

PROMOSSO DA: Fondazione Mondo Digitale

DESTINATARI: Scuola secondaria di II grado e IeFP
Disponibilità per un massimo di 1 classe per ciascuna adesione

TIPOLOGIA: Percorso strutturato in diverse fasi e tipologie

PERIODO DI REALIZZAZIONE E DURATA: Anno scolastico 2025/2026 – Numero e durata degli incontri da definire

SEDE DI SVOLGIMENTO: Online, scuola o università abbinata con presentazione finale dei lavori alla RomeCup 2026 presso La Sapienza Università di Roma

MODALITÀ DI PRENOTAZIONE: Compilazione del form al link https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf57RHUZ9_BeWQ5cPKzeAW0OzP6bGeC0xUmuFRL4azFCWfnfw/viewform

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

I contest creativi di robotica rappresentano un momento di incontro fra scuole secondarie di II grado e università per promuovere e rafforzare il lavoro collaborativo tra giovani studenti e studentesse e team di ricercatori e ricercatrici accademici/che. Team di scuole secondarie di secondo grado di tutta Italia lavorano fianco a fianco con giovani ricercatori e ricercatrici universitari/ie, attraverso laboratori in presenza e online, per sviluppare nuovi progetti o migliorare quelli già realizzati nelle precedenti edizioni, che utilizzino una tecnologia robotica applicata all'agricoltura, alla riabilitazione, all'assistenza, al mare, alla guida autonoma, alla rete 5G o alle interfacce neurali.

Le attività laboratoriali si svolgono durante l'anno scolastico (novembre-maggio) e si concludono con la sfida finale in occasione della RomeCup 2026 per le presentazioni finali dei prototipi.

Durante la sfida finale i team delle scuole presentano, davanti a una giuria di esperti/e che decreterà il vincitore, il proprio progetto attraverso un elevator pitch.

Categorie di gara:

- COBOT: tecnologie robotiche applicate alla riabilitazione e all'industria
- AGROBOT: tecnologie robotiche applicate all'agricoltura
- NONNIBOT: tecnologie robotiche applicate all'assistenza
- MAREBOT: tecnologie robotiche applicate al mare
- TIRBOT: tecnologie robotiche applicate alla guida autonoma
- 5GBOT: tecnologie robotiche applicate alla rete 5G
- DRONE BOT: tecnologie robotiche applicate ai veicoli a volo autonomo

OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI

- Rafforzare sinergie e collaborazioni tra scuole e università
- Rafforzare le competenze tecnologiche degli studenti e delle studentesse
- Incentivare la ricerca e lo sviluppo di tecnologie di servizio
- Prevenire il robotic divide
- Orientare gli studenti e le studentesse alle carriere del futuro

METODOLOGIA E MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:

Le attività laboratoriali si svolgono durante l'anno scolastico (novembre-aprile) in modalità mista a seconda delle disponibilità della scuola e dell'università abbinata. Durante gli incontri gli studenti e le studentesse sviluppano un prototipo di robotica in una delle 6 categorie di gare. Il percorso si conclude con la sfida finale in occasione della RomeCup 2026 (aprile 2026) durante la quale vengono presentati i prototipi realizzati dai diversi team nelle diverse categorie di gara.

EVENTO CONCLUSIVO:

RomeCup 2026, aprile, Sapienza Università di Roma.

PROMOSSO DA: Fondazione Mondo Digitale

DESTINATARI: Docenti
Disponibilità per un massimo di 1000 docenti

TIPOLOGIA: Percorso strutturato in diverse fasi e tipologie

PERIODO DI REALIZZAZIONE E DURATA: Anno scolastico 2025/2026 – Numero e durata degli incontri da definire

SEDE DI SVOLGIMENTO: Online ed eventi territoriali

MODALITÀ DI PRENOTAZIONE: Compilazione del form al link https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf57RHUZ9_BeWQ5cPKzeAW0OzP6bGeC0xUmuFRL4azFCWfnfw/viewform?u-sp=dialog

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

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

OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI

- Sviluppare, nei/nelle docenti, competenze di base e intermedie sull'IA e sul pensiero computazionale
- Favorire l'adozione di pratiche didattiche inclusive, etiche e centrate sullo/a studente/essa
- Stimolare un uso creativo e critico dell'IA fra gli studenti e le studentesse

METODOLOGIA E MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:

- 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

PARTENARIATI/COLLABORAZIONI:

Raspberry Pi Foundation.

