

FONDAZIONE MONDO DIGITALE

Siamo un'organizzazione non profit orientata alla conoscenza, uno dei primi esempi di collaborazione di successo tra pubblico e privato.

Lavoriamo per una società democratica della conoscenza coniugando **innovazione**, **istruzione**, **inclusione** e **valori fondamentali**, in modo che i benefici siano a vantaggio di tutte le persone senza alcun tipo di discriminazione.

Interveniamo sulle emergenze con soluzioni innovative e sistemiche in settori strategici per lo sviluppo del Paese, anche in termini di PIL.



INVESTIAMO IN SCUOLA E ISTRUZIONE

L'istruzione è la chiave dello sviluppo.
La scuola rivoluzionaria è quella che insegna a risolvere problemi nuovi.

Da 20 anni siamo impegnati nella diffusione della cultura dell'innovazione per una nuova economia della conoscenza come motore di sviluppo del paese. Usiamo le nuove tecnologie digitali come acceleratore sociale, per alimentare la crescita, il benessere, la produttività e la competitività, convinti che un ecosistema innovativo sia un valore per tutti, dal cittadino alle imprese.



AREE DI INTERVENTO



INNOVAZIONE NELLA SCUOLA

- Sostegno alla comunità educante
- Formazione continua per docenti e dirigenti
- Formazione per bambini, adolescenti e famiglie



TRASFORMAZIONE DIGITALE E NUOVI LAVORI

- Orientamento
- Incontri con professionisti
- Esplorazione delle tecnologie abilitanti



PARITÀ DI GENERE

- Programmi formativi per le diverse età, dalle bambine alle donne
- Dal coding all'imprenditoria
- Empowerment e campagna "Il futuro? Dipende da me!"



FRAGILITÀ E NUOVE POVERTÀ

- Formazione agile e flessibile
- Sostegno alla ricollocazione
- Alfabetizzazione digitale, funzionale e trasversale



IL PROGETTO AMBIZIONE ITALIA PER I GIOVANI

Partner: Microsoft Italia

Contenuti: percorsi di intelligenza artificiale e applicazioni quotidiane nella società

Obiettivo: orientamento materie STEAM e diffusione competenze digitali

Ore PCTO riconosciute:

20 ore corso base

35 ore corso avanzato

Impatto:

Oltre 50 scuole hub su tutto il territorio nazionale

PROPOSTA CALENDARIO FORMAZIONI PCTO STUDENTI SECONDARIA DI SECONDO GRADO

Per l'anno scolastico 2021/2022 abbiamo previsto la possibilità di scegliere uno slot rispettivamente per il corso base e per il corso avanzato: o in fascia oraria mattutina, quindi in orario scolastico, o pomeridiana.

Aderire a uno slot significa partecipare a tutte le date in esso comprese.

Nel dettaglio gli slot disponibili saranno:

PERCORSO BASE (composto da 6 moduli)

FASCIA ORARIA MATTUTINA: 9:30 - 11

1. INTRODUZIONE AI - 19 GENNAIO
2. AI E WEB MARKETING - 26 GENNAIO
3. AI E VIDEOGAME (modulo 1) - 2 FEBBRAIO
4. AI E VIDEOGAME (modulo 2) - 9 FEBBRAIO
5. AI E CHATBOT - 16 FEBBRAIO
6. AI E LAVORI DEL FUTURO - 23 FEBBRAIO

FASCIA ORARIA POMERIDIANA: 15:30 - 17

1. INTRODUZIONE AI - 18 GENNAIO
2. AI E WEB MARKETING - 25 GENNAIO
3. AI E VIDEOGAME (modulo 1) - 1 FEBBRAIO
4. AI E VIDEOGAME (modulo 2) - 8 FEBBRAIO
5. AI E CHATBOT - 15 FEBBRAIO
6. AI E LAVORI DEL FUTURO - 22 FEBBRAIO

PROPOSTA CALENDARIO FORMAZIONI PCTO STUDENTI SECONDARIA DI SECONDO GRADO

Per il **PERCORSO AVANZATO DI GAMING & AI** (composto da 10 moduli), nel dettaglio gli slot disponibili saranno:

FASCIA ORARIA MATTUTINA: 10-11:30

- Lun 24 gennaio
- Gio 27 gennaio
- Mar 1 febbraio
- Ven 4 febbraio
- Merc 9 febbraio
- Lun 14 febbraio
- Gio 17 febbraio
- Mar 22 febbraio
- Ven 25 febbraio
- Merc 2 marzo

FASCIA ORARIA POMERIDIANA: 16:30 - 18

- 8 MARZO
- 15 MARZ
- 22 MARZO
- 29 MARZO
- 5 APRILE
- 12 APRILE
- 20 APRILE
- 26 APRILE
- 3 MAGGIO
- 10 MAGGIO

PROPOSTA CALENDARIO FORMAZIONI PCTO STUDENTI SECONDARIA DI SECONDO GRADO

- ◆ Tutti i webinar si svolgeranno online in modalità sincrona sulla piattaforma Microsoft Teams: per partecipare sarà sufficiente cliccare sul link corrispondente alla lezione e partecipare tramite web; non è necessario quindi avere un account Microsoft o scaricare la piattaforma.
- ◆ Al termine di ogni lezione, nella chat del webinar, invieremo un link che ogni studente dovrà avere cura di compilare per attestare la propria presenza. In questo modo, al termine dell'anno, ci sarà possibile fare un raffronto con l'elenco degli studenti che ogni docente dovrà inviarci prima dell'inizio delle lezioni.
- ◆ I percorsi base e avanzato non sono propedeutici l'uno per l'altro, possono quindi essere seguiti in maniera indipendente senza necessità di una successione. Il percorso avanzato di Gaming tuttavia è più tecnico: è preferibile infatti che ogni studente sia collegato da un proprio dispositivo affinché possa seguire passo dopo passo il formatore, scaricare il software richiesto e procedere alla creazione del game.
- ◆ Tutte le lezioni saranno registrate e caricate su apposita piattaforma moodle, dove gli studenti potranno accedere previa creazione di apposito account per recuperare i contenuti e scaricare infine il proprio attestato di partecipazione.
- ◆ Il programma prevede inoltre la possibilità per i docenti di seguire specifiche sessioni di formazione, le cui date e modalità saranno comunicate a coloro che manifesteranno il proprio interesse.

Grazie della partecipazione!

