



FONDAZIONE
**Mondo
digitale**
Diritto alla conoscenza

Offerta didattica

a.s. 2025-2026

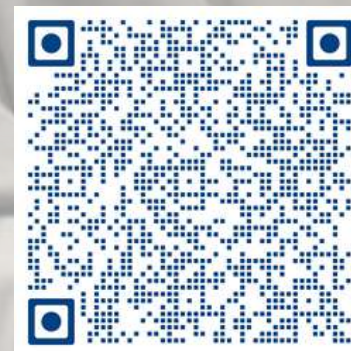
Fondazione Mondo Digitale ETS | Roma - Milano - Torino

Tecnologia, creatività, consapevolezza
LA SCUOLA COME LABORATORIO DEL FUTURO

Percorsi innovativi per docenti, studenti e studentesse

TUTTE LE ATTIVITÀ SONO GRATUITE

SCOPRI DI PIÙ



<https://www.mondodigitale.org/progetti/lofferta-formativa-lanno-scolastico-2025-2026>

CHI SIAMO

Fondazione Mondo Digitale ETS per una scuola inclusiva, aperta, di qualità.

La Fondazione Mondo Digitale ETS, iscritta al Runts, è un'**organizzazione non profit orientata alla conoscenza**. È stato primo presidente il grande linguista **Tullio De Mauro**, che ne ha fortemente connotato la missione di servizio pubblico, dalla scuola all'alfabetizzazione digitale degli adulti. Oggi l'organizzazione è presieduta dall'imprenditore **Renato Brunetti**, fondatore e presidente di Unidata. Direzione generale e guida operativa sono affidate a **Mirta Michilli**, che ha curato lo sviluppo dell'organizzazione sin dalla sua nascita ed è tra i co-fondatori insieme al direttore scientifico **Alfonso Molina**, Personal Chair in Technology Strategy all'Università di Edimburgo.

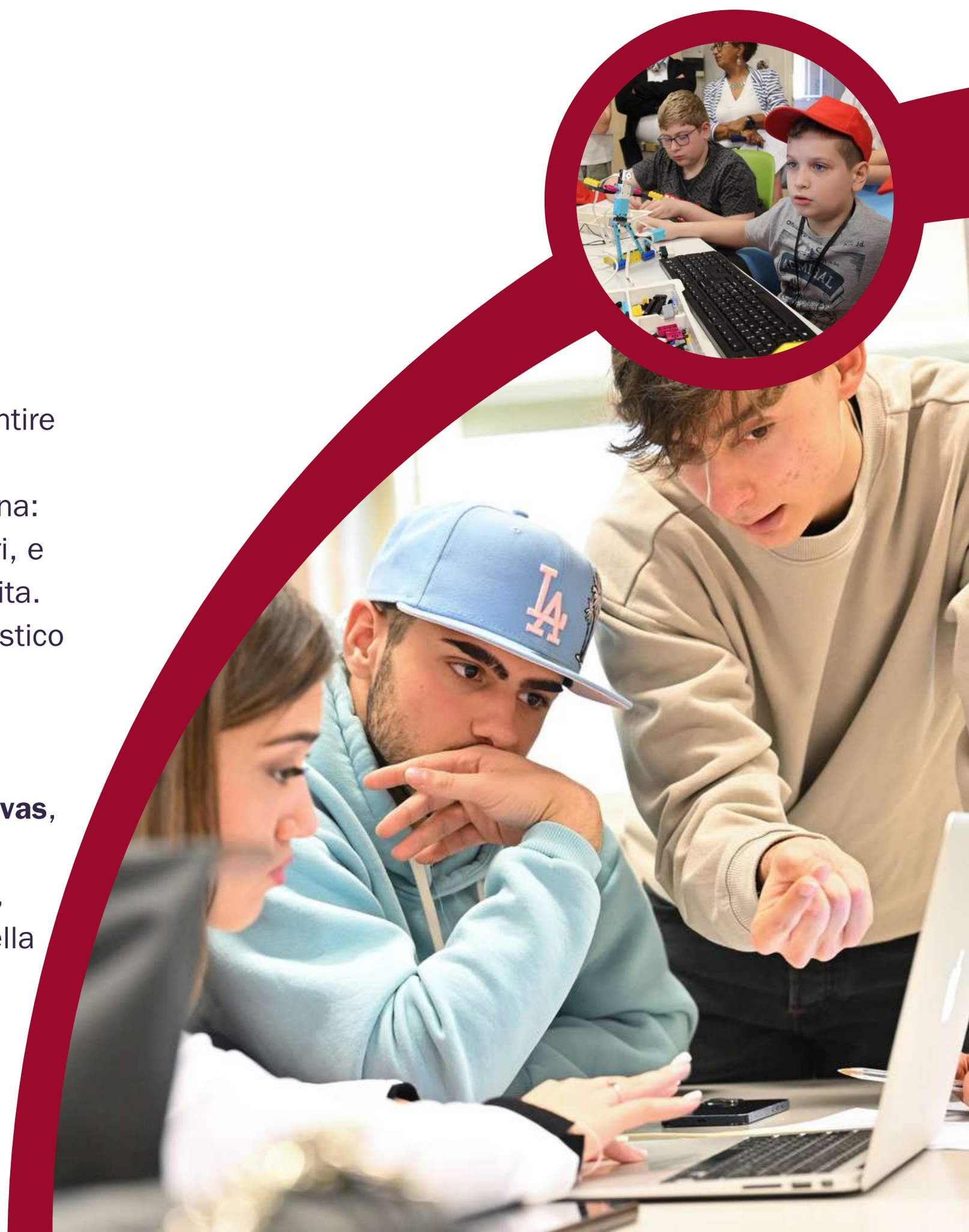


IL NOSTRO MODELLO FORMATIVO

È un modello **ibrido e “firtuale”**, che integra esperienze in presenza e online per garantire un apprendimento accessibile, continuo e trasformativo. Tutti i percorsi si ispirano al **Modello di Educazione per la Vita**, ideato dal nostro direttore scientifico Alfonso Molina: un approccio che mette al centro la persona, integra conoscenze, competenze e valori, e promuove un apprendimento trasformativo, anche informale, lungo tutto l’arco della vita. Siamo **accreditati dal Ministero dell’Istruzione** per la formazione del personale scolastico secondo la direttiva n. 170 del 21 marzo 2016, e possiamo rilasciare attestati per docenti e attivare percorsi di PCTO (Percorsi per le Competenze Trasversali e l’Orientamento).

Mettiamo inoltre a disposizione strumenti innovativi come il **Personal Ecosystem Canvas**, sviluppato da Alfonso Molina, per guidare ogni persona nello sviluppo del proprio potenziale e benessere. Promuoviamo ambienti di apprendimento dinamici e inclusivi, come la Palestra dell’Innovazione, e rafforziamo costantemente la rete dei Docenti della Scuola del Noi, per costruire insieme una scuola più collaborativa, efficace e vicina ai bisogni della società.

 [**GUARDA IL VIDEO UFFICIALE SUL PERSONAL ECOSYSTEM CANVAS \(PEC\)**](#)



LA NOSTRA PROPOSTA

Con un approccio inclusivo e innovativo, la Fondazione Mondo Digitale accompagna dirigenti, docenti e studenti in percorsi formativi che mettono al centro le persone, la tecnologia e l'educazione alla cittadinanza.

Dalla **didattica digitale** all'**orientamento**, costruiamo insieme una scuola capace di rispondere alle sfide del presente e di preparare le nuove generazioni al mondo che cambia.

Crediamo in una scuola che forma al **pensiero critico**, alla **creatività** e alla **collaborazione**, integrando le **tecnologie digitali** nelle discipline curriculari e proponendo esperienze educative che aiutano i giovani a orientarsi nel mondo complesso che li attende. Le nostre proposte spaziano dalla **formazione certificata per il personale scolastico**, all'innovazione metodologica, ai **percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento (Pcto)**, fino alle iniziative di empowerment che mettono in dialogo la scuola con la ricerca, le imprese e il territorio.



