

FORMAZIONE STUDENTI

Proposte formative in linea con i finanziamenti
Agenda Nord e Agenda Sud

Infanzia



Formazione ITS



Laboratori



Soluzioni



Formazione



Vogliamo costruire soluzioni su misura, partendo dall'**ascolto di chi fa scuola**, mettendo a disposizione le nostre competenze, per crescere insieme.

Noi crediamo che la scuola sia un luogo dove investire. MR*Digital, azienda nata nel 1954, affianca le scuole nei progetti di integrazione della tecnologia nella didattica, proponendo soluzioni sostenibili, utili e tecnologicamente adatte alle sfide che attendono gli studenti di domani. **La nostra competenza nasce dal continuo confronto con la scuola e con i docenti, che collaborano con noi nel costruire progetti tecnologici adeguati alla didattica contemporanea.**

Investiamo sulla relazione, sul supporto e sulla condivisione di obiettivi e risultati, consapevoli delle sfide che ogni giorno lo sviluppo tecnologico e le aspettative delle scuole ci propongono. **Siamo un gruppo di persone appassionate del proprio lavoro**, pronte a mettersi al fianco di chi vuole percorrere insieme a noi il percorso dell'innovazione. Quando pensiamo a un progetto, partiamo dall'idea che la scuola ci racconta, prendendo in considerazione ogni aspetto tecnologico per trasformare l'esperienza in un successo.

L'innovazione da chi fa scuola

Piano “Agenda Sud”: Contrasto alla dispersione e potenziamento delle competenze

Questo bando è un’iniziativa del Ministero dell’Istruzione e del Merito finalizzata a contrastare la dispersione scolastica, ridurre i divari territoriali e rafforzare gli apprendimenti nei contesti più fragili del Mezzo-giorno. Il progetto punta a garantire pari opportunità e a sostenere il successo formativo delle studentesse e degli studenti, attraverso percorsi didattici mirati e inclusivi già a partire dalla scuola primaria.

FINALITÀ E DESTINATARI

L’avviso rientra nel piano Agenda Sud e ha l’obiettivo di contrastare la dispersione scolastica, ridurre i divari territoriali e rafforzare gli apprendimenti di base nei contesti più fragili, a partire dalla scuola del primo ciclo. I destinatari dei percorsi sono le studentesse e gli studenti iscritti nelle scuole ammesse. È inoltre previsto il coinvolgimento del territorio, delle famiglie e di soggetti esterni qualificati.

INTERVENTI E MODULI DIDATTICI

Il piano finanzia percorsi formativi dedicati al potenziamento delle competenze di base e delle competenze chiave di cittadinanza, con particolare attenzione all’inclusione e al contrasto della dispersione scolastica.

Tra le tipologie di intervento attivabili rientrano:

- **Competenze di Base:** Potenziamento della Lingua Madre (Italiano L1) e dell’Italiano per stranieri (L2).
- **Area Scientifico-Tecnologica:** Moduli dedicati a Matematica e Scienze.

- **Lingue Straniere:** Percorsi di Lingua Inglese (per la primaria) e Lingue Straniere (per la secondaria di primo grado).
- **Cittadinanza e Innovazione:** Nuove tecnologie, nuovi linguaggi, cittadinanza e attività legate all’ambito spaziale e territoriale.

I moduli devono avere una durata di 30 o 60 ore, con possibilità di arrivare a 100 ore per i percorsi di lingua inglese o lingua straniera. Ogni modulo deve coinvolgere gruppi composti indicativamente da 15 a 20 studenti.

SCADENZE E TEMPISTICHE

Per garantire l’efficacia dell’intervento, il cronoprogramma prevede tappe precise:

- **Termine Adesioni:** Le candidature devono essere inoltrate entro le ore 18:00 del 31 marzo 2026.
- **Avvio Attività:** Si raccomanda di attivare almeno il 40% delle attività previste entro il 31 dicembre 2026.
- **Conclusione Progetti:** Tutte le attività didattiche dovranno concludersi entro il 31 agosto 2027.



Piano “Agenda Nord”: Innovazione e Competenze per il Futuro

Questo bando è un’iniziativa del Ministero dell’Istruzione e del Merito finalizzata a contrastare la dispersione scolastica e a superare i divari territoriali. Il progetto punta a garantire pari opportunità e a rafforzare gli apprendimenti, offrendo percorsi didattici innovativi e inclusivi a partire dalla scuola primaria.

FINALITÀ E DESTINATARI

L’obiettivo centrale è promuovere l’accesso a un’istruzione di alta qualità, focalizzandosi sul potenziamento delle competenze di base e delle chiavi di cittadinanza. I percorsi sono rivolti alle studentesse e agli studenti iscritti nelle istituzioni scolastiche statali del primo ciclo delle regioni del Centro-Nord individuate dal Ministero.

INTERVENTI E MODULI DIDATTICI

Il piano finanzia attività formative mirate all’integrazione e al rafforzamento delle aree disciplinari fondamentali e dei nuovi linguaggi. Tra le tipologie di intervento attivabili rientrano:

- **Competenze di Base:** Potenziamento della Lingua Madre (Italiano L1) e dell’Italiano per stranieri (L2).
- **Area Scientifico-Tecnologica:** Moduli dedicati a Matematica e Scienze.
- **Lingue Straniere:** Percorsi di Lingua Inglese (per la primaria) e Lingue Straniere (per la secondaria di primo grado).

