

STEAM by STEP Visita e Laboratori Didattici
Proposta per le scuole 2024 | 2025



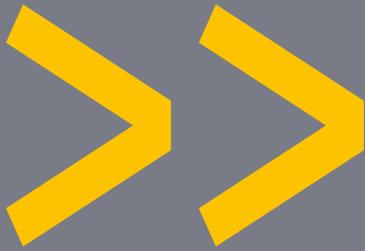
Ognuno di noi ha una dose di futuro dentro.
Come scoprirla?

STEP è un'ispirazione e uno stimolo per tutti, in particolare per le nuove generazioni.

STEP è un percorso di visita esperienziale dinamico e interattivo che permetterà ai ragazzi di misurare la propria attitudine al futuro e immergersi nella rivoluzione digitale in corso.

In STEP si va alla scoperta del futuro che è in noi attraverso una partecipazione attiva con stimoli, domande e contenuti mirati in un affascinante percorso personale di crescita, da approfondire grazie alla frequenza di laboratori didattici dedicati all'ultimo anno delle scuole primarie e alle scuole secondarie di primo e secondo grado.





La visita ha una durata di 60 minuti e prevede momenti interattivi attraverso l'utilizzo di un device che verrà consegnato ai ragazzi all'inizio del percorso.

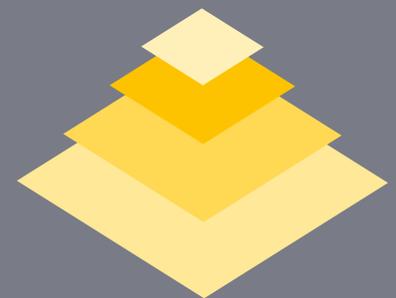
Grazie ad un meccanismo di domande e risposte il percorso consentirà di esplorare la propria FuturAbility.

La FuturAbility è l'attitudine alla rivoluzione digitale in corso che il sistema rileverà in real time e che rappresenterà la propria predisposizione, il proprio feeling con il futuro prossimo.

Conclusa l'esperienza, i ragazzi riceveranno un profilo personale di propensione al futuro e poi i Next step, indicazioni/ suggerimenti funzionali allo sviluppo di un percorso anche al di fuori di STEP.



Interazione con l'ambiente



Molteplici livelli di informazione



FuturAbility







GATE → Il portale che introduce la STEP experience: Forward, la nostra guida virtuale, si presenta e da inizio al viaggio!

GALLERY → Alla scoperta della FuturAbility di STEP: Forward illustra le modalità di interazione con l'ambiente tramite il device e invita alle prime riflessioni sul futuro

THEATRE → Il teatro del futuro di STEP: persone comuni e professionisti di ogni età condividono le loro diverse visioni del futuro rispondendo a domande semplici, a volte provocatorie e paradossali, sulla rivoluzione digitale in corso

FUTURE TRENDS → Studi sull'accelerazione del progresso tecnologico di diversi settori vengono presentati tramite infografiche. L'installazione propone scenari di applicazione di alcune tecnologie da vivere attraverso esperienze di realtà aumentata

SAM Smart Artificial Mind → L'esperienza di interazione con un avatar di nome SAM che consente di avvicinarsi all'IA in modo coinvolgente e stimolante. SAM risponde a domande sui temi legati al digitale e alle nuove tecnologie

NEXT DOOR → Lo spazio in cui scoprire le future applicazioni della rivoluzione digitale e meditare sui nuovi "mondi possibili" legati alle forme dell'abitare, alla mobilità, alla salute, all'ambiente. Inoltre, sarà possibile esplorare la bellezza dell'invisibile grazie a The beauty of Imaging, l'installazione che presenta contenuti scientifici sul futuro della medicina personalizzata e in particolare l'innovazione del gemello digitale.

GOALS → Gli Obiettivi selezionati dalle Nazioni Unite per il 2030 per contribuire allo sviluppo globale, promuovere il benessere umano e proteggere l'ambiente vedranno coinvolti i ragazzi in prima persona

JOBS → Un viaggio immersivo tra i mestieri e le competenze del futuro per scoprire come la rivoluzione digitale trasformerà il mondo del lavoro e i nuovi mestieri

MAGIC → Uno spazio magico per giocare con le emoji ed esprimere le proprie emozioni

WALL → Il percorso di STEP si conclude con la consegna della FuturAbility personale e la visualizzazione della FuturAbility di tutti i visitatori di STEP



STEP propone un'ampia offerta formativa rivolta alle **classi dall'ultimo anno di scuola primaria all'ultimo anno di scuola secondaria**.

