

# L'OFFERTA FORMATIVA

Le nuove tecnologie sono per tutti

# COM'È STRUTTURATA LA NOSTRA OFFERTA FORMATIVA

- **PROGETTI FINANZIATI**: per ogni progetto, tramite bandi -nazionali ed europei- o fondi di grandi privati e aziende/istituzioni, <u>eroghiamo gratuitamente percorsi di formazione</u> coerenti con gli obiettivi richiesti.
- PON: operiamo al fianco delle scuole nell'ambito del Programma Operativo Nazionale per rafforzare la coesione economica, sociale e territoriale al fine di ridurre il divario fra le regioni più avanzate e quelle in ritardo di sviluppo. Operiamo soprattutto sull'<u>Asse I</u>: investimenti nelle competenze, nell'istruzione e nell'apprendimento permanente.
- **PCTO** ("Percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento" ex ASL): sviluppiamo percorsi strutturati secondo la nostra offerta ma anche ad hoc secondo le esigenze specifiche.
- CORSI ACQUISTABILI CON CARTA DEL DOCENTE: mettiamo a disposizione corsi di formazione per docenti con la CDD in quanto ente accreditato presso il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca.
- LABORATORI E PERCORSI DELLA PALESTRA DELL'INNOVAZIONE: rivolti a tutti (giovani, famiglie, professionisti, aziende ecc.) coloro che sono interessati a scoprire le opportunità offerte dalla tecnologia e non solo. Corsi ad hoc, one shot e programmi strutturati di formazione su digitale e life skills per aziende, enti e organizzazioni: academy sulle frontiere della tecnologia applicata a diversi ambiti (es. medico), strategic workout che integrano ambienti digitali con la consapevolezza e la pratica degli skills necessari nel 21° secolo, job shadowing. Percorso di acceleratore giovanile per lo sviluppo di progetti imprenditoriali.
- **PROGETTI DI RICERCA**: coinvolgiamo scuole (studenti e docenti), aziende, pubbliche amministrazioni e cittadini in progetti sperimentali di ricerca su educazione, formazione e innovazione.





# I NOSTRI DESTINATARI

L'offerta è declinabile secondo le diverse esigenze dei richiedenti ed è disponibile per scuole, cittadini, organizzazioni ed enti pubblico-privati. I destinatari sono intesi per fasce di età scolare. I corsi strutturati per gli studenti sono disponibili anche per i docenti, in un'ottica di "formazione dei formatori" per replicare le attività in classe in autonomia. Negli anni la FMD ha anche sviluppato programmi e processi innovativi in maniera sistematica, come ad esempio percorsi di formazione in più giornate per aziende (Enel, Adecco, SIII) e il programma di acceleratore inclusivo per progetti imprenditoriali giovanili.

Scuole primarie (studenti e docenti)



Scuole secondarie di secondo grado (studenti e docenti)



Professionisti e aziende



Scuole secondarie di primo grado (studenti e docenti)



Giovani adulti





# GLI AMBIENTI DELLA PALESTRA DELL'INNOVAZIONE

La Fondazione Mondo Digitale è dotata di uno spazio fisico con ambienti allestiti e pensati secondo le diverse aree di attività:

- IOT LAB
- ROBOTIC CENTER
- FAB LAB
- IMMERSIVE LAB
- GAME LAB
- VIDEO LAB
- CODING LAB
- ACTIVITY SPACE

Proprio dai tanti anni di esperienza e dal parallelismo tra gli ambienti e le diverse aree, nasce la capacità di FMD di diffondere il suo modello in maniera ramificata sul territorio.

Quando spazi e strumenti lo consentono, le attività vengono infatti "esportate" riproducendo il modello a distanza in altre sedi.















... ad ogni ambiente, la sua attività...





# LE PROPOSTE DEL ROBOTIC CENTER

#### BEEBOT

In questo workshop costruiamo un robot che, tramite i comandi di movimento posti sul dorso, può memorizzare i compiti decisi dai ragazzi per svolgere un percorso pensato a priori verso un obiettivo. Bambine e bambini inizieranno a sviluppare capacità di problem solving e rafforzeranno quello che già imparano nelle scuole tramite un originale percorso didattico.

#### **OZOBOT**

Impariamo insieme a programmare Ozobot, mini-robot in grado di muoversi e completare percorsi sempre più complessi, disegnati a mano sulla carta. I comandi, basati su combinazioni di colori, fanno eseguire al robot la giusta azione. Cosa impariamo? Concetti chiave della programmazione e possibili applicazioni della robotica alla vita quotidiana.