- **Cittadinanza e Innovazione:** Sviluppo di nuove tecnologie e competenze territoriali.

I moduli hanno una durata standard di 30 o 60 ore (estendibili a 100 ore per le lingue straniere) e devono coinvolgere gruppi composti da un minimo di 15 a un massimo di 20 studenti.

SCADENZE E TEMPISTICHE

Per garantire l’efficacia dell’intervento, il cronoprogramma prevede tappe precise:

- **Termine Adesioni:** Le candidature devono essere inoltrate entro le ore 18:00 del 31 marzo 2026.
- **Avvio Attività:** Si raccomanda di attivare almeno il 40% delle attività previste entro il 31 dicembre 2026.
- **Conclusione Progetti:** Tutte le attività didattiche dovranno concludersi improrogabilmente entro il 31 agosto 2027.



Qual è il tuo stile?

Corso per trovare il metodo di apprendimento più adatto a te. Dislessico? Distratto? Iperattivo? È solo il tuo stile!

Attraverso l'analisi del funzionamento cerebrale e degli stili cognitivi, il percorso mira a far acquisire agli studenti una piena consapevolezza del proprio profilo di apprendimento. L'intervento si focalizza sull'uso strategico degli strumenti, guidando i partecipanti nella creazione di mappe, schemi, podcast e video-riassunti. Una parte rilevante è dedicata all'integrazione dell'Intelligenza Artificiale per la didattica inclusiva: dalla lettura aumentata alla generazione automatica di mappe e contenuti multimediali personalizzati. Attraverso esercitazioni pratiche su compiti reali e un lavoro finale di gruppo, il corso punta a fornire un metodo di studio efficace e "divertente", capace di favorire l'autonomia, il successo scolastico e il benessere emotivo di ogni studente.

DESTINATARI Studenti di scuola secondaria di I e II grado **DURATA** 30-60 ore

PROGRAMMA DEL CORSO

- Gli stili di apprendimento
- Cosa vuole dire DSA?
- Come funziona il nostro cervello?
- Dislessia? Che dono!
- Gli strumenti per lavorare meglio: mappe, schemi, riassunti audio, podcast video.
- Traduci per il tuo mondo: gli strumenti per studiare divertendosi.
- Strumenti di IA: crea mappa, crea un video da un testo, lettura aumentata da pagina scritta, cambia il carattere di scrittura.
- Esempi pratici su compiti o ricerche assegnate.
- Lavoro finale di gruppo per la scuola.

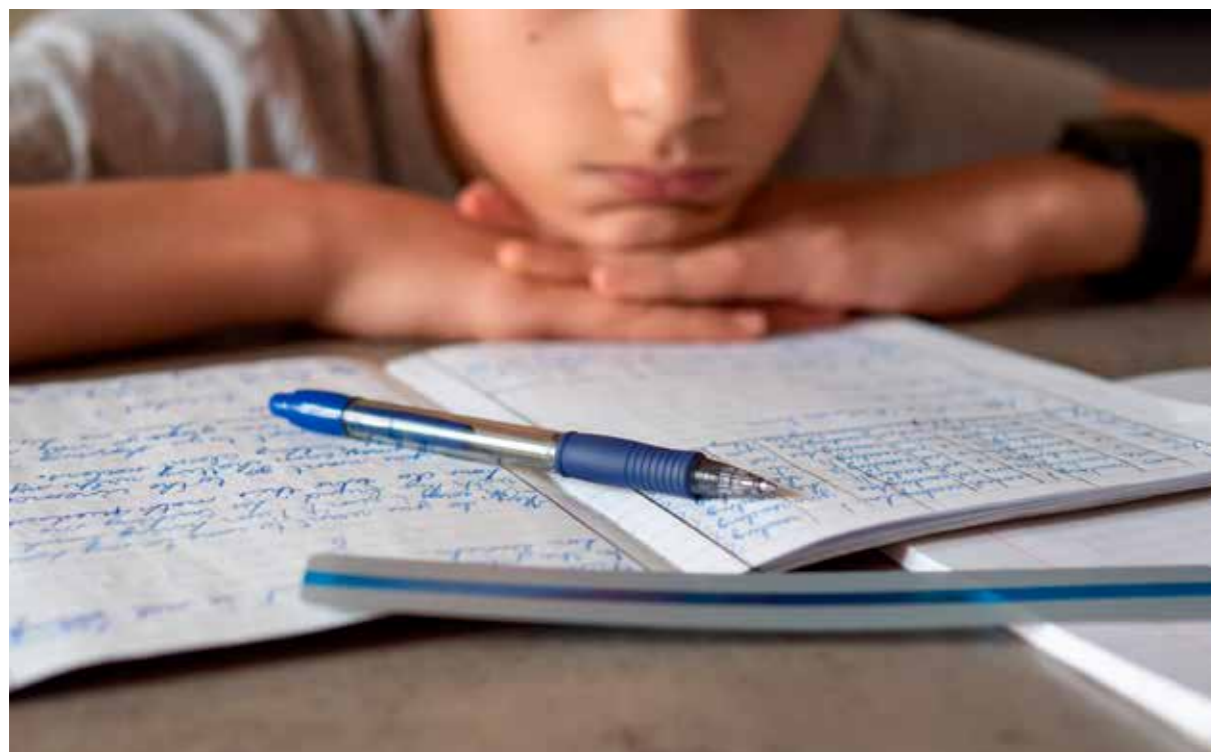
AREA DISCIPLINARE

- Lingua madre
- Italiano per stranieri
- Matematica
- Scienze
- Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria (con eventuale certificazione)
- Lingua straniera per gli allievi di Scuola secondaria di primo grado