PROMOSSO DA: Fondazione Mondo Digitale

DESTINATARI: Scuola secondaria di II grado e leFP
Disponibilità per un massimo di 2 classi per ciascuna adesione

TIPOLOGIA: Percorso strutturato in diverse fasi e tipologie

PERIODO DI REALIZZAZIONE E DURATA: Anno scolastico 2025/2026 – 6 webinar di 1 ora ciascuno + 1 giornata di prototipazione di 7 ore + giornata di presentazione del prototipo alla RomeCup 2026

SEDE DI SVOLGIMENTO: Online, Fondazione Mondo Digitale – via del Quadraro, 102 – 00174 Roma, e RomeCup 2026 presso Università La Sapienza di Roma

MODALITÀ DI PRENOTAZIONE: Iscrizione al link <https://www.mondodigitale.org/iscrizione-scuole>

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

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

OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI

Il progetto "Make It Real" punta a realizzare un percorso modulare e integrato che unisce formazione, prototipazione e competizione per attivare il potenziale imprenditoriale e innovativo dei/delle giovani tra i 16 e i 25 anni.

METODOLOGIA E MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:

Attività per le scuole:

- Formazione modulare all'uso consapevole e responsabile delle tecnologie emergenti in ambito STEM: Webinar su Intelligenza artificiale generativa, 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 (1 ora) si può seguire uno, più d'uno o l'intero ciclo.
- Giornata di prototipazione presso la Palestra dell'Innovazione di Roma: gli studenti e le studentesse che partecipano alle attività di formazione accedono alla selezione per la giornata di prototipazione durante la quale, suddivisi in team, produrranno un prototipo o una demo con un pitch di presentazione finale.
- Partecipazione al Contest DroneBOT in collaborazione con Università di Roma Tre Vergata,

PARTENARIATI/COLLABORAZIONI:

Amazon.

EVENTO CONCLUSIVO:

Presentazione finale alla RomeCup 2026, aprile, Sapienza Università di Roma.

PROMOSSO DA: Fondazione Mondo Digitale

DESTINATARI: Docenti
Disponibilità per un massimo di 200 docenti

TIPOLOGIA: Percorso strutturato in diverse fasi e tipologie

PERIODO DI REALIZZAZIONE E DURATA: Anno scolastico 2025/2026 – 17 incontri di 1 o 2 ore

SEDE DI SVOLGIMENTO: Online e scuola

MODALITÀ DI PRENOTAZIONE: Compilazione del form al link https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf57RHUZ9_BeWQ5cPKzeAW0OzP6bGeC0xUmuFRL4azFCWfnfw/viewform

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Buona la scuola se eccelle chi insegna (Tullio De Mauro).

Da nessuna parte la qualità di un sistema scolastico è superiore a quella dei suoi insegnanti (Andreas Schleicher).

La comunità di pratiche della “Scuola del noi” coinvolge i/le docenti delle scuole di ogni ordine e grado di tutto il territorio nazionale, impegnati a innovare la didattica in chiave digitale, inclusiva e trasformativa, condividendo tutto, in modalità open source. È uno spazio vivo di confronto e coprogettazione, che trasforma i/le docenti in protagonisti/e del cambiamento educativo e sociale, contribuendo alla costruzione di una scuola collaborativa, equa e aperta al futuro. I/le docenti sono chiamati/e a progettare ambienti di apprendimento accessibili e inclusivi attraverso l'integrazione dell'intelligenza artificiale nella pratica didattica e di metodologie innovative come gamification, storytelling interattivo e apprendimento esperienziale.

OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI

- Sviluppare percorsi didattici coinvolgenti e trasformativi, capaci di integrare il digitale nelle discipline e attivare conoscenze, competenze e valori ispirati al modello di Educazione per la vita
- Rafforzare la dimensione esperienziale dell'apprendimento attraverso approcci come: inquiry based learning, didattica outdoor, gamification, learning by teaching, making learning and thinking visible
- Promuovere la collaborazione tra pari e la diffusione di buone pratiche educative

METODOLOGIA E MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:

- Incontro di presentazione del progetto
- Creazione dei team di lavoro Webinar tematici su IA e metodologie innovative
- Incontri di coprogettazione online e attività in piccoli gruppi
- Sperimentazione dei percorsi didattici in classe
- Raccolta e documentazione delle buone pratiche
- Monitoraggio e restituzione finale

PROMOSSO DA: Fondazione Mondo Digitale

DESTINATARI: Scuola primaria – scuola secondaria di I grado – scuola secondaria di II grado e leFP – docenti – famiglie di alunni/e partecipanti
Disponibilità per un massimo di 10 classi per ciascuna adesione

TIPOLOGIA: Percorso strutturato in diverse fasi e tipologie

PERIODO DI REALIZZAZIONE E DURATA: Da gennaio a ottobre 2026 – Numero variabile di incontri di 2 ore ciascuno

SEDE DI SVOLGIMENTO: Online, scuola, sedi dei partner di progetto

MODALITÀ DI PRENOTAZIONE: Compilazione del form al link https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf57RHUZ9_BeWQ5cPKzeAW0OzP6bGeC0xUmuFRL4azFCWfnfw/viewform

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Fondazione Mondo Digitale è al fianco 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/trici sanitari/ie e genitori) e di bambini, bambine, ragazzi e ragazze con bisogni educativi speciali (BES), nel loro percorso educativo e per la loro vita online in sicurezza. Il titolo scelto per il progetto – Pathway Companion – vuole evocare un processo educativo più accessibile e coinvolgente attraverso l'impiego di un sistema di intelligenza artificiale che funziona da compagno e guida costante.

OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI

Pathway Companion si propone due obiettivi di servizio: supportare educatori, educatrici, docenti e caregiver, e facilitare il percorso di apprendimento di bambini, bambine, ragazzi e ragazze con bisogni speciali. È pensata per integrarsi perfettamente nell'affiancamento quotidiano di bambini e bambine tra 8 e 16 anni con difficoltà di lettura, di comprensione del testo e altri bisogni educativi speciali (BES). Tre i motori interconnessi di intelligenza artificiale per la selezione degli strumenti compensativi, l'adattamento dei contenuti e la personalizzazione continua. Grazie al primo motore, l'adulto fornisce informazioni sul profilo dell'alunno (età, classe frequentata, difficoltà specifiche), e il sistema propone le strategie compensative più efficaci, da confermare sempre a cura dell'adulto/a. Il secondo motore permette di trasformare il materiale didattico caricato sulla base delle strategie selezionate, migliorando la leggibilità, la comprensione e l'accessibilità (es. semplificazione sintattica, uso di immagini, sintesi vocale). La personalizzazione continua è garantita dal terzo motore che integra il feedback fornito dall'adulto a seguito dell'interazione con lo studente o la studentessa, migliorando progressivamente l'adattamento dei contenuti didattici in funzione della maturazione e dello sviluppo individuale. Nessun dato personale viene associato al profilo dello studente o della studentessa, che è identificato/a con un nickname o un codice anonimo.