#### **WEDO 1.0**

Realizzazione e programmazione di semplici modellini Lego che diventano veri e propri robot. Il laboratorio permette di fare esperienze didattiche manuali, trovare soluzioni creative alternative, lavorare in gruppo e imparare a programmare!

#### **WEDO 2.0**

Costruire e programmare non è mai stato così semplice. Il laboratorio permette ai ragazzi di avvicinarsi ai fondamenti della robotica e della programmazione a blocchi, dando spazio alla creatività e alla collaborazione tra membri del gruppo.

### DIFENDERE L'AMBIENTE È UN GIOCO DA ROBOT!

Il set di energie rinnovabili permette agli studenti di esplorare il concetto di energia con macchine motorizzate semplici, attraverso esperimenti in cui dovranno usare l'energia dei propri corpi e le tre fonti di energia principale (solare, eolica, idrica) per generare, immagazzinare e utilizzare potenza.

#### **ROBOT LINE FOLLOWER**

Hai mai costruito un robot dalla base? Con gli appositi kit di saldatura impareremo a costruire e saldare i circuiti per assemblare la nostra scheda e costruire il nostro primo Robot Line Follower e scatenarci in divertenti gare con gli amici.

#### MINDSTORMS NXT

L'obiettivo è appassionare e avvicinare ragazzi e adulti al mondo della tecnologia e della robotica. Grazie ai kit "Lego Education" sarà possibile seguire l'intera creazione di un robot dalla costruzione dell'hardware alla programmazione del software. I partecipanti lavorano in gruppo e risolvono insieme i problemi di costruzione e programmazione.



- Scuole primarie (studenti e docenti)
- Scuole secondarie di I grado (studenti e docenti)
- Scuole secondarie di Il grado (studenti e docenti)
- Giovani adulti
- Professionisti e aziende



# LE PROPOSTE DI IOT E INTELLIGENZA ARTIFICIALE



I ragazzi inizieranno a familiarizzare con il linguaggio dell'AI e affronteranno dubbi e luoghi comuni sull'argomento, evidenziandone opportunità e vantaggi. L'obiettivo educativo è di acquisire conoscenze e linguaggi su una tecnologia che sarà sempre più comune nelle nostre vite quotidiane e sul posto di lavoro.

🔵 🔵 🛑 ARDUINO

Introduzione all'uso di Arduino. Con sensori, luci e motori, i partecipanti realizzano giochi interattivi, imparano alcuni principi di elettronica e scoprono le potenzialità dei linguaggi di programmazione per applicazioni pratiche e divertenti.

O RASPBERRY

Il corso vuole introdurre i concetti di base legati allo sviluppo di un progetto elettronico, le potenzialità e i suoi limiti e le caratteristiche della piattaforma hardware e software.

5G 4 ALL

Il percorso è dedicato agli studenti delle scuole secondarie di secondo grado per portare il 5G, la Cloud Robotics e l'Internet of Things nella scuola italiana e sperimentare insieme agli studenti come interconnettere oggetti, dati e persone e portare servizi e benefici nel contesto in cui vivono.

MICROBIT

Grazie a una piccola scheda programmabile, gli allievi potranno programmare giochi, robot, micro-oggetti indossabili o addirittura realizzare semplici strumenti di misura da utilizzare nei laboratori di scienze.

CODEBUG

Il corso fornisce i concetti basilari di informatica e di elettronica. Mediante l'utilizzo di CodeBug, una scheda elettronica interattiva, è possibile apprendere i fondamenti della programmazione. I partecipanti applicheranno il pensiero computazionale al mondo reale (Internet of things) per produrre e programmare prodotti domotici e ludici perfettamente funzionanti. Le attività, svolte in gruppo, svilupperanno capacità di team working.



- Scuole primarie (studenti e docenti)
- Scuole secondarie di I grado (studenti e docenti)
- Scuole secondarie di II grado (studenti e docenti)
- Giovani adulti
- Professionisti e aziende



# LE PROPOSTE DEL CODING LAB



Scopriamo il mondo di Scratch per introdurre la logica e i concetti base della programmazione, con esercitazioni teoriche e pratiche al pc. Con Scratch gli studenti possono apprendere la programmazione in modo coinvolgente e creativo e realizzare il proprio programma. Lavorando in gruppo i partecipanti sviluppano capacità di team working.