SUGGERIMENTI

Puoi abbinare al tuo corso 4 incontri online "FAMILY+ Parent training. Dialogo, orientamento, alleanza educativa."

[Impariamolo.com](https://www.impariamolo.com)



Sei un supereroe

Percorso di autostima e orientamento

Il corso mira a trasformare la percezione di sé dello studente, portandolo a riconoscere i propri "poteri" (punti di forza) e le proprie aree di miglioramento. L'obiettivo è sviluppare una solida autostima e un profondo benessere emotivo come basi per il successo formativo. Attraverso l'acquisizione di un metodo di studio personalizzato e l'uso di mappe concettuali, il percorso abilita lo studente alla gestione autonoma del tempo e del carico didattico. Il percorso si conclude con azioni mirate all'orientamento del sé, fornendo ai partecipanti gli strumenti metacognitivi necessari per compiere scelte scolastiche consapevoli e per affrontare il proprio percorso di studi.

DESTINATARI Studenti di scuola secondaria di I e II grado **DURATA** 30-60 ore

PROGRAMMA DEL CORSO

- Promuovere consapevolezza delle proprie modalità di apprendere e dei propri punti di forza e debolezza;
- Supportare lo stile di apprendimento;
- Organizzare il tempo dello studio;
- Imparare a costruire strumenti che facilitino l'apprendimento (mappe concettuali in formato digitale e cartaceo, schemi etc);
- Conoscere le proprie attitudini, gusti e preferenze;
- Promuovere la fiducia in se stessi e l'autostima;
- Promuovere benessere emotivo;
- Orientare le scelte scolastiche;
- Far acquisire agli alunni un adeguato metodo di studio e un'organizzazione del tempo dedicato allo studio individuale;
- Favorire negli studenti l'orientamento del sé, quale condizione necessaria alla ripresa del percorso scolastico o di un buon esito dello stesso.

AREA DISCIPLINARE

- Lingua madre
- Italiano per stranieri
- Matematica
- Scienze
- Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria (con eventuale certificazione)
- Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado

SUGGERIMENTI

Puoi abbinare al tuo corso 4 incontri online "FAMILY+ Parent training. Dialogo, orientamento, alleanza educativa."

[Impariamolo.com](https://www.impariamolo.com)



Consapevoli nel web

Combattere il cyberbullismo e conoscere la cybersicurezza

Il progetto "Consapevoli nel web" nasce dalla necessità di trasformare gli studenti da fruitori passivi della tecnologia a cittadini digitali responsabili. Non si tratta solo di prevenzione, ma di empowerment: fornire ai ragazzi gli strumenti critici per riconoscere le dinamiche tossiche online e le competenze tecniche per proteggere i propri dati. L'obiettivo è creare un ambiente scolastico e virtuale in cui la tecnologia sia un ponte per le relazioni positive e non un'arma. Attraverso un approccio pratico, il corso unisce l'educazione socio-emotiva (empatia, rispetto) all'educazione tecnica (sicurezza informatica, privacy).

Durante il corso, gli studenti esploreranno tre macro-aree tematiche:

- Area Emotivo-Relazionale (Netiquette ed Empatia)
- Area Tecnica (Cybersecurity Base)
- Area Legale (Cenni)

DESTINATARI Studenti di scuola primaria e di scuola secondaria di I e II grado **DURATA** 30-60 ore

PROGRAMMA DEL CORSO

Il corso non sarà una semplice lezione frontale, ma un laboratorio attivo. Gli studenti saranno chiamati a "fare" per capire. Il percorso si snoda attraverso:

- Analisi di casi reali: Discussione guidata su episodi di cronaca o simulati per comprendere le conseguenze legali ed emotive.
- Role-playing digitale: Simulazione di interazioni online per imparare a gestire i conflitti e a difendere chi è in difficoltà.
- Produzione di contenuti: Creazione di una campagna di sensibilizzazione (video, poster, post social) per spiegare ai coetanei come difendersi.
- Check-up di sicurezza: Laboratorio pratico per blindare i propri profili social e dispositivi.

AREA DISCIPLINARE

- Lingua madre
- Italiano per stranieri
- Matematica
- Scienze

SUGGERIMENTI

Puoi abbinare al tuo corso 4 incontri online "FAMILY+ Parent training. Dialogo, orientamento, alleanza educativa."