Le classi potranno scegliere percorsi didattici per vivere un'esperienza che integra cultura, piattaforme educative digitali ed intelligenza emotiva.

I percorsi didattici, della durata di 45 minuti che si terranno in STEP, sono progettati per approfondire i temi incontrati nel percorso di visita.

Ogni attività si focalizza sull'apprendimento delle discipline STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) e delle tematiche legate allo sviluppo della creatività del futuro.



a settori scientifici e creativi
con nuovi tools e piattaforme digitali



nuovi stimoli didattici



imparando a gestire il digitale
per muoversi nel futuro

Si può stimolare la propria attitudine al futuro scegliendo tra le nostre offerte didattiche. I tools utilizzati durante le attività laboratoriali si integrano perfettamente con la grande digital revolution che sta vivendo l'intero sistema scolastico, offrendo nuove modalità di insegnamento attraverso esperienze interattive e coinvolgenti di Edutainment: il gaming applicato in ambito educativo. I percorsi si fondano su una didattica di tipo produttivo che predilige l'esperienza diretta della creazione.

TOPICS E LABORATORI



01

PENSIERO
COMPUTAZIONALE
pag.09

02

GALATEO
DIGITALE
pag.14

03

DESIGN
THINKING
pag.18

04

IDENTITÀ
DIGITALE
pag.22

05

SVILUPPO
SOSTENIBILE
pag.26

06

SCIENCE & TECH
pag.30

07

EDUCAZIONE
FINANZIARIA
pag.42

08

INCONTRI CON
GLI ESPERTI
pag.47

01. PENSIERO COMPUTAZIONALE

Giocare con il linguaggio in codice non è mai stato così facile. Attraverso il coding i ragazzi potranno diventare giovani inventori di contenuti digitali.

Il pensiero computazionale e il coding rappresentano una nuova frontiera dell'apprendimento dell'informatica, basato su **4 elementi cardine: project, passion, peers, play.**

01. PENSIERO COMPUTAZIONALE **approfondimento**

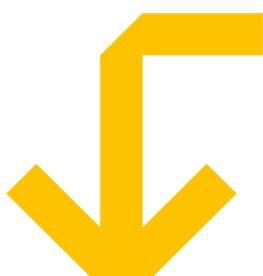
Il pensiero computazionale e il Coding

Rappresentano una nuova concezione dell'insegnamento dell'informatica nella scuola e vengono introdotti attraverso un apprendimento creativo, ragionato e collaborativo basato su 4 elementi chiave:

project, passion, peers, play.

I ragazzi saranno invitati a esplorare le possibilità offerte dall'ambiente di programmazione per sviluppare e potenziare le loro abilità, acquisendo elasticità mentale e capacità di risolvere problemi.

Questa nuova frontiera dell'apprendimento si propone di aiutare i giovani ad operare una conversione da passivi utenti di mezzi elettronici a creatori di contenuti digitali nuovi e personali.



