELLA SCUOLA

-  Tutti gli interventi formativi proposti all'interno dell'offerta didattica seguono il **Modello di Educazione per la Vita**, ideato dal direttore scientifico Alfonso Molina, che integra l'apprendimento delle conoscenze disciplinari con le competenze digitali, per la vita e i valori per una cittadinanza responsabile. Un modello capace di promuovere un apprendimento trasformativo, anche informale, lungo tutto l'arco della vita.
-  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 FMD supporta i docenti nell'aggiornamento delle proprie competenze digitali e gli studenti nell'acquisizione di competenze strategiche per cogliere le sfide del futuro, superando ogni tipo di disparità e contrastando dispersione scolastica, povertà educativa e divari territoriali.
-  La proposta formativa della FMD è costruita per rispondere efficacemente ad alcune delle azioni strategiche promosse dal **Piano Nazionale Scuola Digitale**. Partiamo dai docenti sostenendoli nel loro ruolo di facilitatori di percorsi didattici innovativi per arrivare a studenti di tutte le età con progettualità dedicate all'autoimprenditorialità, ai lavori del futuro, alle tecnologie abilitanti e all'avvicinamento delle ragazze alle materie STEAM. Il lavoro si arricchisce di strumenti e risorse didattiche open source create perlopiù dai docenti per i docenti e di momenti di condivisione di best practice.

# LA FMD PER IL MONDO DELLA SCUOLA

-  La FMD è un ente accreditato dal Ministero dell'Istruzione e del Merito 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 con gli istituti scolastici.
-  Rispondiamo alle richieste ed esigenze dei dirigenti scolastici per la formazione e l'aggiornamento del corpo docenti ideando percorsi personalizzati e supportando nella creazione di ambienti didattici innovativi. Attraverso lo storytelling e il rilascio di Open Badge digitali valorizziamo le realtà più virtuose.
-  Mettiamo a disposizione di docenti e studenti strumenti inediti come il **Personal Ecosystem Canvas**, ideato dal direttore scientifico Alfonso Molina, per lo sviluppo e il benessere della persona e la **FMD Academy**, una palestra digitale dove è possibile allenarsi all'uso delle tecnologie con eventi dal vivo, live webinar e video on demand in auto fruizione.
-  Collaboriamo inoltre con le scuole di ogni ordine e grado per la co-progettazione e realizzazione di attività nell'ambito di progetti finanziati dal PNRR nelle tre aree di sviluppo: 1) Transizione digitale; 2) STEM e multilinguismo; 3) Riduzione dei divari.

Scopri di più su di noi - Guarda la nostra presentazione video:



# LE NOSTRE SFIDE

La Fondazione Mondo Digitale supporta i docenti nella sperimentazione e nella creazione di attività didattiche innovative e gli studenti nell'acquisizione di competenze digitali strategiche necessarie a cogliere le sfide del futuro, secondo cinque aree d'intervento:

- ① INNOVAZIONE NELLA DIDATTICA
- ② POVERTÀ EDUCATIVA
- ③ INNOVAZIONE SOCIALE E INCLUSIONE DIGITALE
- ④ LAVORI DEL FUTURO
- ⑤ STEAM E PARITÀ DI GENERE

Nelle pagine successive troverai le nostre **proposte gratuite** suddivise nelle diverse aree.

**Per approfondire i progetti e iscrivere la tua classe clicca sul link di seguito, inserisci il codice meccanografico della scuola, spunta il progetto scelto e convalida i dati:**

<https://www.mondodigitale.org/iscrizione-scuole>

# INNOVAZIONE NELLA DIDATTICA

Investiamo in scuola e formazione, valorizzando il ruolo dei docenti come agenti del cambiamento. Creiamo percorsi didattici che fanno leva sull'uso di soluzioni digitali per trasformare l'apprendimento delle discipline curriculari in un'esperienza coinvolgente.

La FMD propone un'offerta formativa per docenti di ogni ordine e grado che vogliono non solo aggiornare le proprie competenze STEAM, ma anche contribuire attivamente all'innovatività e multidisciplinarietà dei percorsi educativi proposti in aula e guidare il processo di innovazione e transizione digitale all'interno della propria scuola.



#Coding #Steam  
#PensieroComputazionale  
#BuonePratiche #DocentiInnovatori

# CON I DOCENTI LAVORIAMO SU:

-  Allenamenti di coding (online e in presenza) per integrare la didattica tradizionale con nuove metodologie, strumenti e tecnologie.
-  Creazione di community open source con insegnanti di diverse regioni e discipline, per l'ideazione, sperimentazione, pubblicazione e valutazione di progetti di innovazione curricolare digitale e inclusiva.
-  Sviluppo e sperimentazione di applicazioni e piattaforme web per supportare i docenti nella didattica.
-  Sessioni formative e laboratoriali su strumenti e metodologie per una didattica innovativa.
-  Concorso internazionale per i progetti più innovativi che usano le nuove tecnologie per l'educazione e la formazione dei giovani.