[impariamolo.com](https://www.impariamolo.com)



A scuola di podcast

Il percorso è strutturato per sviluppare competenze integrate in ambito comunicativo e tecnico: dall'analisi degli strumenti della comunicazione sonora e dei format radiofonici alla padronanza delle tecniche di conduzione, uso della voce e intervista. Gli alunni acquisiranno le basi del sound design e dell'editing audio, imparando a utilizzare software e hardware per il montaggio e la produzione di un progetto editoriale finito. Oltre all'aspetto tecnico, il corso punta al rafforzamento delle competenze trasversali legate allo storytelling e al coinvolgimento dell'ascoltatore. Attraverso la simulazione di una redazione, i partecipanti affronteranno tutte le fasi di un progetto editoriale: dalla pianificazione alla produzione, fino agli elementi di marketing e comunicazione per la promozione del prodotto. L'obiettivo finale è la realizzazione di un podcast originale, che permetta agli studenti di sperimentare la gestione di una diretta e di consolidare capacità di lavoro di gruppo, problem solving e creatività digitale, fondamentali per i nuovi linguaggi del mercato del lavoro.

DESTINATARI Studenti di scuola secondaria di I e II grado **DURATA** 30-60 ore

PROGRAMMA DEL CORSO

Le basi del podcasting:

- Gli strumenti della comunicazione sonora
- Gli strumenti della tecnica audio
- L'intervista audio
- L'editing audio
- Il sound designer
- I format radiofonici
- Lo stile e la conduzione radiofonica

Tecnica e contenuti

- Coinvolgere l'ascoltatore
- Lo speaker radiofonico: la voce e la tecnica
- La diretta
- Il progetto editoriale
- Gli strumenti per progettare
- Corredo sonoro e il montaggio
- La produzione
- Elementi di marketing e di comunicazione
- Il tuo primo podcast

AREA DISCIPLINARE

- Lingua madre
- Italiano per stranieri

SUGGERIMENTI

Puoi abbinare al tuo corso microfoni e attrezzature per la webRadio

NOTE

L'istituzione scolastica dovrà essere dotata di una strumentazione tecnica idonea alla registrazione e all'editing di contenuti audio e podcast



Video & Go

Crea Video per te e la tua scuola!

L'obiettivo primario è la padronanza del montaggio video multi-piattaforma, attraverso l'utilizzo di strumenti gratuiti accessibili sia da computer che da smartphone, favorendo la democratizzazione delle competenze digitali. Il percorso guida gli studenti nell'apprendimento delle fasi chiave della post-produzione: dalla gestione dei titoli in sovrapposizione e l'applicazione di effetti di transizione, fino alla cura del comparto audio tramite il voiceover, la colonna sonora e il sound design. Oltre all'alfabetizzazione tecnica, il corso promuove lo sviluppo di competenze narrative e comunicative trasversali. Gli studenti impareranno a progettare contenuti video d'impatto, pronti per essere utilizzati in contesti diversificati: dalla partecipazione a concorsi scolastici alla realizzazione di presentazioni multimediali avanzate per l'Esame di Stato, potenziando così l'efficacia della loro comunicazione e l'originalità del loro profilo formativo.

DESTINATARI Studenti di scuola secondaria di I e II grado **DURATA** 30-60 ore

PROGRAMMA DEL CORSO

- Trasformare le tue foto e i tuoi video in cortometraggi, storie animate, film.
- Scoprire gli strumenti gratuiti per realizzare il montaggio video con l'uso del computer e dello smartphone.
- Gestire i titoli in sovrapposizione
- Gli effetti di transizione
- Il voiceover
- La colonna sonora e gli effetti sonori e visivi
- Creare il primo video per stupire gli amici, partecipare a un concorso o "svoltare" all'Esame di Stato.

AREA DISCIPLINARE

- Lingua madre
- Italiano per stranieri

SUGGERIMENTI

Puoi abbinare al tuo corso videocamere e microfoni

NOTE

L'istituzione scolastica dovrà essere dotata di una strumentazione tecnica idonea alla ripresa, al montaggio e alla post-produzione di contenuti video digitali.



Coding & Game Design

Dall'idea al videogioco con Scratch

In un mercato del lavoro che richiede sempre più competenze STEM e capacità di problem solving, il coding non è più solo una materia tecnica ma una nuova forma di alfabetizzazione. Questo laboratorio introduce gli studenti al mondo del Game Design, offrendo loro l'opportunità di passare dal ruolo di consumatori a quello di architetti digitali. Saper progettare un videogioco significa allenare la logica, la perseveranza e la creatività. In ottica di orientamento futuro, Scratch rappresenta la porta d'ingresso ideale verso i linguaggi di programmazione professionale e le professioni creative del futuro, insegnando a strutturare il pensiero in modo sequenziale e analitico.

DESTINATARI Studenti di scuola primaria (III - IV - V) e di scuola secondaria di I e II grado **DURATA** 30-60 ore

PROGRAMMA DEL CORSO

Il laboratorio accompagna gli studenti in una vera e propria "Software House" scolastica attraverso le seguenti fasi:

- Analisi e Ispirazione: studio dei giochi classici per comprendere le regole del divertimento e le meccaniche di base.
- Storytelling e Personaggi: ideazione della trama, dei dialoghi e design visivo dei protagonisti.
- Algoritmi e Logica: traduzione delle idee in codice attraverso la programmazione a blocchi.
- Playtest e Debugging: sperimentazione collettiva dei giochi creati per affinare l'esperienza utente.