#### **BLOCKLY**

Con Blockly programmare diventa un gioco da ragazzi. Spostando blocchetti colorati su uno schermo muoviamo in realtà dei personaggi grazie a comandi diversi. L'apprendimento diventa intuitivo e piacevole.

**PYTHON** 

Il corso introduce ai concetti di base della programmazione tramite il linguaggio Python: tipi di dati, variabili, assegnamenti, strutture di controllo, funzioni, classi, moduli e Input/Output. Strutture dati: vettori, stringhe, liste e dizionari.

#### **MICRONINJA**

Microninja è il progetto per bambini, genitori e insegnanti per giocare e divertirsi, imparando a interagire con la programmazione e la tecnologia. Il primo computer di casa, per i bambini che vogliono diventare grandi e per i grandi che vogliono restare bambini.

PROGRAMMA LA TUA PRIMA APP!

Introduzione teorica e pratica alla programmazione di applicazioni mobili. I partecipanti apprendono le basi della logica della programmazione, sviluppano competenze di problem solving e con il software App Inventor sviluppano la propria app: un prodotto unico e perfettamente funzionante su dispositivi come smartphone e tablet.

**JAVASCRIPT** 

I partecipanti imparano a ideare e costruire la propria pagina web, apprendono i principi base della formattazione e imparano a personalizzarne lo stile con i fogli CSS. Mediante il linguaggio Javascript diventano anche capaci di inserire dati dinamici nel proprio blog.



- Scuole secondarie di I grado (studenti e docenti)
- Scuole secondarie di II grado (studenti e docenti)
- Giovani adulti
  - Professionisti e aziende



# LE PROPOSTE DEL FABLAB (1/2)

### EMOSILLA

I concetti base della fabbricazione digitale vengono presentati ai bambini, che partecipano al design della propria sedia. La personalizzano con un disegno digitale dell'emozione che viene inciso sullo schienale della sedia tramite il taglio laser. Alla fine la sedia viene assemblata con un sistema di press-fit, processo di costruzione a incastri e poi verniciata.

#### ROBOT EMOTIVI

Sfruttando la tecnologia del taglio laser e software per il disegno digitale, gli allievi realizzano robot statici composti da parti in legno compensato assemblate tramite incastri. Agli allievi viene chiesto di personalizzare il volto dei robot dandogli l'aspetto che meglio descrive l'emozione che provano in quel momento.

#### LIBRO LASER

Partendo da un racconto, gli studenti sono portati ad astrarre in forme e colori la loro storia, in modo da poter essere lette ogni volta in maniera diversa. Successivamente sarà chiesto loro di modellare gli oggetti e le forme che animeranno il libro laser. La classe viene introdotta alle nozioni base di funzionamento e di uso delle tecnologie di stampa 3D, e taglio laser.

#### LA LINEA DEL TEMPO

Durante il laboratorio, usando stampante 3D e taglio laser, i partecipanti lavorano in gruppi per realizzare una versione tridimensionale della linea del tempo di un periodo storico scelto dall'insegnante. Gli avvenimenti storici saranno rappresentati con l'uso di simboli e icone disegnati dai partecipanti e prodotti con le tecnologie presenti nel laboratorio.

#### **KOINOBORI**

Un workshop che trasforma la tradizione in tecnologia educativa. La "carpa", pesce simbolo di libertà e autodeterminazione, verrà tagliata al laser su tessuto. Poi i bambini potranno divertirsi a personalizzare e colorare gli oggetti realizzati grazie a stancil e colori vivaci.

### FABRICADEMY

Il corso transdisciplinare della durata di 13 settimane si focalizza sullo sviluppo di nuove tecnologie nell'industria della moda. Le applicazioni sono ampie, dal tradizionale mondo del *fashion* fino all'emergente universo della *wearable technology*. Il corso prevede lezioni frontali e webinar.



- Scuole primarie (studenti e docenti)
- Scuole secondarie di I grado (studenti e docenti)
- Scuole secondarie di II grado (studenti e docenti)
- Giovani adulti
- Professionisti e aziende



# LE PROPOSTE DEL FABLAB (2/2)



Cosa ci riserva il futuro? L'unione tra migliaia di anni di esperienza sui metodi di tessitura e cucitura tradizionali per produrre vestiti indossabili e resistenti e l'imprenditorialità che cerca di forzare i limiti del tessuto per spingerli verso nuove prestazioni finora solo immaginate. Il workshop vuole fornire ai partecipanti i principi teorici e le abilità strumentali.