DESTINATARI



DOCENTI

Formazione certificata e aggiornamento professionale per promuovere innovazione didattica, metodologie attive e integrazione delle tecnologie in aula.



STUDENTI

Percorsi esperienziali e orientamento alle carriere per sviluppare competenze digitali, creative e relazionali, con particolare attenzione all'inclusione e alla parità di genere.



FAMIGLIE E COMUNITÀ EDUCANTE

Sensibilizzazione e coinvolgimento attivo per rafforzare l'alleanza educativa tra scuola, famiglie e territorio. Collaborazioni con enti locali, imprese, associazioni e realtà sociali per costruire ecosistemi educativi inclusivi e generativi, capaci di contrastare la povertà educativa e promuovere il benessere digitale con un impatto concreto nei contesti locali.

FOCUS FORMATIVI

Tutti i percorsi sono progettati con attenzione a diversità, accessibilità e bisogni educativi speciali, per garantire un'educazione realmente equa.



CITTADINANZA DIGITALE E SICUREZZA ONLINE

Formiamo giovani consapevoli, responsabili e attivi nel mondo digitale.



LAVORI DEL FUTURO E COMPETENZE STRATEGICHE

Percorsi di orientamento alle nuove professioni, per immaginare e progettare il domani.



INNOVAZIONE DIDATTICA E INCLUSIONE

Metodologie ibride, didattica immersiva e sperimentazione per insegnanti e studenti con un occhio sempre attento all'inclusione.



STEAM ED EMPOWERMENT FEMMINILE

Valorizziamo il talento delle ragazze nelle discipline tecnico scientifiche, contro stereotipi e divari.



ROBOTICA EDUCATIVA, CODING E INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Dalle basi del pensiero computazionale ai progetti con IA generativa, per una scuola che forma innovatori

CITTADINANZA DIGITALE E SICUREZZA ONLINE

Obiettivo: promuovere un uso responsabile e sicuro delle tecnologie, la cultura digitale e l'empatia sociale.

Formazione all'uso consapevole e sicuro delle tecnologie, con attenzione a privacy, empatia digitale, pensiero critico e media literacy. Includiamo simulazioni, challenge e attività di fact checking.

Attività chiave:

- Webinar e laboratori su cittadinanza digitale e sicurezza.
- Incontri su privacy, fact-checking, storytelling e comunicazione gentile.
- Percorsi intergenerazionali e progetti su salute e benessere.
- Contest creativi su robotica e IA per la salute e la sostenibilità.

 **GUARDA IL VIDEO UFFICIALE DI FATTORE J**

**SCOPRI TUTTI I PROGETTI ATTIVI SU CITTADINANZA DIGITALE E
CYBERSICUREZZA**



VIVI INTERNET AL MEGLIO



EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE E ALL'USO RESPONSABILE DELL'IA NELLE SCUOLE ITALIANE

Vivi Internet, al meglio” è il programma formativo creato da Google e promosso da Fondazione Mondo Digitale ETS per aiutare giovani e adulti a vivere il Web e la tecnologia responsabilmente, apprendere i principi della cittadinanza digitale e sviluppare le competenze critiche per muoversi online in sicurezza. Il programma intende favorire l’adozione responsabile dell’intelligenza artificiale in classe.

ATTIVITÀ

- Formazione online e in presenza per ogni destinatario sui temi chiave della cittadinanza digitale e sicurezza online: benessere digitale, fake news e phishing, protezione dei dati personali e della privacy, prevenzione del cyberbullismo e dell’odio online, storytelling, navigazione sicura, fact-checking, ascolto e dialogo tra giovani e adulti, con toolkit e strumenti a supporto.
- Formazione online e in presenza per bambini con bisogni educativi speciali sui temi chiave della cittadinanza digitale e sicurezza online con toolkit e strumenti a supporto.
- Formazioni online e in presenza per i docenti sull'intelligenza artificiale per un apprendimento innovativo.
- Laboratorio didattico 'Interland Room' presso la Palestra dell'Innovazione in Fondazione Mondo Digitale.

PERCHÈ VIVI INTERNET AL MEGLIO

per colmare il divario delle competenze digitali e affrontare i rischi online crescenti, offrendo a scuole e famiglie strumenti concreti, inclusivi e replicabili, in modo coerente rispetto ai principali riferimenti strategici nazionali ed europei, Quadro DigComp 2.2 e DigCompEdu, il Piano Scuola 4.0 e il Patentino Digitale promosso da Agcom, che orientano la scuola italiana verso una cittadinanza digitale consapevole e sicura.

DESTINATARI

Studenti e studentesse delle scuole primarie e secondarie di primo grado di tutta Italia. Docenti delle scuole primarie, secondarie di primo grado e secondarie di II grado di tutta Italia. Genitori e caregiver.

VOGLIA DI FUTURO

in collaborazione con Fondazione per la Natalità



GENERARE FUTURO: I GIOVANI PROTAGONISTI DEL CAMBIAMENTO

Il progetto nasce dalla collaborazione con la Fondazione per la Natalità, con la partecipazione di esperti di demografia e della Società Italiana di Ginecologia e Ostetricia (Sigo). L'obiettivo è diffondere nei giovani la consapevolezza delle sfide che vive il nostro Paese e stimolare in loro il desiderio di generare futuro. Workshop con esperti sui temi della natalità, laboratori creativi, creazione di campagne social e il contest nazionale “Nuove Narrazioni” per dare voce ai giovani e alle loro visioni sul domani e rimetterli al centro del futuro del Paese. Le scuole che partecipano presenteranno i progetti agli Stati Generali della Natalità (novembre 2026).

ATTIVITÀ

- Workshop tematici con esperti di demografia, salute riproduttiva, natalità, aziende.
- Laboratori creativi di supporto al lavoro in autonomia e semi autonomia delle scuole per ideare e sviluppare video in risposta al lancio del contest creativo “Nuove narrazioni”, con esperti e facilitatori FMD
- Partecipazione in presenza alla Presentazione del dossier Istat 2026 (maggio) e agli Stati Generali della Natalità (novembre)

PERCHÈ VOGLIA DI FUTURO

Perché oggi più che mai serve una nuova narrazione, capace di ispirare fiducia e prospettive. Vogliamo aiutare i giovani a comprendere le sfide demografiche, ma anche a immaginare soluzioni, promuovere cambiamento, generare futuro.

DESTINATARI E PCTO

Scuole secondarie II grado della regione Lazio

PCTO: 60 ore

**ISCRIVI LA
CLASSE**



SUBURB VIEW

in collaborazione con Urban Vision



LE CITTÀ CAMBIANO VOLTO CON LA CREATIVITÀ DEI GIOVANI

Suburb View è il progetto che trasforma gli spazi urbani attraverso la creatività dei giovani e la forza della comunità. Promosso da Fondazione Mondo Digitale in collaborazione con Urban Vision, il progetto si ispira all'Obiettivo 11 dell'Agenda 2030: rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili.

Attraverso un percorso laboratoriale, gli studenti e le studentesse lavorano in team con artisti digitali e con i dipendenti di Urban Vision per realizzare un'opera d'arte collaborativa e originale, come una video installazione, un'opera di soundart o un'installazione interattiva, per valorizzare un luogo simbolico del territorio e raccontarne l'identità e le visioni dei giovani.

PERCHÈ SUBURB VIEW

Suburb View è un progetto che mette al centro i giovani come agenti attivi di cambiamento e li invita a riscoprire il proprio territorio attraverso lo sguardo dell'arte e della creatività.

DESTINATARI E PCTO

Studenti e studentesse di due istituti secondari di secondo grado nelle periferie di Milano e Roma
PCTO: 40 ore

**ISCRIVI LA
CLASSE**



CENTRI FACILITAZIONE DIGITALE

in collaborazione con Roma Capitale



IL SAPER FARE DIGITALE PER LA VITA QUOTIDIANA, LO STUDIO E LA CITTADINANZA ATTIVA

Nell'ambito del progetto Rete dei Centri di Facilitazione Digitale, la Fondazione Mondo Digitale offre agli studenti dell'ultimo anno delle scuole secondarie di II grado un percorso modulare e flessibile di educazione digitale che trasforma le tecnologie in strumenti di autonomia, orientamento e cittadinanza attiva.