Moduli Avanzati (AI e Fisica)

Per le classi che possiedono già competenze pregresse, il laboratorio prevede percorsi di potenziamento:

- Intelligenza Artificiale: Esperienze di addestramento di modelli IA per rendere il gioco capace di rispondere a comandi vocali o gestuali.
- Simulazioni Fisiche: Implementazione di motori fisici per gestire gravità e urti, trasformando il gioco in un laboratorio di scienze applicate.

AREA DISCIPLINARE

- Lingua madre
- Italiano per stranieri
- Matematica
- Scienze
- Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria (con eventuale certificazione)
- Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado

SUGGERIMENTI

Puoi abbinare al tuo corso device per la classe

NOTE

L'istituzione scolastica dovrà garantire la disponibilità di dispositivi individuali (PC o Chromebook), una connessione di rete stabile, nonché le eventuali licenze software necessarie alla programmazione e allo sviluppo degli ambienti digitali.



APPerò!

Crea App per te e la tua scuola!

Il modulo è finalizzato allo sviluppo del pensiero computazionale attraverso la progettazione e la realizzazione di applicazioni mobili personalizzate. L'obiettivo principale è rendere gli studenti creatori attivi di tecnologia, guidandoli nell'intero ciclo di vita di un software: dall'ideazione grafica allo sviluppo logico tramite la programmazione a blocchi (no-code). I partecipanti acquisiranno competenze pratiche nel risolvere problemi complessi e nella strutturazione di algoritmi, arrivando a produrre app funzionanti installabili su dispositivi reali. Il percorso promuove l'orientamento digitale e l'autoefficacia, dimostrando come la logica di programmazione sia accessibile anche senza la conoscenza preventiva di linguaggi di codice complessi.

DESTINATARI Studenti di scuola secondaria di I e II grado **DURATA** 30-60 ore

PROGRAMMA DEL CORSO

- Ideare, progettare, disegnare e sviluppare una APP per il proprio smartphone, senza conoscere un linguaggio di programmazione.
- Crea la tua app da scaricare e installare sul tuo smartphone o su quello dei tuoi amici e parenti.
- Scopri come realizzare app che funzionano davvero, senza conoscere un linguaggio di programmazione, grazie alla programmazione a blocchi.

AREA DISCIPLINARE

- Lingua madre
- Italiano per stranieri
- Matematica
- Scienze
- Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria (con eventuale certificazione)
- Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado

SUGGERIMENTI

Puoi abbinare al tuo corso device per la classe

NOTE

L'istituzione scolastica dovrà garantire la disponibilità di dispositivi individuali (PC o Chromebook), una connessione di rete stabile, nonché le eventuali licenze software necessarie alla programmazione e allo sviluppo degli ambienti digitali.



La mia amica artificiale

Conosci e utilizza l'IA per imparare e crescere

Il corso si propone di fornire agli studenti una comprensione sistemica dell'Intelligenza Artificiale, partendo dalla sua evoluzione storica fino alle applicazioni più avanzate. L'obiettivo centrale è lo sviluppo di una solida etica digitale: attraverso l'analisi di rischi, allucinazioni e bias algoritmici, il corso educa al dubbio metodico e all'uso critico delle fonti, rendendo gli studenti consapevoli dei principali modelli linguistici (ChatGPT, Gemini, Claude). Gli studenti inoltre impareranno a trasformare l'IA in un tutor personale per la generazione di test di autovalutazione e la creazione di mappe cognitive ed esploreranno la dimensione creativa dell'IA, misurandosi con la produzione multimediale di video, immagini, musica e podcast. L'unione tra rigore metodologico nella ricerca e sperimentazione artistica permette di potenziare sia il successo scolastico sia le soft skills necessarie per i futuri scenari accademici e professionali.

DESTINATARI Studenti di scuola secondaria di I e II grado **DURATA** 37-60 ore

PROGRAMMA DEL CORSO

- Cosa è l'intelligenza artificiale? La storia, i segreti, gli sviluppi
- Le regole del gioco
- Rischi e allucinazioni
- Etica digitale
- Dubito e quindi sono
- I principali strumenti: ChatGPT, Gemini, Claude etc.
- Tecniche di Prompt design
- Correggi gli appunti
- IA per imparare: come produrre test di allenamento, mappe cognitive, riassunti
- IA per ricercare: scrivere una ricerca o un articolo
- IA per fare arte: video, immagini, musica e podcast in classe; crea una canzone o un podcast

AREA DISCIPLINARE

- Lingua madre
- Italiano per stranieri
- Matematica
- Scienze
- Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria (con eventuale certificazione)
- Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado

SUGGERIMENTI

Puoi abbinare al tuo corso device per la classe

NOTE

L'istituzione scolastica dovrà garantire la disponibilità di dispositivi individuali (PC o Chromebook), una connessione di rete stabile, nonché le eventuali licenze software necessarie alla programmazione e allo sviluppo degli ambienti digitali.