METODOLOGIA E MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:

Per tutti i destinatari e le destinatarie 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
- Hackathons e maratone creative per ideare nuove estensioni e applicazioni future della piattaforma

PARTENARIATI/COLLABORAZIONI:

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

PROMOSSO DA: Fondazione Mondo Digitale

DESTINATARI: Scuola secondaria di II grado e leFP
Disponibilità per un massimo di 10 classi per ciascuna adesione

TIPOLOGIA: Percorso strutturato in diverse fasi e tipologie

PERIODO DI REALIZZAZIONE E DURATA: Da gennaio a ottobre 2026 – 6 webinar online di 1 ora ciascuno + 1 hackaton di minimo 4 ore alla RomeCup 2026

SEDE DI SVOLGIMENTO: Online e presso Università La Sapienza di Roma in occasione dell'hackathon conclusivo alla RomeCup 2026

MODALITÀ DI PRENOTAZIONE: Compilazione del form al link https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf57RHUZ9_BeWQ5cPKzeAW0OzP6bGeC0xUmuFRL4azFCWfnfw/viewform?u-sp=dialog

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Rising Youth, giunto alla sua quinta edizione, è il progetto nato dalla collaborazione con SAP Italia, azienda leader nel settore delle soluzioni informatiche per le imprese.

L'obiettivo è quello di aiutare gli studenti e le studentesse ad acquisire e rafforzare competenze digitali e trasversali necessarie ad affrontare le sfide e i continui cambiamenti del mercato del lavoro e a riflettere sulle opportunità professionali offerte oggi dalla transizione digitale.

OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI

- Conoscere e analizzare i vantaggi che le nuove tecnologie portano in azienda per renderla più sostenibile e intelligente
- Comprendere le potenzialità dell'AI nella distribuzione dei prodotti con conseguente minimizzazione degli scarti
- Conoscere soluzioni software con funzionalità low-code e no-code finalizzate alla creazione di app e all'innovazione dell'azienda
- Conoscere e analizzare le nuove tecnologie SAP attraverso casi di applicazione real

METODOLOGIA E MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:

- FASE 1 (ottobre 2025 – febbraio 2026): esperti/e SAP animano un webinar al mese sui temi Intelligenza Artificiale e sostenibilità in contesto aziendale
- FASE 2: gli studenti e le studentesse, divisi in team, lavorano all'ideazione e prototipazione di soluzioni innovative da presentare in occasione della RomeCup 2026 presso l'Università La Sapienza di Roma
- FASE 3: i team di studenti e studentesse 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/e 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

PARTENARIATI/COLLABORAZIONI:

SAP.

EVENTO CONCLUSIVO:

RomeCup 2026, aprile, Sapienza Università di Roma.

PROMOSSO DA: Fondazione Mondo Digitale

DESTINATARI: Scuola primaria – scuola secondaria di I grado – docenti – famiglie di alunni/e partecipanti
Disponibilità per un massimo di 10 classi per ciascuna adesione

TIPOLOGIA: Percorso strutturato in diverse fasi e tipologie

PERIODO DI REALIZZAZIONE E DURATA: Da gennaio a ottobre 2026 – Numero variabile di incontri 1 o 2 ore ciascuno

SEDE DI SVOLGIMENTO: Scuola, online, sedi istituzionali per eventi

MODALITÀ DI PRENOTAZIONE: Compilazione del form al link https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf57RHUZ9_BeWQ5cPKzeAW0OzP6bGeC0xUmuFRL4azFCWfnfw/viewform