# I PROGETTI PER I DOCENTI DEGLI ISTITUTI COMPRENSIVI



## COMPUTER SCIENCE FIRST

*In collaborazione con Google*

Webinar sull'uso della piattaforma gratuita CS First con cui creare animazioni, videogiochi, storytelling interattivi per integrare la didattica con nuovi linguaggi.



## JOINclusion

*Erasmus +*

Sperimentazione nelle classi di un gioco online per allenare l'empatia e percorsi formativi per l'integrazione del gioco nella didattica.



## MIND THE GAP

*In collaborazione con ActionAid Italia, Comune di Milano,  
Junior Achievement Italia*

Sessioni formative su strumenti e metodologie per una didattica innovativa e sull'uso delle nuove tecnologie per l'insegnamento e l'apprendimento. **Per le scuole Milanesi.**

# I PROGETTI PER I DOCENTI DELLE SCUOLE DI OGNI ORDINE E GRADO



## LA SCUOLA DEL NOI

Una comunità open source animata da docenti per creare e sviluppare attraverso il digitale nuovi percorsi didattici curriculari e multidisciplinari.



## VIVI INTERNET AL MEGLIO

*In collaborazione con Google*

Moduli formativi su benessere digitale, fakenews, phishing, cyberbullismo e odio online.



## GLOBAL JUNIOR CHALLENGE

Concorso internazionale che premia i progetti più innovativi che usano le nuove tecnologie per l'educazione e la formazione dei giovani.

# POVERTÀ EDUCATIVA

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

Abbiamo sviluppato il modello di Educazione per la Vita e uno strumento per diffonderlo sul territorio, dal basso: la Palestra dell'Innovazione, una vera e propria palestra per l'apprendimento esperienziale con laboratori digitali e innovativi per allenare le competenze del XXI secolo e fornire uno spazio di confronto e crescita per la comunità educante.



#Making #Coding #Robotica  
#FabbricazioneDigitale  
#PalestraInnovazione #CittàEducante

# CON LE SCUOLE LAVORIAMO SU:

-  Creazione di reti capaci di rendere le comunità attive, inclusive e responsabili per favorire la crescita culturale e la piena cittadinanza. Da attività di innovazione nella didattica a interventi per sostenere la trasformazione digitale dei territori.
-  Laboratori in presenza e online sulle nuove tecnologie per potenziare competenze digitali e trasversali e avvicinarsi ad ambiti di studio e professionali in forte sviluppo.
-  Allestimento e animazione di Palestre dell'Innovazione per contrastare la povertà educativa in aree difficili e periferiche della città.

# I PROGETTI PER LE SCUOLE DI OGNI ORDINE E GRADO



## SMART & HEART ROME

*In collaborazione con Roma Capitale*

Laboratori di fabbricazione digitale e prototipazione rapida, realtà virtuale, coding e robotica presso gli ambienti della Palestra dell'Innovazione di Città Educativa di Roma. **Per le scuole di Roma e provincia.**



## MIND THE GAP

*In collaborazione con ActionAid Italia, Comune di Milano, Junior Achievement Italia*

Laboratori creativi di FabLab, Coding, Video e Robotica, IOT e gaming. **Per le scuole secondarie di I e II grado milanesi.**

# INNOVAZIONE SOCIALE E INCLUSIONE DIGITALE

L'innovazione sociale e l'inclusione digitale sono due assi di intervento trasversali a tutti i nostri programmi formativi: dalla salute all'inclusione, dall'invecchiamento attivo alla cittadinanza digitale.

L'attenzione per il singolo si trasforma nella ricerca di un cambiamento collettivo e di un benessere comunitario.

Lo strumento alla base della nostra innovazione sociale è la tecnologia, utilizzata in modo responsabile, creativo, democratico.



#Empatia #Rispetto #Inclusione  
#ApprendimentoIntergenerazionale  
#CittadinanzaDigitale  
#UsoConsapevoleDelWeb  
#FakeNews #Privacy #CyberBullismo  
#SicurezzaOnline #HateSpeech

# CON GLI STUDENTI LAVORIAMO SU:

-  Incontri e formazioni per accrescere nelle giovani generazioni la fiducia nei progressi della scienza, sensibilizzare sull'importanza di una corretta informazione scientifica e sulla scelta di comportamenti responsabili per il benessere e la salute di tutti.
-  Percorsi di alfabetizzazione digitale secondo il modello di apprendimento intergenerazionale in cui gli studenti, nel ruolo di tutor, mettono a disposizione di utenti fragili le proprie competenze digitali.
-  Percorsi di cittadinanza digitale sui temi della sicurezza online, cyberbullismo, privacy, hate speech, fake news.
-  Incontri e sperimentazione di giochi online per sviluppare e allenare l'empatia.
-  Laboratori e incontri sui temi dell'agenda 2030.