Studiare su NotebookLM

Il corso mira a fornire agli studenti, con particolare attenzione ai bisogni educativi speciali, una guida per un metodo di studio sistematico, attraverso l'utilizzo di NotebookLM, disponibile con licenza gratuita. NotebookLM è un assistente basato sull'Intelligenza Artificiale di Google che aiuta studenti, professionisti e ricercatori a comprendere e organizzare grandi quantità di informazioni, lavorando direttamente sui documenti caricati (PDF, note, ecc.) per generare riassunti, rispondere a domande, creare mappe concettuali, quiz e altro ancora, diventando un potente strumento di supporto allo studio e alla produttività personale.

DESTINATARI Studenti di scuola secondaria di II grado **DURATA** 30-60 ore

PROGRAMMA DEL CORSO

- Cos'è NotebookLM e perché è diverso dagli altri chatbot?
- Gestione di materiali complessi
- Creare un assistente personalizzato
- Ricerca web integrata
- Trasparenza e verificabilità

LABORATORIO PRATICO

Costruzione guidata di un notebook per un caso reale a scelta: preparazione esame, recupero materia, approfondimento disciplinare, integrazione materiali didattici

AREE DISCIPLINARE

- Lingua madre
- Italiano per stranieri
- Matematica
- Scienze
- Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria (con eventuale certificazione)
- Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado

NOTE

L'istituzione scolastica dovrà garantire la disponibilità di dispositivi digitali idonei, una connettività di rete stabile ad alta velocità e le licenze o credenziali di accesso necessarie per l'utilizzo delle piattaforme di Intelligenza Artificiale dedicate agli studenti.

SUGGERIMENTI

Puoi abbinare al tuo corso device per la classe



A scuola di Chatbot

Crea il tuo chat bot per studiare, condividere e conoscere gli strumenti più innovativi.

Il percorso è finalizzato a dotare gli studenti di competenze di AI Literacy e cittadinanza digitale, attraverso moduli pratici di interazione con l'Intelligenza Artificiale. L'obiettivo primario è l'acquisizione della logica del Prompt Engineering, imparando a strutturare messaggi e template complessi per generare dialoghi coerenti e interattivi. Attraverso la progettazione di un chatbot dedicato al contesto scolastico, gli studenti sviluppano capacità di pensiero computazionale e di problem solving, imparando a condizionare il comportamento del software per scopi specifici. Il percorso non si limita al dato tecnico, ma promuove la consapevolezza critica sull'utilizzo delle nuove tecnologie, stimolando la creatività e la capacità di lavorare per obiettivi in contesti d'innovazione digitale.

DESTINATARI Studenti di scuola secondaria di II grado **DURATA** 30-60 ore

PROGRAMMA DEL CORSO

- Conversare con l'AI?
- La struttura dei messaggi
- Dal template al messaggio
- Creare un dialogo
- Realizzare un dialogo interattivo
- Creare un chatbot
- Condizionare il comportamento di un chatbot - Attività pratica: un chatbot per la tua scuola

AREE DISCIPLINARE

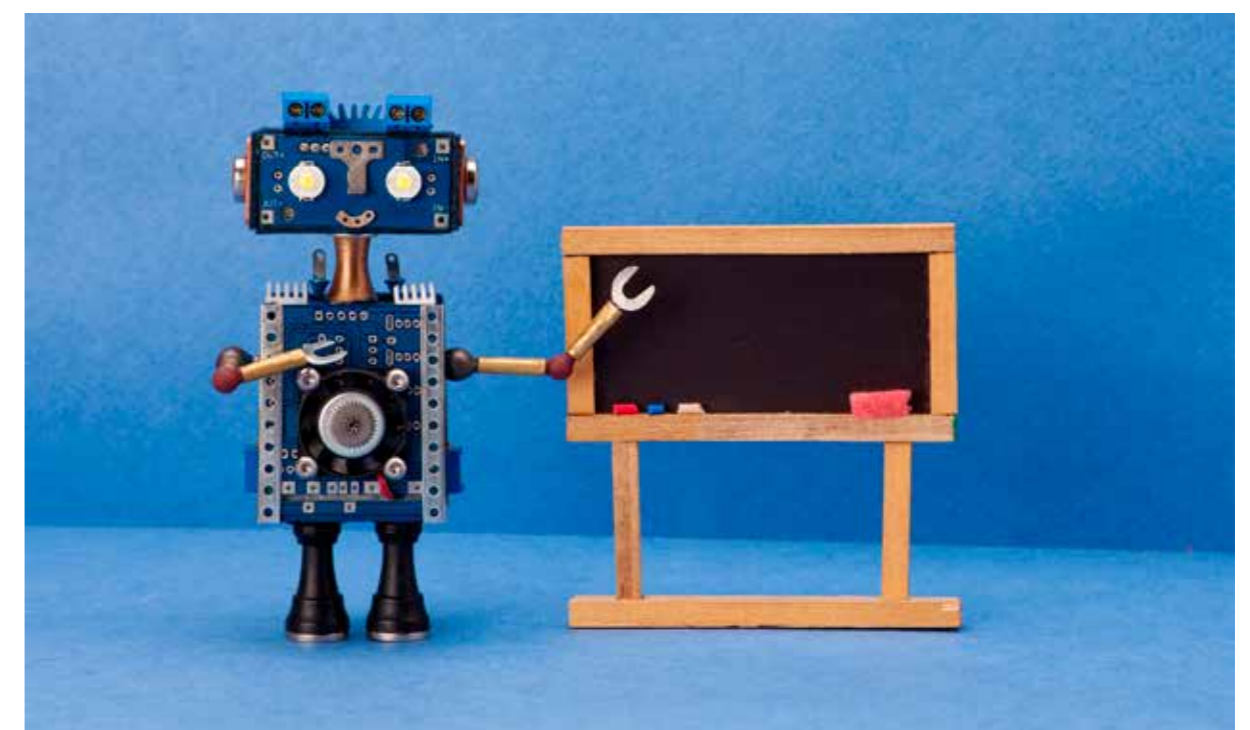
- Lingua madre
- Italiano per stranieri
- Matematica
- Scienze
- Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria (con eventuale certificazione)
- Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado