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

La Fondazione Mondo Digitale offrirà corsi di formazione sulla sicurezza online in tutta Italia, aumentando in modo significativo la fiducia dei/delle partecipanti nella navigazione nel mondo digitale. Il progetto formerà 40.000 giovani, 10.000 insegnanti e 6.500 genitori/caregiver attraverso un mix di sessioni online e di persona. Questo ampio programma aggiorna il curriculum "Be Internet Awesome"- "Vivi Internet, al meglio" per includere moduli di intelligenza artificiale e risorse specifiche, come kit di strumenti personalizzati per le scuole e le famiglie e percorsi dedicati ai bambini e alle bambine con esigenze educative speciali. Le attività principali prevedono la formazione diretta di questi gruppi, eventi "Giornate dei genitori" incentrati sulle sfide della vita reale, come il cyberbullismo, e la diffusione di massa per promuovere l'adozione sistemica delle migliori pratiche. Uno dei risultati principali previsti è che l'80% dei/delle partecipanti alla valutazione (giovani, insegnanti e genitori) non solo riferirà una migliore comprensione della sicurezza online, ma anche un maggiore senso di fiducia nell'identificare, proteggere e agire contro i contenuti dannosi e condividere in modo sicuro online.

OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI

- Promuovere l'adozione responsabile dell'intelligenza artificiale
- Sensibilizzare alla cittadinanza digitale e alla sicurezza online
- Supportare il benessere digitale dei bambini e delle bambine con bisogni educativi speciali
- Rafforzare le competenze digitali degli educatori e delle educatrici
- Promuovere una cultura condivisa sull'uso dell'IA e del digitale in tutti i contesti educativi per aumentare la consapevolezza collettiva
- Integrare le metodologie formative all'interno dei curricula nazionali e regionali

METODOLOGIA E MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:

- Formazioni ibride sui temi della sicurezza online e sugli strumenti di IA generativa per bambini/e e preadolescenti, anche con bisogni educativi speciali
- Formazioni ibride sui temi della sicurezza online e sugli strumenti di IA generativa per insegnanti da integrare nell'insegnamento
- Formazioni ibride ed eventi sui temi della sicurezza online per genitori e caregiver di bambini/e con bisogni educativi speciali per rafforzare la sicurezza e il benessere dei/delle giovani
- Sono previsti materiali didattici aperti, come kit di strumenti, risorse digitali etc., disponibili e adattabili per un utilizzo diffuso e una diffusione indipendente.

PROMOSSO DA: Fondazione Mondo Digitale

DESTINATARI: Scuola primaria – scuola secondaria di I grado – scuola secondaria di II grado e leFP – docenti
Disponibilità per un massimo di 1 classe per ciascuna adesione

TIPOLOGIA: Eventi e spettacoli

PERIODO DI REALIZZAZIONE E DURATA: Aprile 2026 – 1 incontro di 1 giornata

SEDE DI SVOLGIMENTO: Sapienza Università di Roma – piazzale Aldo Moro, 5 – 00185 Roma

MODALITÀ DI PRENOTAZIONE: Compilazione del form al link https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf57RHUZ9_BeWQ5cPKzeAW0OzP6bGeC0xUmuFRL4azFCWfnfw/viewform?usp=dialog

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Ad aprile 2026 presso la Sapienza Università di Roma e in Campidoglio torna la RomeCup, il multi-evento promosso dalla Fondazione Mondo Digitale, che avrà come focus l'innovazione tecnologica basata su soluzioni di intelligenza artificiale e di robotica al servizio del benessere olistico.

OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI

- Aumentare la fiducia dei/delle giovani verso la tecnologia
- Coinvolgere il pubblico in un evento senza confini
- Diffondere i benefici della robotica sociale, inclusiva e sostenibile
- Incentivare la ricerca e lo sviluppo di tecnologie di servizio
- Prevenire il robotic divide
- Orientare gli studenti e le studentesse alle carriere del futuro

METODOLOGIA E MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:

Durante i tre giorni della manifestazione, scienziati/e, studiosi/e, educatori/trici, decisori pubblici e manager si interrogano sulle sfide per lo sviluppo sostenibile, tra robotica e intelligenza artificiale, e sul futuro del nostro Pianeta. RomeCup 2026 è un'occasione unica di apprendimento che offre diverse attività per le scuole di ogni ordine e grado.