ATTIVITÀ

È possibile creare il percorso formativo combinando i seguenti moduli in base alle esigenze della scuola.

Argomenti:

- Orientamento: Piattaforma Unica, e-Portfolio, Capolavoro
- Cultura e tempo libero: Carta della Cultura Giovani e Carta del Merito
- Esperienze culturali e cittadinanza attiva: Servizi al cittadino - App Io, Spid, Cie, PagoPA, Fascicolo Sanitario Elettronico
- Digital & Life Skills: Sicurezza online, gestione identità digitale, privacy, Public speaking, lavoro di gruppo, problem solving
- Europa e mobilità: Erasmus+, Corpo europeo di solidarietà, European Youth Portal, Carta Giovani Europea
- Lavoro e futuro: CV digitale (Europass, LinkedIn), Garanzia Giovani, portali di ricerca lavoro, imprenditorialità di base
- Benessere digitale: Cybersecurity di base, equilibrio tra online e offline

PERCHÈ CENTRI FACILITAZIONE DIGITALE

Scegliere gli appuntamenti significa trasformare il digitale in uno strumento concreto di autonomia e cittadinanza. Il progetto è flessibile, adattabile ai bisogni della scuola e garantito dagli standard europei, offrendo competenze utili per la vita quotidiana, lo studio e il futuro.

DESTINATARI E PCTO

PCTO: Il monte ore dipende dal numero di appuntamenti seguiti

**ISCRIVI LA
CLASSE**



LAVORI DEL FUTURO E COMPETENZE STRATEGICHE

*Obiettivo: preparare gli studenti alle sfide del mondo del lavoro e delle tecnologie emergenti.
Orientamento alle professioni emergenti nei settori digitali, creativi e green.*

Sviluppiamo competenze imprenditoriali, collaborazione, progettualità, spirito d'iniziativa e apprendimento continuo, con uno sguardo anche al metaverso e alle nuove culture del lavoro.

Attività chiave:

- Percorsi su cloud computing, IA, data science.
- Orientamento alle carriere STEM e digitali.
- Progetti su innovazione sociale, sostenibilità e salute.
- Hackathon finali per simulare contesti reali.

 [GUARDA IL VIDEO UFFICIALE DI ITAL.IA LAB](#)

[SCOPRI TUTTI I PROGETTI ATTIVI SU LAVORI DEL FUTURO E
COMPETENZE STRATEGICHE](#)



BOOST YOUR JOB!

in collaborazione con Microsoft



STRUMENTI CONCRETI PER LA RICERCA DEL LAVORO

Boost Your Job è un percorso formativo innovativo pensato per aiutare chi cerca lavoro a orientarsi con strumenti pratici e accessibili, sfruttando il potenziale dell'Intelligenza Artificiale.

Attraverso quattro video-lezioni on demand da 20 minuti, accompagnate da esercizi, test e simulazioni, i partecipanti acquisiscono competenze concrete per affrontare il mercato del lavoro in modo efficace e consapevole. Si parte dalla comprensione degli algoritmi di matching tra profili e offerte di lavoro, per poi imparare a scrivere un curriculum e una lettera di presentazione efficaci grazie al supporto del Natural Language Processing fino ad arrivare alla preparazione ai colloqui di lavoro, anche attraverso simulazioni guidate da chatbot intelligenti.

PERCHÈ BOOST YOUR JOB!

ItaliaLab offre un percorso pratico e immediato per migliorare le competenze nella ricerca attiva del lavoro, sfruttando strumenti innovativi basati sull'Intelligenza Artificiale. È pensato per essere accessibile e flessibile, grazie a contenuti on demand, esercitazioni pratiche e una micro-certificazione riconosciuta. Un'opportunità concreta per orientarsi nel mondo del lavoro e valorizzare il proprio profilo professionale in modo efficace e aggiornato.

DESTINATARI E PCTO

Studenti delle scuole secondarie di secondo grado

PCTO: 10 ore

**ISCRIVI LA
CLASSE**



CENTRI DI FACILITAZIONE DIGITALE

in collaborazione con Roma Capitale



TECNOLOGIA CONSAPEVOLE PER UN FUTURO DIGITALE SICURO

Nell'ambito del progetto Rete dei Centri di Facilitazione Digitale, la Fondazione Mondo Digitale organizza percorsi online e in presenza dedicati agli studenti dell'ultimo anno delle scuole secondarie di II grado per sviluppare competenze strategiche sulle professioni emergenti.

ATTIVITÀ

Percorso formativo sull'intelligenza artificiale e la cyber security. Appuntamenti formativi di un'ora e mezza ciascuno per unire educazione all'intelligenza artificiale e consapevolezza sulla cyber security, con l'obiettivo di promuovere l'uso critico, creativo e sicuro delle tecnologie digitali, sia nella vita quotidiana che nei contesti educativi e professionali.

Le scuole possono scegliere se seguire l'intero percorso (5 moduli) o i selezionare solo gli appuntamenti di maggiore interesse.

- AI, prompting e applicazioni creative: due appuntamenti sulla uso dell'AI dalla scrittura dei prompt fino all'utilizzo di strumenti creativi e a supporto dello studio
- Navigare in sicurezza: due incontri per aumentare la consapevolezza dei rischi online e sviluppare comportamenti responsabili
- AI e sicurezza digitale, rischi e opportunità: Un approfondimento sul rapporto tra AI e sicurezza digitale, tra difesa e minaccia

PERCHÈ CENTRI DI FACILITAZIONE DIGITALE

Per capire come funziona l'intelligenza artificiale, imparare a usarla in modo creativo e responsabile, e allo stesso tempo rafforzare lo studio e la preparazione all'esame di Stato. Attraverso un approccio pratico e riflessivo, offre anche gli strumenti per riconoscere e affrontare i rischi legati alla sicurezza digitale. In un contesto in continua evoluzione, dove la tecnologia incide profondamente su scuola, lavoro e vita quotidiana, il percorso aiuta a sviluppare competenze digitali, pensiero critico e senso civico per un uso consapevole del digitale.

DESTINATARI E PCTO

Studenti dell'ultimo anno delle scuole secondarie di secondo grado

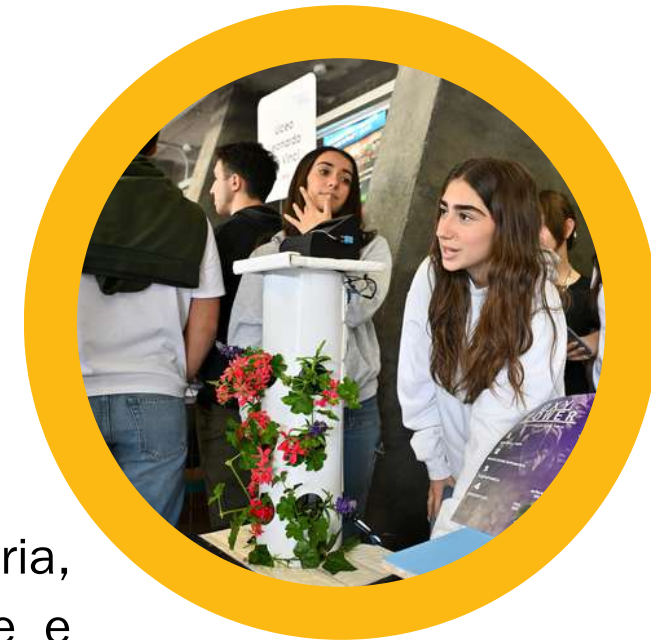
PCTO: Le ore di PCTO dipendono dal numero di incontri seguiti

**ISCRIVI LA
CLASSE**



PRODIGY

in collaborazione con Fondazione L'Albero della Vita ETS, Adecco Italia spa, Università degli Studi Roma Tre, ActionAid Hellas, Partners Bulgaria Foundation



COMPETENZE DIGITALI, GREEN E PROFESSIONALI PER AFFRONTARE IL FUTURO DEL LAVORO.