NOTE

L'istituzione scolastica dovrà garantire la disponibilità di dispositivi digitali idonei, una connettività di rete stabile ad alta velocità e le licenze o credenziali di accesso necessarie per l'utilizzo delle piattaforme di Intelligenza Artificiale dedicate agli studenti.

SUGGERIMENTI

Puoi abbinare al tuo corso device per la classe



Scienziati in Erba

Laboratorio di Ricerca e Progettazione LEGO® Education

Il percorso, della durata di 30 ore, si configura come un viaggio immersivo nel mondo delle scienze, dove gli studenti passano dal ruolo di osservatori a quello di ricercatori attivi. Utilizzando i kit LEGO® Education Scienze, il laboratorio propone un apprendimento basato sulla ricerca e sulla collaborazione, allineato alle indicazioni nazionali per il curricolo. Attraverso l'uso dei celebri mattoncini, piccoli gruppi di lavoro esploreranno i fenomeni scientifici progettando soluzioni reali a problemi complessi.

Dalla comprensione dei cicli naturali alla meccanica dei sistemi complessi, ogni lezione è pratica e coinvolgente, studiata per stimolare il pensiero critico e la creatività. Gli studenti impareranno a formulare domande scientifiche, costruire modelli esplicativi e testare le proprie idee in un ambiente che valorizza il "learning by doing". L'obiettivo finale è fornire una comprensione profonda dei concetti scientifici, sviluppando al contempo competenze trasversali fondamentali come il problem solving e la capacità di lavorare in team per il successo scolastico e personale.

DESTINATARI Studenti di scuola primaria e scuola secondaria di I grado **DURATA** 30 ore

PROGRAMMA DEL CORSO

- Introduzione alla ricerca scientifica: porsi domande e formulare ipotesi
- Esplorare il mondo naturale: cicli, strutture e sistemi biologici
- Progettazione creativa: costruire soluzioni a sfide scientifiche reali
- Forze in gioco: investigare i fenomeni fisici attraverso il modello
- Laboratorio di prototipazione: dal concetto astratto alla soluzione pratica
- Analisi dei risultati: testare, misurare e documentare le scoperte
- Comunicazione scientifica: presentare le proprie soluzioni al gruppo
- Sfida di collaborazione: risolvere problemi complessi in team di ricerca
- Sintesi finale: riflettere sul processo di scoperta e sull'innovazione

AREA DISCIPLINARE

- Lingua madre
- Matematica
- Scienze

SUGGERIMENTI

Puoi abbinare al tuo corso i kit LEGO® Education Scienze

NOTE

L'istituzione scolastica dovrà garantire la disponibilità dei kit LEGO® Education Scienze in numero adeguato al gruppo classe, assicurando la presenza dell'hardware interattivo e della componentistica necessaria per lo svolgimento delle attività sperimentali



Robotica in Azione

Laboratorio di Coding e Progettazione con LEGO® Education Spike Portfolio

Il percorso, della durata di 30 ore, introduce gli studenti al mondo della robotica educativa e del pensiero computazionale attraverso l'ecosistema LEGO® Education Spike Portfolio. Utilizzando i kit Spike Essential per la scuola primaria e Spike Prime per la scuola secondaria di primo grado, il laboratorio guida i partecipanti in un'esperienza di apprendimento "hands-on" che unisce la versatilità dei mattoncini LEGO® all'intelligenza dell'hardware programmabile.

Il corso è strutturato per livelli di complessità crescente: dall'animazione di modelli semplici tramite icone e blocchi di parole, fino alla creazione di robot autonomi capaci di interagire con l'ambiente attraverso sensori di colore, pressione e distanza. Gli studenti affronteranno sfide ingegneristiche reali, imparando a scomporre problemi complessi in piccoli passi logici, sviluppando algoritmi e testando le proprie soluzioni in un ciclo continuo di prototipazione e miglioramento. L'obiettivo è trasformare gli studenti in creatori di tecnologia, potenziando non solo le competenze STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica), ma anche le abilità trasversali come il pensiero critico, la resilienza all'errore e il lavoro di squadra, fondamentali per affrontare con consapevolezza le sfide dell'innovazione digitale.