#### **FAB TREE**

Il workshop si focalizza sulla creazione di una nuova tipologia di albero natalizio, fabbricato attraverso una fresa e personalizzabile nei suoi accessori. I bambini disegneranno la morfologia del classico pino, con una nuova interpretazione ispirata alle geometrie degli animali. L' albero sarà assemblato con il sistema di incastri press fit per trasportarlo facilmente.

#### **ASTROMAKERS**

Il percorso "AstroMakers" ci accompagnerà in un viaggio alla scoperta dell'astronomia e della fabbricazione digitale. In due appuntamenti scopriremo costellazioni e fasi lunari disegnando, fabbricando e personalizzando originali modellini tagliati a laser e personalizzati con la bioplastica. Il corso è prenotabile anche per un solo appuntamento.

🖯 🔵 🛑 STAMPA 3D/ LA CAPSULA DEL TEMPO

Il percorso va dall'ideazione alla realizzazione di un oggetto (hands-on) con le tecniche della stampante 3D. L'itinerario di apprendimento unisce scienza, matematica e tecnologia allo sviluppo di capacità espressive, creatività, fantasia e problem solving. I partecipanti accrescono la consapevolezza del rapporto forma-funzione-oggetto, riscoprono la manualità e la capacità di lavorare in team.

GEOMETRIE DEL GIOIELLO

Cosa si cela dietro la creazione di oggetti che arricchiscono stile e personalità? I partecipanti avranno la possibilità di scoprire il processo di ideazione e produzione del gioiello partendo dalle primissime fasi arrivando fino alla realizzazione del prodotto finale. Un percorso formativo di tre incontri per sviluppare un nuovo modo di sperimentare.

#### IL TUO VASETTO INTELLIGENTE

Si parte dal design di un kit di vasetti, realizzato e intagliato grazie alla macchina laser, arricchito da personalissimi decori. Si arriva con un secondo incontro a renderlo un originalissimo oggetto intelligente, che oltre ad abbellire il proprio balcone, è amico dell'ambiente. Grazie alla programmazione di un piccolo Codebug, il bambino sarà avvisato quando la pianta necessita di acqua per ridurre gli sprechi.



- Scuole primarie (studenti e docenti)
- Scuole secondarie di I grado (studenti e docenti)
- Scuole secondarie di Il grado (studenti e docenti)
- Giovani adulti
- Professionisti e aziende



# LE PROPOSTE DEL VIDEO LAB



Laboratorio di sound design per la sonorizzazione e la sincronizzazione audio video. Attraverso l'analisi di brevi filmati (video, pubblicità, brevi estratti filmici o documentari) i ragazzi produrranno una loro originale soundtrack da associare alle immagini. Il corso cerca di fornire agli studenti le nozioni teoriche e pratiche per realizzare un prodotto multimediale.

🛑 🌑 🔘 🛑 ESPLORATORI SONORI

I suoni, i rumori e le voci. Come utilizzarli in funzione creativa? È questa l'idea che si propone il laboratorio, studiato per far apprendere e divertire gli studenti a cui si rivolge: il nostro è un "pianeta acustico", quali sono allora i rumori della natura e del quotidiano che producono emozioni? cosa si intende per Sound? Nel corso scopriremo dunque il rapporto tra ascolto, fenomeno acustico e percezione sonora.

🛑 🔵 🔵 🛑 VIDEOMAKING

Nozioni, teoriche e pratiche, per comprendere tutte le fasi preparatorie ed esecutive per la realizzazione di un video. Durante le lezioni i partecipanti avranno la possibilità di sperimentare in prima persona la costruzione e il montaggio di un personalissimo video.

STOP MOTION

La Stop Motion Animation è una soluzione simpatica e una tecnica piuttosto semplice per la realizzazione di cortometraggi, affascinante ed efficace per creare piccoli video anche amatoriali. Attraverso l'utilizzo di software specifici il partecipante avrà modo di conoscere e di riprodurre, con pochi passaggi, la realizzazione di un prodotto multimediale.

#### UNA STORIA A FUMETTI

Con il software Lego Story Starter di Lego Education, e grazie al supporto di Word e Lego Story Visualizer, i partecipanti costruiscono la loro "storia digitale". Partendo dalla scenografia, si arriva fino alla digitalizzazione delle situazioni riportate nello storyboard e si realizzano piccoli fumetti.