Il progetto PRODIGY si pone l'obiettivo di migliorare le competenze digitali, professionali e green di 240 giovani in Italia, Grecia e Bulgaria, promuovendo l'occupabilità attraverso percorsi formativi on line, certificati DigComp 2.2 e ESCO, attività di coaching individuale e networking per facilitare l'inserimento lavorativo

ATTIVITÀ

Partecipazione ad uno dei seguenti corsi on line a scelta e a due eventi di networking

- Corsi sulle Competenze digitali:
Competenze digitali di base - 20 ore (10 sincrone e 10 asincrone), Competenze digitali avanzate - 25 ore (15 sincrone e 10 asincrone)
- Corsi professionalizzanti:
Comprendere, autovalutare e presentare le competenze green nel nuovo mercato del lavoro - 15 ore (6 sincrone e 9 asincrone), Social media marketer - 60 ore (40 sincrone e 20 asincrone), Data analyst - 60 ore (40 sincrone e 20 asincrone), Manager della sostenibilità - 60 ore (40 sincrone e 20 asincrone), Web designer - 60 ore (40 sincrone e 20 asincrone)

PERCHÈ PRODIGY

PRODIGY offre un'occasione concreta per acquisire competenze chiave richieste nel mercato del lavoro, con una formula formativa flessibile, certificata e gratuita. I partecipanti possono costruire un proprio percorso su misura, potenziando il proprio profilo professionale in ambito digitale, green e strategico. Il supporto di esperti e le attività di networking rendono il progetto un acceleratore per l'ingresso nel mondo del lavoro, anche a livello internazionale.

DESTINATARI E PCTO

Studenti dell'ultimo anno delle scuole secondarie di secondo grado di Palermo e Reggio Calabria

PCTO: da 15 ore fino a 60 in base al corso scelto

**ISCRIVI LA
CLASSE**



MAKE IT REAL

in collaborazione con Amazon



LABORATORIO DI IDEE DIGITALI

Make It Real è il progetto promosso da Fondazione Mondo Digitale ETS in collaborazione con Amazon per accompagnare gli studenti in un percorso di crescita personale e professionale, attraverso l'uso consapevole delle tecnologie emergenti in ambito STEM e lo sviluppo di competenze imprenditoriali

ATTIVITÀ

- Formazione modulare all'uso consapevole e responsabile delle tecnologie emergenti in ambito STEM: da 1 a 6 webinar di 1/2 ore ciascuno, su Intelligenza artificiale generativa, droni e robotica autonoma, Coding creativo e prototipazione rapida, Cloud computing e strumenti AWS, Business model e validazione dell'idea, Storytelling e pitch d'impatto, Teamwork e intelligenza emotiva. Ogni webinar è autonomo si può seguire uno, più d'uno o l'intero ciclo
- Challenge: una sfida, da affrontare a gruppi o individualmente, per poter partecipare alla giornata finale
- Giornata o competizione finale: gli autori dei prototipi/idee progettuali migliori, selezionati da una giuria, hanno la possibilità di partecipare o a una giornata in azienda in una delle sedi operative di Amazon, o una giornata di prototipazione a Roma presso la Palestra dell'Innovazione, oppure prendere parte al contest DroneBot alla RomeCup 2026, a Roma.

PERCHÈ MAKE IT REAL

Make It Real offre ai giovani un'occasione unica per acquisire competenze tecnologiche e imprenditoriali richieste dal mercato, lavorare su idee concrete in un ambiente collaborativo e innovativo, e confrontarsi con esperti del mondo accademico e aziendale. Un'esperienza formativa che unisce teoria e pratica, valorizza il talento individuale e costruisce reali opportunità di futuro.

DESTINATARI E PCTO

Studenti della scuola secondaria di II grado delle città di Milano, Roma, Palermo, Vercelli e San Salvo (Abruzzo)

PCTO: le ore dipendono dalle attività svolte

**ISCRIVI LA
CLASSE**



RISING YOUTH

in collaborazione con SAP



I GIOVANI PROTAGONISTI DELL'INNOVAZIONE DIGITALE

Rising Youth, giunto alla sua quinta edizione, nasce dalla collaborazione con SAP Italia, leader mondiale nelle soluzioni informatiche per le imprese, e si propone di rafforzare le competenze digitali e trasversali dei giovani, aiutandoli a orientarsi nel mondo del lavoro e a cogliere le opportunità offerte dalla transizione digitale. Il progetto dà voce e spazio all'innovazione degli studenti, unendo formazione digitale e creatività progettuale.

ATTIVITÀ

- FASE 1 (ottobre 2025 – febbraio 2026) esperti SAP animano un webinar al mese sui temi Intelligenza Artificiale e sostenibilità in contesto aziendale.
- FASE 2 gli studenti, divisi in team, lavorano all'ideazione e prototipazione di soluzioni innovative legate all'uso dell'intelligenza artificiale e della tecnologia per la sostenibilità da presentare in occasione della RomeCup 2026, presso l'Università La Sapienza di Roma (28-30 Aprile 2026)
- FASE 3 i team degli studenti che hanno seguito le sessioni formative online e hanno realizzato un prototipo funzionante, partecipano in presenza all'evento finale della RomeCup 2026. Durante l'evento, una giuria di esperti valuta i progetti e premia i tre vincitori. Vengono assegnate da SAP anche due menzioni speciali per la migliore presentazione e per il progetto con maggiore impatto tecnologico.

PERCHÈ RISING YOUTH

Perché i giovani non sono solo spettatori del cambiamento, ma possono diventarne protagonisti.

Rising Youth li accompagna in un'esperienza formativa, pratica e ispirazionale, dove la tecnologia diventa uno strumento per creare soluzioni reali, immaginare nuovi scenari professionali e allenare lo spirito di squadra, l'innovazione e il pensiero critico.

DESTINATARI E PCTO

Studenti delle scuole secondarie di II grado

PCTO: 15 ore per chi partecipa alle sole sessioni formative online; 30 ore per chi partecipa all'evento conclusivo in occasione della Rome Cup 2026

**ISCRIVI LA
CLASSE**



ROME CUP 2026



IL FUTURO TRA ROBOTICA, INTELLIGENZA ARTIFICIALE E SOSTENIBILITÀ.

Dal 28 al 30 Aprile torna la RomeCup, il multi-evento promosso dalla Fondazione Mondo Digitale che mette al centro robotica, intelligenza artificiale e scienze della vita, chiamando a raccolta scuole, università, centri di ricerca, imprese e istituzioni.

La diciannovesima edizione della RomeCup si svolgerà presso La Sapienza Università di Roma e il Campidoglio per le finali di gara.

Per tre giorni, scienziati, educatori, studenti e decisori pubblici si incontrano per riflettere sulle grandi sfide dello sviluppo sostenibile e per prepararsi alle professioni del domani.

ATTIVITÀ

- Competizioni di robotica: i team di scuole provenienti da tutta Italia competono nelle categorie: On Stage, Explorer, Soccer, Rescue Line, Bracci Robotici, Campionato Super Team Rescue Line.
- Area dimostrativa: lo spazio espositivo dove le scuole possono presentare al pubblico i propri prototipi innovativi grazie a uno stand dedicato.
- Laboratori didattici e talk ispirazionali: Per le scuole di ogni ordine e grado attività su Coding e Robotica educativa e incontri con scienziati, professori, studiosi e leader del settore per motivare, ispirare e orientare i giovani alle carriere del futuro.

PERCHÈ LA ROME CUP

RomeCup è molto più di una manifestazione: è un'esperienza formativa e immersiva dove i giovani imparano, collaborano, si confrontano e immaginano soluzioni per un futuro più inclusivo.

Partecipare a RomeCup 2026 significa entrare in un ecosistema dinamico, aperto e innovativo, dove la tecnologia diventa strumento per crescere, creare e cambiare il mondo.

DESTINATARI E PCTO

Studenti delle scuole di ogni ordine e grado

PCTO: per le scuole secondarie di II grado la RomeCup può riconoscere da un minimo di 8 ore fino a un massimo di 25 ore in base alle attività svolte

**ISCRIVI LA
CLASSE**



INNOVAZIONE DIDATTICA E INCLUSIONE

Obiettivo: Valorizzare il ruolo dei docenti come attori del cambiamento

Percorsi per docenti di ogni ordine e grado, pensati per aggiornare le competenze STEAM, favorire l'innovazione didattica, la transizione digitale e l'uso delle tecnologie.