# I PROGETTI PER GLI ISTITUTI COMPRENSIVI



## VIVI INTERNET, AL MEGLIO

*In collaborazione con Google*

Moduli formativi su benessere digitale, Fake News, cyberbullismo e odio online.



## JOINclusion

*Erasmus +*

Sperimentazione nelle classi di un gioco online per allenare l'empatia e rafforzare i comportamenti pro-sociali negli studenti.

# I PROGETTI PER LE SCUOLE SECONDARIE DI II GRADO



## NONNI SU INTERNET

Con la formula di apprendimento intergenerazionale gli studenti delle scuole, insegnano pc, web e tecnologia agli anziani.



## FATTORE J

*In collaborazione con Janssen Italia*

Webinar con associazioni di pazienti e contest per allenare l'empatia e creare fiducia nella scienza e promuovere tra i giovani corretti stili di vita.



## VIVI INTERNET, AL MEGLIO

*In collaborazione con Google*

Moduli formativi su benessere digitale, fake news, sicurezza online, phishing, cyberbullismo e odio online.

# I PROGETTI PER LE SCUOLE SECONDARIE DI II GRADO



## 2030 YOUTH VISION

*Erasmus +*

Attività laboratoriali nell'ambito dello sviluppo sostenibile per affrontare le sfide della globalizzazione, come i cambiamenti climatici, il risparmio energetico e il riuso di materiali, l'intelligenza artificiale, la cittadinanza attiva, la disuguaglianza.



## TRUST aWARE

*Horizon 2020*

Eventi formativi dedicati all'utilizzo consapevole della rete e dei dispositivi elettronici al fine di migliorare la tutela della sicurezza e della privacy.

# LAVORI DEL FUTURO

Incontri di orientamento universitario e percorsi innovativi che appassionano i giovani alla ricerca scientifica e all'imprenditoria per sostenere lo sviluppo di competenze tecnologiche abilitanti e accompagnare gli studenti alla scoperta di nuovi profili e opportunità del mercato 4.0.

Dai percorsi PCTO per la prototipazione di prodotti/servizi innovativi a programmi di educazione all'autoimprenditorialità, fino alle sessioni di orientamento in collaborazione con i principali atenei italiani.



#Cybersecurity #AI  
#Autoimprenditorialità  
#Hackathon

#OrientamentoUniversitario  
#Prototipazione #LavoriDelFuturo  
#EducazionePerLaVita

# CON GLI STUDENTI LAVORIAMO SU:

-  Programmi formativi per ridurre il divario di competenze digitali con focus specifici sulla Cybersecurity e l'Intelligenza Artificiale.
-  Percorsi formativi sui mestieri legati al Cloud, sulle soluzioni aziendali innovative, sull'educazione finanziaria e sull'autoimprenditorialità.
-  Contest insieme alle università per rispondere alle sfide di innovazione sociale e tecnologica, dall'agricoltura alla riabilitazione.
-  Percorsi di prototipazione collaborativa, sfide creative e maratone di programmazione.
-  Incontri di orientamento universitario con ricercatori degli atenei italiani e presso le principali aziende del settore ICT.
-  Competizioni di robotica.

# I PROGETTI PER GLI ISTITUTI COMPRENSIVI



## ROLL CLOUD

*In collaborazione con Intesa Sanpaolo, Google Cloud, Noovle*

Incontri con esperti, lezioni frontali, sfide digitali e creative sui mestieri legati al Cloud. **Per le scuole piemontesi.**



## GROWING TOUR

*In collaborazione con Visa*

Laboratori sui temi dell'educazione finanziaria e autoimprenditorialità dei giovani. **Per le scuole milanesi.**



## ROMECUP 2024

*20-22 marzo 2024 università degli Studi di Roma Tor Vergata*

Manifestazione su robotica, intelligenza artificiale e scienze della vita con laboratori didattici innovativi che mette in sinergia scuole di ogni ordine e grado.

# I PROGETTI PER LE SCUOLE SECONDARIE DI II GRADO



## ROLL CLOUD

*In collaborazione con Intesa Sanpaolo, Google Cloud, Noovle*

Incontri con esperti, lezioni frontali, sfide digitali e creative sui mestieri legati al Cloud. **Per le scuole piemontesi.**



## CONTEST CREATIVI

*in occasione della Rome Cup*

Contest insieme alle università per rispondere a sfide di innovazione sociale e tecnologica, dall'agricoltura alla riabilitazione.