O VIDEO-EMPATIA

Nell'era digitale per avere voce è importante imparare ad ascoltare, raccontarsi e raccontare. I ragazzi utilizzeranno i propri smartphone e la connessione wifi per riprendere, editare e pubblicare video storie, proprio per dare il messaggio che è possibile fare tanto grazie all'empatia e all'intelligenza collettiva.



- Scuole primarie (studenti e docenti)
- Scuole secondarie di I grado (studenti e docenti)
- Scuole secondarie di Il grado (studenti e docenti)
- Giovani adulti
- Professionisti e aziende



## LE PROPOSTE DEL GAME LAB

UN VIDEOGIOCO 2D

Obiettivo del laboratorio è fornire le basi per la creazione di un videogioco in 2D. Lo scopo è quello di far scoprire una realtà poco conosciuta e far comprendere casa si nasconde dietro un "semplice" videogioco. Il risultato finale è l'ideazione e la creazione di un gioco più o meno complesso, imparando le basi della programmazione e delle differenze tra animazioni 2D e 3D.

IL TUO VIDEOGAME 3D

Il corso, in maniera semi-approfondita, vuole fornire strumenti e competenze per realizzare videogame. I partecipanti acquisiscono competenze di grafica tridimensionale e di creazione di videogame con un software altamente professionale, quale Unity 3D.

MODELLAZIONE E ANIMAZIONE 3D

Il corso intende fornire una panoramica sulla storia della grafica tridimensionale e il suo utilizzo in cartoni animati, film, spot pubblicitari. Dopo un'introduzione al software e all'ambiente di lavoro tridimensionale, verranno approfondite le tecniche di modellazione poligonale, attraverso la creazione di oggetti. Inoltre verranno spiegati i concetti di texturing attraverso l'analisi delle UV's e renderizzazione di base per poter vedere il risultato finale del modello creato.



- Scuole primarie (studenti e docenti)
- Scuole secondarie di I grado (studenti e docenti)
- Scuole secondarie di II grado (studenti e docenti)
- Giovani adulti
- Professionisti e aziende



## LE PROPOSTE DELL' IMMERSIVE LAB

🔘 🔵 🛑 SCOPRI LA REALTÀ VIRTUALE

Il corso si prefigge di fornire le basi per la creazione di applicazioni VR. Dopo una prima parte teorica in cui verrà tracciata la storia della realtà virtuale, la sua trasformazione negli anni fino ad arrivare agli applicati e ai device utilizzati ai giorni nostri, i suoi ambiti applicativi e le sue potenzialità, verrà approntato l'argomento dal punto di vista pratico.
Attraverso l'utilizzo del software Unity 3D verrà creato un mondo tridimensionale fruibile in realtà virtuale.

L'ESPERIENZA IMMERSIVA DEL GIOCO

Il corso si pone come obiettivo quello di introdurre gli studenti alle potenzialità della realtà virtuale, nuova tecnologia che promette la fruizione di contenuti multimediali in maniera fortemente immersiva. I ragazzi, oltre a provare con mano tutti i principali visori in commercio, potranno apprendere le basi del loro funzionamento con l'obiettivo di stimolare curiosità e interesse. Inoltre avranno l'opportunità di cimentarsi nello sviluppo di un applicativo multimediale, sperimentando il lavoro di gruppo e conoscendo nuovi possibili campi di interesse per il loro futuro.

VIRTUAL TOUR

Il corso fornisce le basi concettuali per la comprensione delle tecnologie immersive: un nuovo medium, che sfrutta la forza espressiva della cinematografia, il senso di immersione della realtà virtuale e l'interattività dei video game. Gli studenti sperimentano diverse esperienze immersive e riflettono sulle potenzialità creative e multidisciplinari, di quella che è destinata a diventare la piattaforma digitale del prossimo decennio.

🔵 🔵 🛑 IL MONDO IN REALTÀ AUMENTATA

Il corso si prefigge di fornire le basi per la creazione di applicazioni AR. Attraverso l'utilizzo di AR Target (marker) i partecipanti impareranno a installare oggetti tridimensionali ed animazioni su scenari reali visualizzabili attraverso l'utilizzo di smartphone.