Focus su coding, pensiero computazionale, cittadinanza digitale, intelligenza artificiale.

 **SCOPRI COSA DICONO DI NOI I DOCENTI**

Prof. Amerigo Guercini (ITIS Fermi di Roma).

Prof.ssa Marilù Di Benedetto (Tito Lucrezio Caro di Napoli).

Dirigente scolastica Nunziatina Mangano (IC Santhia di Vercelli).

**SCOPRI TUTTI I PROGETTI ATTIVI SU INNOVAZIONE DIDATTICA E
INCLUSIONE**



PATENTINO DIGITALE



La FMD quest'anno prevede anche un percorso dedicato ai docenti della scuola secondaria di primo e secondo grado per il rilascio del **Patentino digitale (cittadinanza digitale e Intelligenza artificiale)**.

Il programma ha l'obiettivo di fornire ai docenti competenze per progettare e accompagnare percorsi di cittadinanza digitale rivolti agli studenti e integrabili nel monte ore obbligatorio di educazione civica previsto dalla legge 92/2019.

L'iniziativa si ispira alle linee guida del Ministero dell'Istruzione e del Merito e all'Atto di indirizzo di AGCOM (delibera n. 177/24/CONS) e propone un programma modulare che integra i framework europei DigComp e DigCompEdu. Sono previsti dei micro-attestati per ogni modulo e una certificazione finale, valida anche ai fini dell'insegnamento dell'educazione civica. Il patentino tocca in modo trasversale tutte le aree tematiche della nostra offerta formativa e in particolare i temi della cittadinanza digitale e dell'Intelligenza artificiale.

ATTIVITÀ

Nove moduli (ciascuno della durata di 1 ora in modalità online) dedicati alla cittadinanza digitale con un focus speciale sull'Intelligenza artificiale (come da linee guida del MIM), integrata trasversalmente nei moduli dell'intero percorso. I Cinque assi tematici:

- Alfabetizzazione mediatica
- Cittadinanza digitale
- Educazione all'informazione
- Sicurezza e benessere digitale
- Creatività e intelligenza artificiale

PERCHÈ IL PATENTINO DIGITALE

Partecipare al Patentino digitale significa aggiornarsi con competenze riconosciute a livello europeo su cittadinanza digitale e intelligenza artificiale, arricchire la propria professionalità con strumenti e risorse didattiche subito applicabili in classe. È un modo concreto per innovare l'insegnamento dell'educazione civica e accompagnare gli studenti a diventare cittadini consapevoli e responsabili.

DESTINATARI

Docenti della scuola secondaria di primo e secondo grado

VIVI INTERNET AL MEGLIO



EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE E ALL'USO RESPONSABILE DELL'IA NELLE SCUOLE ITALIANE

Vivi Internet, al meglio” è il programma formativo creato da Google e promosso da Fondazione Mondo Digitale ETS per aiutare giovani e adulti a vivere il Web e la tecnologia responsabilmente, apprendere i principi della cittadinanza digitale e sviluppare le competenze critiche per muoversi online in sicurezza. Il programma intende favorire l’adozione responsabile dell’intelligenza artificiale in classe.

ATTIVITÀ

- Formazione online e in presenza per ogni destinatario sui temi chiave della cittadinanza digitale e sicurezza online: benessere digitale, fake news e phishing, protezione dei dati personali e della privacy, prevenzione del cyberbullismo e dell’odio online, storytelling, navigazione sicura, fact-checking, ascolto e dialogo tra giovani e adulti, con toolkit e strumenti a supporto.
- Formazione online e in presenza per bambini con bisogni educativi speciali sui temi chiave della cittadinanza digitale e sicurezza online con toolkit e strumenti a supporto.
- Formazioni online e in presenza per i docenti sull'intelligenza artificiale per un apprendimento innovativo.
- Laboratorio didattico 'Interland Room' presso la Palestra dell'Innovazione in Fondazione Mondo Digitale.

PERCHÈ VIVI INTERNET AL MEGLIO

per colmare il divario delle competenze digitali e affrontare i rischi online crescenti, offrendo a scuole e famiglie strumenti concreti, inclusivi e replicabili, in modo coerente rispetto ai principali riferimenti strategici nazionali ed europei, Quadro DigComp 2.2 e DigCompEdu, il Piano Scuola 4.0 e il Patentino Digitale promosso da Agcom, che orientano la scuola italiana verso una cittadinanza digitale consapevole e sicura.

DESTINATARI

Studenti e studentesse delle scuole primarie e secondarie di primo grado di tutta Italia. Docenti delle scuole primarie, secondarie di primo grado e secondarie di II grado di tutta Italia. Genitori e caregiver.

PATHWAY COMPANION

in collaborazione con Fondazione Don Carlo Gnocchi, IT LogiX, Google.org, Università degli Studi di Roma Tre



IA PER UN APPRENDIMENTO INCLUSIVO, PERSONALIZZATO E SICURO.

Fondazione Mondo Digitale con il supporto di Google.org, Fondazione Don Gnocchi, ITLogiX e Università degli studi di Roma Tre, per la realizzazione di una piattaforma di apprendimento basata sull'intelligenza artificiale che, tra le sue funzionalità, ha quella di un tutoring intelligente a supporto dei caregiver (docenti, docenti di sostegno, operatori sanitari e genitori) e di bambini e ragazzi con bisogni educativi speciali (BES), nel loro percorso educativo e per la loro vita online in sicurezza.

ATTIVITÀ

Per tutti i destinatari del progetto sono previste le seguenti attività:

- Laboratori e workshop online e in presenza sui seguenti temi: uso dell'AI nella didattica, privacy e protezione dei dati personali, benessere digitale e sicurezza online.
- Sessioni di pratica online e in presenza sull'uso della piattaforma.
- Hackathon e maratone creative per ideare nuove estensioni e applicazioni future della piattaforma.
- Sperimentazione in classe della piattaforma

PERCHÈ PATHWAY COMPANION

Per offrire un supporto innovativo e inclusivo all'apprendimento di studenti con bisogni educativi speciali, grazie a una piattaforma intelligente che adatta e personalizza i contenuti didattici, facilitando il lavoro dei caregiver e promuovendo sicurezza e benessere digitale.

DESTINATARI

Docenti della scuola primaria, secondaria di I grado e secondaria di II grado fino ai 16 anni, genitori e operatori sanitari

ITAL.IA LAB 4 SCHOOL

in collaborazione con Microsoft



L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE A SCUOLA

Ital.IA Lab for School è un progetto promosso da Fondazione Mondo Digitale e Microsoft Italia, nato per promuovere l'adozione etica e inclusiva dell'intelligenza artificiale nella scuola. I docenti diventano protagonisti grazie ad un percorso di aggiornamento e innovazione didattica per valorizzare l'uso consapevole e responsabile dell'IA nella scuola.

ATTIVITÀ

Attraverso un ciclo di formazioni agili, concrete e immediatamente applicabili, condotte a cura di docenti ambasciatori, offriamo strumenti per integrare l'intelligenza artificiale nella pratica educativa quotidiana, con un'attenzione particolare agli aspetti etici, metodologici e operativi. I moduli, della durata di 45 minuti ciascuno, affrontano tematiche fondamentali per una didattica innovativa e attuale: dalla comprensione delle potenzialità dell'IA alla progettazione di attività scolastiche che ne valorizzino l'uso in modo critico e responsabile. Completando l'intero ciclo si potrà ottenere un Open Badge per la certificazione delle competenze digitali acquisite. Sono previsti attestati anche per gli studenti coinvolti nelle sperimentazioni.

PERCHÈ ITAL.IA LAB FOR SCHOOL

Ital.IA Lab offre ai docenti un'occasione concreta per avvicinarsi all'IA in modo semplice, guidato e sicuro, con strumenti operativi spendibili da subito nella didattica. È un progetto pensato per accompagnare il mondo della scuola nella transizione digitale, rafforzando inclusione, consapevolezza e innovazione.

