

CREARE IL LAVORO

Percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento



È un percorso per le competenze trasversali e per l'orientamento del tutto originale quello che propone la Fondazione Mondo Digitale a partire dagli ambienti digitali della Palestra dell'Innovazione e dal network di professionisti e imprese che lavora con l'organizzazione.

La Palestra dell'Innovazione, infatti, è il luogo ideale per sperimentare "l'apprendimento aumentato", alla base dell'alternanza scuola lavoro, perché arricchisce la formazione scolastica con l'acquisizione di competenze maturate sul campo. Tutti i laboratori prevedono diverse modalità di insegnamento/apprendimento (cooperative learning, social learning, lecture, stand-up, engagement, interactive, training, learning by doing) e un training specifico per migliorare la capacità di auto-apprendimento. È anche possibile completare e perfezionare con esperienze innovative (strumenti immersivi, fabbricazione digitale ecc.) progetti di alternanza già abbozzati in base agli obiettivi formativi di ogni singola scuola (PTOF) e ai bisogni del territorio.

L'idea di alternanza "aumentata" valorizza e amplia le risorse già esistenti in ogni scuola. La FMD aiuta dirigenti e docenti a progettare insieme processi di innovazione interni per ridurre lo scollamento con il mercato del lavoro, introducendo il modello di **Educazione per la vita** che coniuga conoscenze, competenze, aspetti caratteriali e valori fondamentali, rispondendo a due sfide cruciali: la personalizzazione dell'apprendimento e l'inserimento dell'educazione all'imprenditorialità nel curriculum di studi. Per creare un circolo virtuoso per il lavoro e lo sviluppo.

Cosa offre la Palestra dell'Innovazione per i PCTO

■ PROGETTAZIONE

Strumenti e competenze per costruire insieme Pcto e progetti di innovazione sociale. Con soluzioni originali in diversi ambiti: laboratorio interattivo con un'artista (dalla creazione all'esposizione), fabbricazione di arredi modulari per la scuola, progettazione di giochi e strumenti didattici, digital storytelling con strumenti immersivi ecc.

■ STRUTTURA

Nella Palestra dell'Innovazione sono presenti diversi ambienti di apprendimento che offrono esperienze immersive straordinarie, per tutti gli indirizzi di studio.

■ TUTOR

Coach e tutor d'aula uniscono al profilo professionale di successo, accreditato anche da premi e riconoscimenti, indubbie capacità didattiche.

■ UN MODELLO

Strumenti concettuali, metodologie per la valutazione, piattaforme di condivisione e un modello formativo articolato in continuo sviluppo.

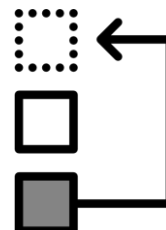
■ LO STAFF

Una squadra di lavoro affiatata e abituata da sempre a lavorare con le scuole. Assortita e variegata per professionalità e ruoli, dai progettisti agli animatori territoriali.

Alcune ipotesi di lavoro comune

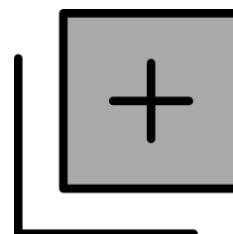
▪ Dall'alternanza alla continuità

Valorizziamo le attività storiche della scuola, quelle che ne caratterizzano la vocazione sociale e territoriale, completando il percorso con esperienze immersive e orientamento professionale. Per aiutare le scuole a progettare contenuti formativi che sviluppino anche il carattere e l'acquisizione esperienziale di valori fondamentali.



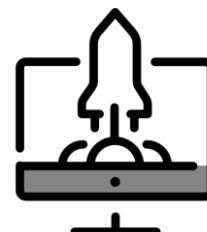
▪ Un modulo in più

Completiamo un percorso già strutturato e inserito nel piano dell'offerta formativa della scuola con un'esperienza all'interno di un ambiente digitale innovativo. Con molteplici obiettivi: scoprire nuove professioni, realizzare un prodotto concreto, simulare un processo di lavorazione, costruire oggetti didattici, inventare nuovi strumenti di apprendimento ecc.



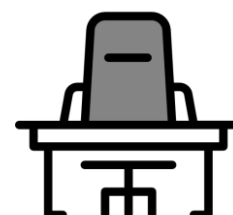
▪ Dalla simulazione alla realtà

Finalizziamo l'esperienza di "Impresa formativa simulata" con la progettazione e la fabbricazione del primo prototipo o prodotto d'impresa, permettendo ai ragazzi di seguire tutte le fasi della lavorazione, fino a trasformare l'impresa virtuale in start up. I ragazzi più motivati possono partecipare alle attività del pre acceleratore Phyrtual Factory.



▪ La scuola che si fa da sé

Aiutiamo le scuole a costruirsi, a rendersi più belle e funzionali: dal completamento di un museo o di una biblioteca con strumenti innovativi alla realizzazione di veri e propri arredi scolastici, low cost, modulari e flessibili. Gli studenti vengono coinvolti in tutte fasi, dall'analisi dei bisogni all'ideazione, dalla progettazione alla produzione. E usano macchine, strumenti e software all'avanguardia.



▪ Esperienze di welfare generativo

Coinvolgiamo gli studenti nei nostri cavalli di battaglia per l'alfabetizzazione digitale degli anziani, l'inclusione sociale di migranti e rifugiati, per le pari opportunità ecc. Introduciamo i giovani nel nostro ecosistema, per capire priorità e sfide della società in cui viviamo. E aiutiamo le scuole a comprendere l'efficacia delle "alleanze ibride".