## Legenda per destinatari

Scuole primarie (studenti e docenti)

Scuole secondarie di I grado (studenti e docenti)

Scuole secondarie di II grado (studenti e docenti)

Giovani adulti

Professionisti e aziende



# LE PROPOSTE DI ACTIVITY SPACE: INNOVATION E COMUNICAZIONE

COMUNICAZIONE DIGITALE

Siamo ciò che comunichiamo. L'arte di raccontarsi, come individuo o come ente, diventa ormai connubio imprescindibile con la realtà oggettiva. Con lo scopo di coinvolgere il proprio target e raggiungere i propri obiettivi, personali o lavorativi, si sondano strumenti e modalità vincenti nella comunicazione descrittiva, simbolica ed emotiva.

SOCIAL MEDIA MARKETING

Il training offre una panoramica dei principali strumenti di social networking per la comunicazione efficace del proprio ente o della propria persona in ottica di personal branding. Come aumentare l'engagement del proprio pubblico? Come monitorare i dati di insight? Quali strumenti social sono più adatti e qual è il metodo più calzante per arrivare al target?

GIORNALISMO DIGITALE

Come ci si prepara a diventare cittadini del mondo di domani? Sicuramente allenandosi a pensare come dei giornalisti. Il giornalismo fornisce competenze e filtri concreti per comprendere il mondo: autonomia, critica e competenze digitali sono la base da cui partire.

CYBERSECURITY

Consigli per essere più sicuri online! Durante la sessione i partecipanti diventano maggiormente consapevoli dei rischi della rete. Attraverso video ed esercitazioni pratiche imparano a conoscere e utilizzare i principali strumenti per difendersi da attacchi online.

OPEN DATA

Cosa sono i dati e che importanza hanno nella nostra vita quotidiana? Nel corso, strutturato in maniera creativa e partecipativa, i partecipanti scoprono i vantaggi dell'utilizzo dei dati per prendere decisioni e ottenere un vantaggio competitivo.

INNOVAZIONE

Utilizziamo l'innovazione per trovare soluzioni ai problemi della vita e del lavoro. Attraverso la metodologia del design thinking i partecipanti generano idee, trovano risposte, progettano soluzioni tecnologiche e prototipano app. I partecipanti acquisiranno le nozioni di base del pensiero progettuale, gli approcci alla risoluzione creativa dei problemi, l'importanza di ricevere feedback e agire in base ai riscontri ottenuti e il valore di collaborare e interagire per ottenere i risultati migliori.



- Scuole primarie (studenti e docenti)
- Scuole secondarie di I grado (studenti e docenti)
- Scuole secondarie di II grado (studenti e docenti)
- Giovani adulti
- Professionisti e aziende



# LE PROPOSTE DI ACTIVITY SPACE: COACHING

Al centro di ogni processo innovativo c'è una squadra di lavoro. Come aiutare le persone a comunicare in modo efficace? Come sviluppare le competenze trasversali utili a raggiungere più velocemente gli obiettivi? Con gli strumenti e la metodologia di apprendimento esperienziale di MTa Learning si formano squadre ad alte prestazioni, si promuovono soluzioni più efficaci dei problemi, si migliora la comunicazione e si catalizza cambiamento.

○ ● LSP

LEGO Serious Play è un metodo finalizzato a sviluppare il pensiero, la comunicazione e la risoluzione di problemi complessi di gestione aziendale attraverso l'impiego del gioco di costruzioni Lego. Lo strumento è declinabile secondo richieste, esigenze e protagonisti specifici.

○ ● PEC - PERSONAL ECOSYSTEM CANVAS

Ideato dal professor Molina, il PEC (Personal Ecosystem Canvas) è uno strumento funzionale all'indagine dell'ecosistema personale, ovvero di quel sistema multidimensionale, dinamico, evolutivo e complesso che include tutti gli aspetti interni ed esterni, locali e globali, che influenzano la vita di una persona. La natura olistica dello strumento consente la sua applicazione in diversi contesti, con lo scopo di incrementare l'autoconsapevolezza della complessità e della dinamicità di ogni individuo, utile alla costruzione di un percorso di allineamento tra sfera personale, sociale e lavorativa.



- Scuole primarie (studenti e docenti)
- Scuole secondarie di I grado (studenti e docenti)
- Scuole secondarie di II grado (studenti e docenti)
- Giovani adulti
- Professionisti e aziende





# FONDAZIONE MONDO DIGITALE

info@mondodigitale.org tel. 06 42014109 www.mondodigitale.org Roma, via del Quadraro 102