DESTINATARI

Per docenti della scuole di ogni ordine e grado

EXPERIENCE AI

in collaborazione con Raspberry Pi Foundation



INTELLIGENZA ARTIFICIALE CON CONSAPEVOLEZZA, COMPETENZA E COMUNITÀ

Fondazione Mondo Digitale ETS diventa partner di RaspberryPi Foundation per l'Italia nell'ambito del programma Experience AI. Il progetto intende accompagnare i docenti nella sperimentazione di metodologie didattiche pratiche e inclusive con l'obiettivo di rafforzare nei docenti e nei loro studenti le competenze fondamentali sull'intelligenza artificiale e sul suo uso responsabile in ambito educativo.

ATTIVITÀ

- Formazioni online sincrone su concetti base di intelligenza artificiale, strategie didattiche, analisi delle lezioni e attività pratiche.
- Webinar di approfondimento e accesso alla piattaforma FMD Academy per la condivisione di risorse
- Eventi territoriali per rafforzare il senso di comunità professionale e la diffusione del programma
- Sperimentazione in classe

PERCHÈ EXPERIENCE AI

Per acquisire strumenti concreti e aggiornati per insegnare l'intelligenza artificiale in modo critico e consapevole, valorizzando l'innovazione tecnologica a scuola e facendo parte di una comunità educativa in continua evoluzione.

DESTINATARI

Docenti delle scuole di ogni ordine e grado

LA SCUOLA DEL NOI



BUONA LA SCUOLA SE ECCELLE CHI INSEGNA (TULLIO DE MAURO)

La Scuola del noi è una comunità di pratiche che coinvolge docenti di ogni ordine e grado, uniti dal desiderio di innovare la didattica in modo collaborativo, digitale e inclusivo. Ispirata al pensiero di Tullio De Mauro e Andreas Schleicher, la scuola del noi è uno spazio vivo di confronto e coprogettazione, che trasforma i docenti in protagonisti del cambiamento educativo e sociale, contribuendo alla costruzione di una scuola collaborativa, equa e aperta al futuro.

ATTIVITÀ

Il progetto prevede lo sviluppo di percorsi formativi dedicati all'integrazione del digitale e dell'intelligenza artificiale nella didattica, con l'uso di approcci innovativi come la gamification, lo storytelling interattivo e l'apprendimento esperienziale. I docenti partecipano a formazioni online tematiche, incontri di coprogettazione, attività in piccoli gruppi, progettazione e sperimentazione di nuovi percorsi in classe. Le esperienze vengono raccolte e documentate come buone pratiche condivisibili, con un'attenta fase di monitoraggio e restituzione finale.

PERCHÈ LA SCUOLA DEL NOI

Scuola del noi è un'occasione concreta per crescere professionalmente insieme, migliorare l'efficacia didattica e contribuire a una visione collettiva dell'educazione fondata sulla collaborazione, sull'inclusione e sull'innovazione. Un ambiente aperto dove ogni docente diventa protagonista del cambiamento.

DESTINATARI

Per docenti delle scuole di ogni ordine e grado

STEAM ED EMPOWERMENT FEMMINILE

Obiettivo: promuovere l'accesso delle ragazze alle carriere STEM e superare stereotipi di genere.

Percorsi per superare stereotipi di genere e avvicinare le ragazze alle discipline tecnico-scientifiche e alle tecnologie emergenti, con hackathon, mentorship, role model e modelli di leadership inclusiva.

Attività chiave:

- Laboratori di coding e IA generativa.
- Hackathon su sfide reali con aziende partner.
- Incontri con role model e professioniste.
- Percorsi di orientamento e sviluppo delle soft skills

 [**GUARDA IL VIDEO UFFICIALE DI CODING GIRLS**](#)

SCOPRI TUTTI I PROGETTI ATTIVI SU STEAM ED EMPOWERMENT FEMMINILE



CODING GIRLS & WOMEN



TALENTO FEMMINILE, TECNOLOGIA E PARITÀ PER COSTRUIRE IL FUTURO

Coding Girls & Women è l'iniziativa della Fondazione Mondo Digitale ETS per contrastare il divario di genere nelle discipline STEM, potenziare l'autostima delle ragazze e delle donne, facilitando l'accesso a percorsi formativi e professioni tecnologiche in un percorso che si estende lungo tutto l'arco della vita.

ATTIVITÀ

Attraverso allenamenti di coding, sessioni di role-modeling, laboratori imprenditoria inclusiva, hackathon, contest creativi, percorsi di riqualificazione digitale e campagne di sensibilizzazione il progetto vuole promuovere la parità di genere e superare stereotipi di genere e luoghi comuni, adattandosi alle sfide e alle specificità dei diversi territori

PERCHÈ CODING GIRLS & WOMEN

Partecipare a Coding Girls & Women significa entrare in un percorso che valorizza il talento femminile nelle discipline STEM, rafforza l'autostima, abbatte stereotipi e offre reali opportunità di formazione e orientamento verso il mondo del lavoro tecnologico. È un'occasione concreta per acquisire competenze digitali, crescere in consapevolezza e diventare protagoniste del cambiamento, contribuendo allo sviluppo delle comunità e alla riduzione del divario di genere.

DESTINATARI E PCTO

Studenti delle scuole primarie, secondarie di primo grado e secondarie di secondo grado

PCTO: per gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado le ore PCTO dipendono dalle attività svolte

**ISCRIVI LA
CLASSE**



ROBOTICA EDUCATIVA, CODING E INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Obiettivo: educare al pensiero computazionale, alla creatività e all'innovazione tecnologica.

Laboratori e sfide per sviluppare pensiero computazionale, creatività e problem solving, usando linguaggi di programmazione, robotica educativa e IA generativa.

I progetti connettono scuola, ricerca e imprese per un apprendimento autentico.

Attività chiave:

- Laboratori di robotica e prototipazione.
- Sfide e contest su tematiche reali (robotica applicata, IA generativa, coding).
- Hackathon finali per sviluppare soluzioni concrete.
- Coinvolgimento di università, aziende ed esperti.

 **GUARDA IL VIDEO UFFICIALE DI ROME CUP 2025**

SCOPRI TUTTI I PROGETTI ATTIVI SU ROBOTICA, CODING E IA



ROMEcup 2026



IL FUTURO TRA ROBOTICA, INTELLIGENZA ARTIFICIALE E SOSTENIBILITÀ.

Dal 28 al 30 Aprile torna la RomeCup, il multi-evento promosso dalla Fondazione Mondo Digitale che mette al centro robotica, intelligenza artificiale e scienze della vita, chiamando a raccolta scuole, università, centri di ricerca, imprese e istituzioni.

La diciannovesima edizione della RomeCup si svolgerà presso La Sapienza Università di Roma e il Campidoglio per le finali di gara.

Per tre giorni, scienziati, educatori, studenti e decisori pubblici si incontrano per riflettere sulle grandi sfide dello sviluppo sostenibile e per prepararsi alle professioni del domani.

ATTIVITÀ

- Competizioni di robotica: i team di scuole provenienti da tutta Italia competono nelle categorie: On Stage, Explorer, Soccer, Rescue Line, Bracci Robotici, Campionato Super Team Rescue Line.
- Area dimostrativa: lo spazio espositivo dove le scuole possono presentare al pubblico i propri prototipi innovativi grazie a uno stand dedicato.
- Laboratori didattici e talk ispirazionali: Per le scuole di ogni ordine e grado attività su Coding e Robotica educativa e incontri con scienziati, professori, studiosi e leader del settore per motivare, ispirare e orientare i giovani alle carriere del futuro.

PERCHÈ LA ROMEcup

RomeCup è molto più di una manifestazione: è un'esperienza formativa e immersiva dove i giovani imparano, collaborano, si confrontano e immaginano soluzioni per un futuro più inclusivo.

Partecipare a RomeCup 2026 significa entrare in un ecosistema dinamico, aperto e innovativo, dove la tecnologia diventa strumento per crescere, creare e cambiare il mondo.