DESTINATARI Studenti di scuola primaria e scuola secondaria di I grado **DURATA** 30 ore

PROGRAMMA DEL CORSO

- Introduzione all'ecosistema Spike: l'Hub intelligente, i motori e i sensori
- Fondamenti di Coding: programmazione a blocchi, sequenze e loop logici
- Robotica e Movimento: controllo della precisione e navigazione nello spazio
- Feedback dal mondo reale: utilizzo dei sensori per l'interazione con l'ambiente
- Ingegneria dei dati: visualizzazione di variabili e messaggi sulla matrice LED
- Progettazione meccanica: leve, ingranaggi e strutture per robot funzionali
- Automazione e Logica: creare robot capaci di prendere decisioni autonome
- Debugging e Iterazione: identificare gli errori nel codice e ottimizzare il modello
- Storytelling e Robotica: progettare scenari interattivi e missioni a tema

- Progetto finale: sfida a squadre per la risoluzione di un problema sociale o tecnico

AREA DISCIPLINARE

- Lingua madre
- Matematica
- Scienze

SUGGERIMENTI

Puoi abbinare al tuo corso i kit LEGO® Education Spike Portfolio

NOTE

L'istituzione scolastica dovrà garantire la disponibilità dei kit LEGO® Education Spike Essential e Spike Prime in numero adeguato al gruppo classe, assicurando la presenza dei dispositivi digitali (PC o tablet) con l'app dedicata installata e una connettività Bluetooth/Internet stabile.



Redazione 4.0

Costruire il sapere con BricksLab

Il percorso trasforma la classe in una Redazione Digitale Aumentata, dove i quotidiani diventano materia viva di studio e di lavoro: notizie online, dossier e soprattutto archivi storici offrono fonti straordinarie per capire come si costruisce l'informazione. Con BricksLab come ambiente di raccolta e progettazione, gli studenti impareranno a cercare, selezionare e confrontare articoli, distinguere fatti e opinioni, ricostruire contesti e collegare presente e passato. Le competenze acquisite serviranno per lavorare insieme alla realizzazione del Bricks-Journal d'Istituto: una raccolta di lezioni e percorsi digitali interattivi, creati dagli studenti e condivisibili con l'intera comunità scolastica.

DESTINATARI Studenti di scuola secondaria di I e II grado **DURATA** 30 ore

PROGRAMMA DEL CORSO

- Information literacy e ricerca: orientarsi tra cronaca, editoriale, agenzia e locale e costruire un metodo di ricerca consapevole.
- Archiviazione e organizzazione delle fonti: creare un "database di redazione" digitale, ordinando materiali per temi e parole chiave in modo riusabile.
- Analisi comparativa e lettura critica: confrontare notizie tra testate diverse per riconoscere tagli, linguaggio e dati, distinguendo fatti e opinioni.
- Verifica e contrasto alla disinformazione: applicare fact-checking e debunking
- Archivi storici e collegamenti diacronici: usare gli archivi (focus Novecento) per leggere eventi, osservare l'evoluzione del linguaggio e collegare passato e presente.
- Content creation multimediale: trasformare ricerche e inchieste in contenuti didattici digitali interattivi, integrando risorse multimediali pertinenti.

- Cittadinanza digitale e responsabilità: applicare regole essenziali su copyright, citazione, privacy e condivisione consapevole dei contenuti. Interagire e lavorare con gli altri attraverso strumenti digitali
- Laboratorio cooperativo: lavorare in team con ruoli e obiettivi condivisi, coordinando ricerca, produzione e presentazione fino alla realizzazione di un prodotto finale.

AREA DISCIPLINARE

- Lingua madre

SUGGERIMENTI

Puoi abbinare al tuo corso la licenza BricksLab Premium annuale con quotidiani

NOTE

L'istituzione scolastica dovrà garantire la disponibilità di dispositivi digitali idonei, una connettività di rete stabile ad alta velocità e la licenza BricksLab Premium annuale con quotidiani.



English Camp

Corso di inglese e conversazione a più livelli

Il corso, personalizzato per livelli linguistici ed età degli studenti, mira al raggiungimento di un adeguato livello nelle 4 abilità della conoscenza della lingua inglese: grammar, listening, reading e speaking la programmazione mira alla preparazione per affrontare le certificazioni linguistiche Pearson, a partire dal livello base young learners, fino al livello B2.

DESTINATARI Studenti di scuola primaria e scuola secondaria di I grado **DURATA** da 30 a 100 ore

PROGRAMMA DEL CORSO

- Attività laboratoriali al fine di incrementare le competenze su: reading, listening, speaking e grammar. Particolare attenzione sarà data alla conversazione e all'applicazione della Lingua in uso, anche attraverso metodologie didattiche come il cooperative learning e la flipped classroom

AREA DISCIPLINARE

- Lingua inglese per gli allievi della scuola primaria (con eventuale certificazione)
- Lingua straniera per gli allievi di scuola secondaria di primo grado

SUGGERIMENTI

Puoi abbinare al tuo corso le certificazioni Linguistiche Pearson





MR*DIGITAL
E D U C A T I O N

Via Liguria, 76/78 - 20025 Legnano (MI)
Tel. 0331.545181 - Email edu@mrdigital.it
WhatsApp +39 338.50.63.717

<https://education.mrdigital.it>



Rivenditore Autorizzato