## RISING YOUTH

*In collaborazione con Sap*

Incontri online e in presenza sulle soluzioni aziendali innovative, percorso di prototipazione e hackathon finale.

# I PROGETTI PER LE SCUOLE SECONDARIE DI II GRADO



## AMBIZIONE ITALIA PER LA CYBERSECURITY

*In collaborazione con Microsoft*

Corsi di cybersecurity, sfide collaborative per studenti e job talk con esperti sulle carriere in ambito sicurezza.



## AMBIZIONE ITALIA PER IL LAVORO

*In collaborazione con Microsoft*

Percorsi per incrementare la consapevolezza su come le nuove tecnologie, a partire dall'intelligenza artificiale, stiano modificando il mercato del lavoro.



## LINKEDIN. LE COMPETENZE PER RIPARTIRE

*In collaborazione con LinkedIn*

Incontri online con professionisti LinkedIn per imparare a creare il proprio curriculum digitale e ricercare opportunità di crescita. Sessioni di coaching one to one.



## ROMECUP 2024

*20-22 marzo 2024 università degli Studi di Roma Tor Vergata*

Manifestazione su robotica, intelligenza artificiale e scienze della vita dedicata all'orientamento universitario che collega scuole, centri di ricerca, aziende, università e istituzioni.

# STEAM E PARITÀ DI GENERE

Percorsi di formazione per incentivare la presenza delle donne nel mondo del lavoro e per sostenere la parità di genere nelle discipline e nelle professioni Stem.

Attraverso sessioni formative, incontri di role model e job talk sviluppiamo programmi per affrontare la lotta a pregiudizi e stereotipi e per accelerare il raggiungimento delle pari opportunità nel settore scientifico e tecnologico.



#STEAM #RoleModel  
#Coding  
#ParitàDiGenere  
#AutoImprenditorialità

# CON GLI STUDENTI DELLE SCUOLE SECONDARIE DI SECONDO GRADO LAVORIAMO SU:

-  Allenamenti di coding, formazione alla pari, sessioni di orientamento alle carriere scientifiche e role modeling con ricercatrici, imprenditrici e scienziate.
-  Sfide creative e maratone di programmazione per lo sviluppo di idee imprenditoriali o prototipi innovativi.

# I PROGETTI PER LE SCUOLE SECONDARIE DI II GRADO



## CODING GIRLS

*In collaborazione con Missione Diplomatica USA in Italia*

Rete di aziende, istituzioni, università a sostegno della formazione delle donne in ambito STEAM. Allenamenti per rafforzare le digital skills, hackathon e sessioni di role modeling.



## CODING TORINO

*In collaborazione con Compagnia di San Paolo*

Allenamenti di coding, sessioni di autoimprenditorialità, incontri con role model e orientamento universitario e aziendale. **Per le scuole torinesi.**

# LA RETE DELLE UNIVERSITÀ

- Alma Mater Studiorum
- Collegio Carlo Alberto di Torino
- Fondazione Bruno Kessler
- LUIC - Università Carlo Cattaneo
- Politecnico di Milano
- Politecnico di Torino
- SISSA - Scuola Internazionale Superiore di Studi Avanzati
- Università Campus Bio-Medico di Roma
- Università degli Studi del Molise
- Università degli Studi dell'Aquila
- Università degli Studi della Basilicata
- Università degli studi della Toscana
- Università degli Studi della Valle d'Aosta
- Università degli Studi di Bari "Aldo Moro"
- Università degli Studi di Cagliari
- Università degli Studi di Genova
- Università degli Studi di Milano
- Università degli Studi di Napoli Federico II
- Università degli Studi di Padova
- Università degli Studi di Palermo
- Università degli Studi di Perugia
- Università degli Studi di Pisa
- Università degli Studi di Roma "Tor Vergata"
- Università degli Studi di Roma Tre
- Università degli Studi di Salerno
- Università degli Studi di Torino
- Università degli Studi di Trieste
- Università degli Studi di Udine
- Università del Piemonte Orientale
- Università della Calabria
- Università di Catania
- Università La Sapienza
- Università Mediterranea di Reggio Calabria
- Università per stranieri di Perugia
- Università Politecnica delle Marche
- Università San Raffaele Roma

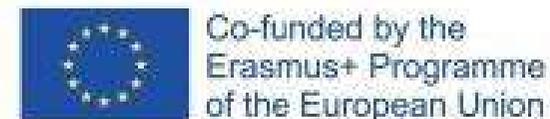
# I NOSTRI PARTNER



UNITED STATES EMBASSY  
TO ITALY



Comune di  
Milano



Per informazioni:

e.curatola@mondodigitale.org

cell. 393 8922360

c.stajano@mondodigitale.org

cell. 320 173 1570

Visita il sito [www.mondodigitale.org](http://www.mondodigitale.org)