DESTINATARI E PCTO

Studenti delle scuole di ogni ordine e grado

PCTO: per le scuole secondarie di II grado la RomeCup può riconoscere da un minimo di 8 ore fino a un massimo di 25 ore in base alle attività svolte

**ISCRIVI LA
CLASSE**



CONTEST CREATIVI DI ROBOTICA



CREATIVITÀ, TECNOLOGIA E COLLABORAZIONE: L'INNOVAZIONE PRENDE FORMA

I contest creativi di robotica rappresentano un'esperienza unica di apprendimento e innovazione, dove studenti delle scuole superiori, universitari e giovani ricercatori collaborano per immaginare e costruire soluzioni tecnologiche concrete. Sette le aree tematiche su cui i team possono sfidarsi, dall'agricoltura alla guida autonoma, con la possibilità di sviluppare tecnologie personalizzabili e scalabili a partire dai bisogni delle comunità locali.

Categorie in gara: AgroBot, CoBot, DroneBot, MareBot, NonniBot, 5GBot e TirBot.

ATTIVITÀ

- Attraverso incontri online o in presenza durante tutto l'anno scolastico i team, composti da studenti e universitari, lavorano alla realizzazione di un prototipo funzionante in una delle sette categorie
- La fase finale prevede la presentazione, tramite elevator pitch alla RomeCup 2026, davanti a una giuria di esperti che decreta il vincitore per ogni categoria.

PERCHÈ I COTEST CREATIVI

I contest creativi offrono ai giovani l'opportunità di misurarsi con le sfide del futuro in modo attivo, di sviluppare competenze tecniche e trasversali; apprendere come si costruisce una soluzione a partire da un problema reale; allenarsi a lavorare in team e comunicare in modo professionale un'idea. È il contesto ideale per scoprire la robotica come strumento al servizio delle persone e per iniziare a pensare da protagonisti all'innovazione che vogliamo costruire

DESTINATARI E PCTO

Studenti delle scuole secondarie di II grado

PCTO: 35 ore

**ISCRIVI LA
CLASSE**



HEALTH BOT

in collaborazione con Johnson & Johnson



ROBOTICA, INTELLIGENZA ARTIFICIALE E SALUTE

Health Bot, giunto alla terza edizione, è il contest formativo per ideare e prototipare soluzioni robotiche e di intelligenza artificiale per la salute, che vengono presentate e condivise alla RomeCup2026, manifestazione annuale dedicata alla robotica e all'intelligenza artificiale in sinergia con scuole, centri di ricerca, università, aziende e istituzioni, in un evento dedicato.

La sfida non pone limiti alla creatività delle soluzioni realizzate con l'uso di applicazioni robotiche, intelligenza artificiale, IoT o realtà estesa. Possono essere ausili per migliorare la qualità della vita del paziente, monitoraggio della salute, gestione dei farmaci, connessione con il personale medico o la famiglia, mobilità assistita per il paziente ecc.

ATTIVITÀ

- Gli studenti dei team svolgono massimo 2 appuntamenti online con esperti della FMD in moduli di avvicinamento al contest (design thinking, elevator pitch...)
- PITCH CONTEST FINALE I team in sfida presentano il progetto, completo di prototipo, in occasione della Rome Cup 2026 (28-30 aprile, Università degli Studi di Roma La Sapienza). Il format della presentazione è ispirato all'elevator pitch, per efficacia e brevità richiesta (massimo cinque minuti). Progetti e prototipi vengono valutati da una giuria di esperti secondo i seguenti criteri: impatto, basso costo, efficacia, originalità e interdisciplinarietà.

PERCHÈ HEALTH BOT

Health Bot offre agli studenti un'occasione unica per mettere in pratica creatività e competenze digitali, confrontandosi con le grandi sfide della salute attraverso l'uso di robotica, intelligenza artificiale, IoT e realtà estesa. Un'opportunità per crescere come cittadini attivi, consapevoli e pronti a contribuire al benessere collettivo.

DESTINATARI E PCTO

Studenti delle scuole secondarie di II grado

PCTO: 35 ore

**ISCRIVI LA
CLASSE**



MAKE IT REAL

in collaborazione con Amazon



LABORATORIO DI IDEE DIGITALI

Make It Real è il progetto promosso da Fondazione Mondo Digitale ETS in collaborazione con Amazon per accompagnare gli studenti in un percorso di crescita personale e professionale, attraverso l'uso consapevole delle tecnologie emergenti in ambito STEM e lo sviluppo di competenze imprenditoriali

ATTIVITÀ

- Formazione modulare all'uso consapevole e responsabile delle tecnologie emergenti in ambito STEM: da 1 a 6 webinar di 1/2 ore ciascuno, su Intelligenza artificiale generativa, introduzione a droni e robotica autonoma, Coding creativo e prototipazione rapida, Cloud computing e strumenti AWS, Business model e validazione dell'idea, Storytelling e pitch d'impatto, Teamwork e intelligenza emotiva. Ogni webinar è autonomo si può seguire uno, più d'uno o l'intero ciclo
- Challenge: una sfida, da affrontare a gruppi o individualmente, per poter partecipare alla giornata finale
- Giornata o competizione finale: gli autori dei prototipi/idee progettuali migliori, selezionati da una giuria, hanno la possibilità di partecipare o a una giornata in azienda in una delle sedi operative di Amazon, o una giornata di prototipazione a Roma presso la Palestra dell'Innovazione, oppure prendere parte al contest DroneBot alla RomeCup 2026, a Roma.

PERCHÈ MAKE IT REAL

Make It Real offre ai giovani un'occasione unica per acquisire competenze tecnologiche e imprenditoriali richieste dal mercato, lavorare su idee concrete in un ambiente collaborativo e innovativo, e confrontarsi con esperti del mondo accademico e aziendale. Un'esperienza formativa che unisce teoria e pratica, valorizza il talento individuale e costruisce reali opportunità di futuro.

DESTINATARI E PCTO

Studenti della scuola secondaria di II grado delle città di Milano, Roma, Palermo, Vercelli e San Salvo (Abruzzo)

PCTO: le ore dipendono dalle attività svolte

**ISCRIVI LA
CLASSE**





I GIOVANI PROTAGONISTI DELL'INNOVAZIONE DIGITALE

Rising Youth, giunto alla sua quinta edizione, nasce dalla collaborazione con SAP Italia, leader mondiale nelle soluzioni informatiche per le imprese, e si propone di rafforzare le competenze digitali e trasversali dei giovani, aiutandoli a orientarsi nel mondo del lavoro e a cogliere le opportunità offerte dalla transizione digitale. Il progetto dà voce e spazio all'innovazione degli studenti, unendo formazione digitale e creatività progettuale.

ATTIVITÀ

- FASE 1 (ottobre 2025 – febbraio 2026) esperti SAP animano un webinar al mese sui temi Intelligenza Artificiale e sostenibilità in contesto aziendale.
- FASE 2 gli studenti, divisi in team, lavorano all'ideazione e prototipazione di soluzioni innovative legate all'uso dell'intelligenza artificiale e della tecnologia per la sostenibilità da presentare in occasione della RomeCup 2026, presso l'Università La Sapienza di Roma (28-30 Aprile 2026)
- FASE 3 i team degli studenti che hanno seguito le sessioni formative online e hanno realizzato un prototipo funzionante, partecipano in presenza all'evento finale della RomeCup 2026. Durante l'evento, una giuria di esperti valuta i progetti e premia i tre vincitori. Vengono assegnate da SAP anche due menzioni speciali per la migliore presentazione e per il progetto con maggiore impatto tecnologico.

PERCHÈ RISING YOUTH

Perché i giovani non sono solo spettatori del cambiamento, ma possono diventarne protagonisti.

Rising Youth li accompagna in un'esperienza formativa, pratica e ispirazionale, dove la tecnologia diventa uno strumento per creare soluzioni reali, immaginare nuovi scenari professionali e allenare lo spirito di squadra, l'innovazione e il pensiero critico.