Le attività previste per le scuole:

- Competizioni: i team di scuole provenienti da tutta Italia competono per il Trofeo Internazionale Città di Roma di Robotica. Categorie: On Stage, Explorer, Soccer, Rescue Line, Bracci Robotici, Campionato Super Team Rescue Line, Campionato Super Team Soccer.
- Area dimostrativa: lo spazio espositivo dove scuole, centri di ricerca, università, aziende e startup possono presentare al pubblico i propri prototipi innovativi grazie a uno stand dedicato
- Laboratori didattici: attività su Coding e Robotica educativa
- Talk ispirazionali e convegni: sessioni tenute da scienziati/e, professori/esse, studiosi/e e leader d'azienda dedicate ai/alte giovani

PROMOSSO DA: Fondazione Mondo Digitale

DESTINATARI: Scuola primaria – scuola secondaria di I grado – scuola secondaria di II grado e leFP – CAG e scuole di italiano per stranieri - famiglie di alunni/e partecipanti
Disponibilità per un massimo di 2 classi per ciascuna adesione

TIPOLOGIA: Percorso strutturato in diverse fasi e tipologie

PERIODO DI REALIZZAZIONE E DURATA: Anno scolastico 2025/2026 – Da 1 a 5 incontri di 1 ora e 30 minuti/2 ore ciascuno

SEDE DI SVOLGIMENTO: Sapienza Università di Roma – piazzale Aldo Moro, 5 – 00185 Roma

MODALITÀ DI PRENOTAZIONE: Compilazione del form al link https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf57RHUZ9_BeWQ5cPKzeAW0OzP6bGeC0xUmuFRL4azFCWfnfw/viewform

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Coding Girls & Women affronta la lotta a pregiudizi e stereotipi per accelerare il raggiungimento delle pari opportunità nel settore scientifico e tecnologico. Il progetto è costruito come un processo di innovazione sociale: dalla formazione di contesti facilitanti alla costruzione di un vero e proprio ecosistema formativo per sostenere le scelte libere dei/delle giovani, in particolare delle ragazze e giovani donne.

OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI

Il progetto ha l'obiettivo di promuovere la parità di genere e l'empowerment di ragazze e donne, favorendo la loro partecipazione attiva nei settori scientifici e tecnologici. Mira a garantire un'educazione di qualità, equa e inclusiva, contrastando stereotipi e disuguaglianze attraverso esperienze formative, attività pratiche e modelli positivi. Intende sviluppare competenze digitali e trasversali per rafforzare l'autonomia personale e professionale, stimolare la mobilità sociale e aumentare le opportunità di inserimento lavorativo dignitoso e sostenibile. In un'ottica di innovazione sociale, il progetto costruisce un ecosistema educativo nazionale, coinvolgendo scuole, università, aziende e comunità locali, con un approccio sistemico e multidimensionale. Valorizza le specificità territoriali e contrasta la povertà educativa, creando contesti facilitanti per la crescita personale e collettiva, con un focus su inclusione, consapevolezza e protagonismo femminile come leve per lo sviluppo.

METODOLOGIA E MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:

Il progetto Coding Girls & Women prevede incontri in presenza e online, laboratori tematici, sessioni di orientamento, sviluppo personale e autoimprenditorialità. La metodologia adottata è innovativa e multidimensionale e prevede, tra gli approcci utilizzati: learning by doing, peer education, team building, service learning, role modeling. È previsto un confronto preliminare di progettazione con i/le docenti per personalizzare il percorso. Durante gli incontri le studentesse e gli studenti realizzano elaborati finali (es. prototipi digitali, idee progettuali) e partecipano a hackathon e contest, anche in team misti con universitari/ie.

PARTENARIATI/COLLABORAZIONI:

Ministero del Lavoro.

EVENTO CONCLUSIVO:

Gli eventi conclusivi dei percorsi che si attiveranno, si svolgeranno indicativamente tra i mesi di aprile e maggio 2026.