DESTINATARI E PCTO

Studenti delle scuole secondarie di II grado

PCTO: 15 ore per chi partecipa alle sole sessioni formative online; 30 ore per chi partecipa all'evento conclusivo in occasione della Rome Cup 2026

**ISCRIVI LA
CLASSE**



ROLL CLOUD

in collaborazione con Opening Future, un progetto congiunto di Google Cloud, Intesa Sanpaolo e TIM Enterprise



DAL CLOUD ALLE COMPETENZE DEL DOMANI: IMPARARE, ORIENTARSI E INNOVARE

Roll Cloud è il percorso formativo che apre le porte del cloud computing e dell'intelligenza artificiale agli studenti delle scuole secondarie, rendendo accessibili tecnologie che stanno rivoluzionando il nostro modo di vivere e lavorare.

Promosso dalla Fondazione Mondo Digitale ETS nell'ambito di Opening Future – il progetto congiunto di Google Cloud, Intesa Sanpaolo e TIM Enterprise – Roll Cloud unisce formazione tecnica sui temi del Cloud e dell'Intelligenza artificiale e sviluppo delle soft skills, attraverso webinar, testimonianze aziendali, attività di orientamento e sfide pratiche. Il programma culmina in un hackathon finale a Torino, dove gli studenti potranno collaborare e mettere in pratica quanto appreso.

ATTIVITÀ

- Per le scuole secondarie di I grado e il biennio delle scuole secondarie di II grado:
 - 1 webinar di introduzione al cloud e Intelligenza artificiale, e 1 webinar sulle soft skills e competenze trasversali
 - 1 hackathon finale in presenza, a Torino (aprile 2026)
- Per il triennio delle scuole secondarie di II grado:
 - 1 webinar di introduzione al cloud e Intelligenza artificiale, 1 webinar sulle soft skills e competenze trasversali e 1 webinar di orientamento e autovalutazione, con l'uso del Personal Ecosystem Canvas
 - 1 sfida creativa pratica
 - 1 hackathon finale in presenza, a Torino (aprile 2026)

PERCHÈ ROLL CLOUD

Scegliere Roll Cloud significa offrire agli studenti un'opportunità unica di crescita, in un contesto formativo che valorizza sia le conoscenze tecniche che le capacità umane. È un'occasione per accendere passioni, costruire consapevolezza e guidare i giovani a scoprire il potenziale della tecnologia e il proprio talento.

DESTINATARI E PCTO

Scuole secondarie di I e II grado, della regione Piemonte

PCTO: per le scuole secondarie di secondo grado Roll Cloud riconosce 30 ore di PCTO

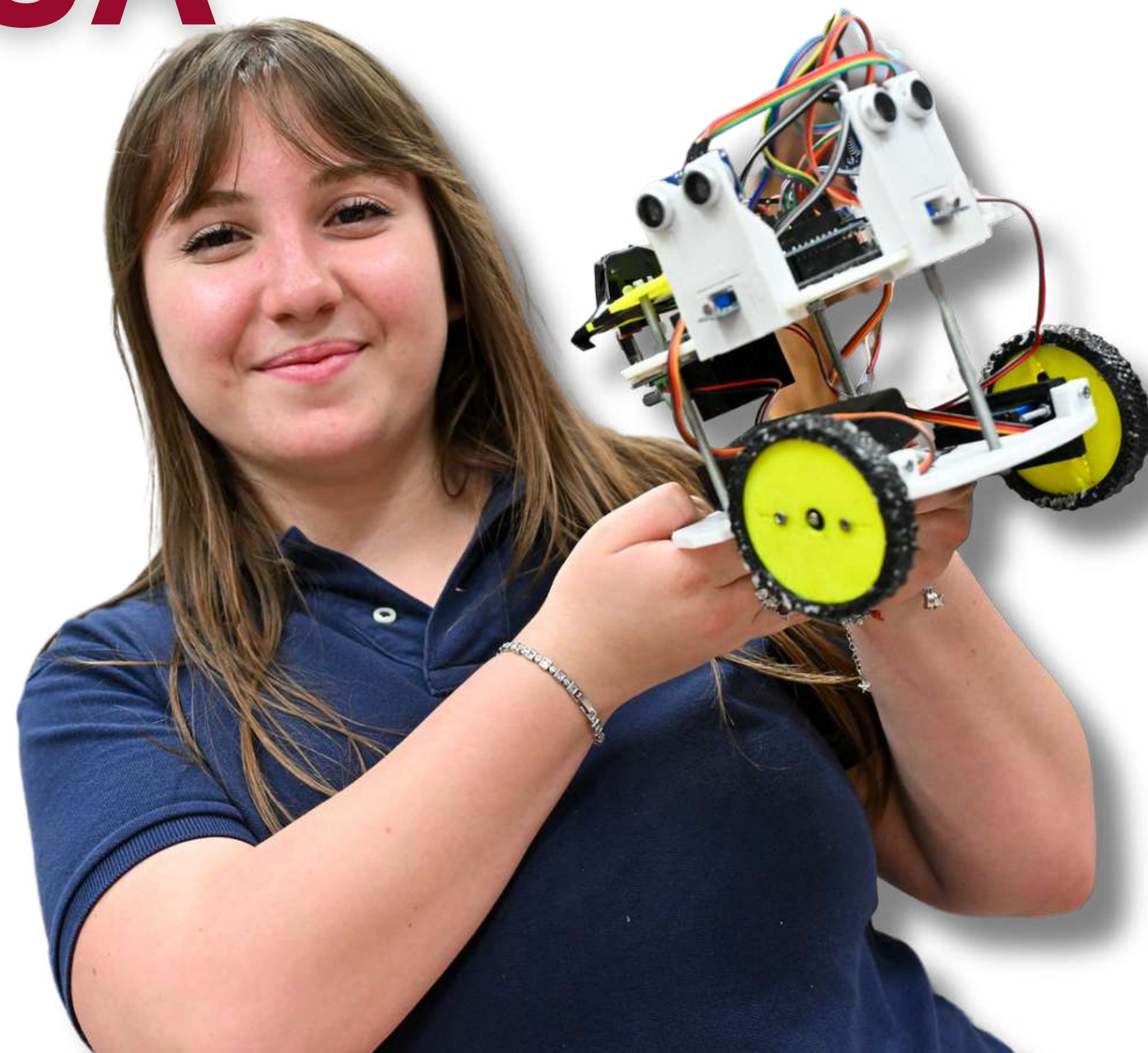
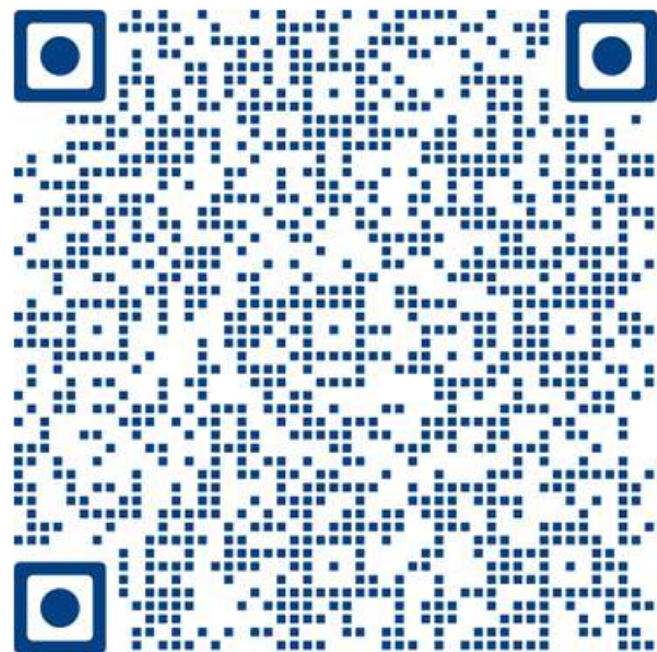
**ISCRIVI LA
CLASSE**



ISCRIVI LA TUA CLASSE

TUTTE LE ATTIVITÀ SONO GRATUITE

Inserisci il codice meccanografico della scuola, spunta il progetto scelto e convalida i dati



CONTATTACI



Sito web

<https://www.mondodigitale.org/>

Contatti

e.curatola@modndodigitale.org

3938922360

c.stajano@mondodigitale.org

3201731570

Canali social