ACCESSIBILE

LET'S PLAY
LET'S CODE

Target:
10-11 anni
Durata visita:
60 minuti
Durata laboratorio:
45 minuti

MY
PASSWORD

Target:
10-15 anni
Durata visita:
60 minuti
Durata laboratorio:
45 minuti

HOLOGRAM

Target:
10-15 anni
Durata visita:
60 minuti
Durata laboratorio:
45 minuti



01. PENSIERO COMPUTAZIONALE

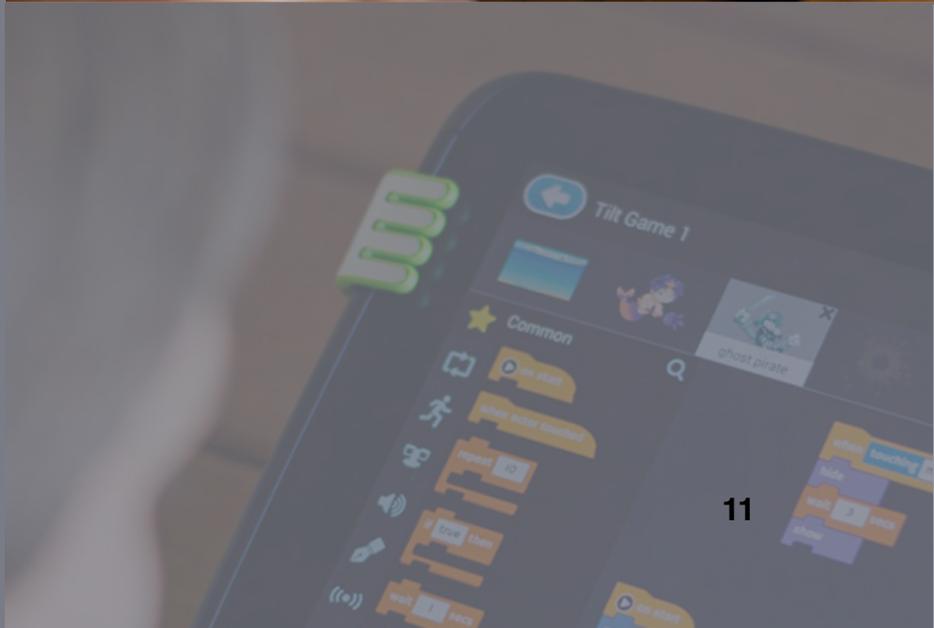
ACCESSIBILE

LET'S GAME LET'S CODE

Target: 10-11 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Allenare il pensiero creativo, introducendo la logica computazionale usando il Coding in modo semplice e intuitivo.

Attività. I partecipanti in una prima fase si avvicineranno alla logica computazionale attraverso l'utilizzo di emulatori, successivamente sperimenteranno la programmazione a blocchi combinando elementi interattivi, narrazioni coinvolgenti e sfide stimolanti per realizzare un loro personale videogioco.



01. PENSIERO COMPUTAZIONALE

MY PASSWORD

Target: 10-15 anni

Durata visita: 60 minuti

Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Riflettere sul tema del cyberbullismo e della cybersecurity per approdare alla creazione di un generatore di password sicure.

Attività. I ragazzi dovranno scrivere blocchi di codice utili alla realizzazione di un generatore di password sicure. La programmazione sarà poi verificata attraverso l'utilizzo di un micro computer compatto.



01. PENSIERO COMPUTAZIONALE

HOLOGRAM

Target: 10-15 anni

Durata visita: 60 minuti

Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Avvicinare in modo creativo al coding, per mostrare come il pensiero computazionale e algoritmico sia alla base di progetti tecnologici quali ologrammi e creazioni 3D.

Attività. I ragazzi, una volta acquisita dimestichezza con la programmazione in coding, mediante l'utilizzo di app si cimenteranno nella creazione di un oggetto in 3D che potranno poi visualizzare come ologramma attraverso l'utilizzo dei devices a disposizione.



02. GALATEO DIGITALE

Quali sono le regole da seguire sul web?

Scopri con noi il galateo digitale: una guida semplice per comportarsi correttamente online.

Il Galateo Digitale/Netiquette

Rappresenta l'insieme delle azioni e regole da seguire quando siamo online.

I laboratori analizzano il tema della Cybersicurezza e del riconoscimento di una Fake News.

02. GALATEO DIGITALE **approfondimento**



Partendo dal concetto di Galateo Digitale/Netiquette, inteso come **azioni e regole da seguire quando siamo online**, i laboratori analizzano il tema della Cybersicurezza e del riconoscimento di una Fake News, per sensibilizzare le nuove generazioni nei confronti del fenomeno di grande attualità rappresentato dal Cyberbullismo.

Sicurezza Digitale e Cyberbullismo

Lo schermo dei device spesso funge da barriera/maschera ma, in quanto utenti e cittadini digitali, dobbiamo ricordare che i nostri comportamenti nel mondo digitale hanno lo stesso valore e peso di quelli che adottiamo offline. La realtà virtuale porta spesso le persone a comportarsi in modi molto diversi, generando episodi di bullismo via etere. Come possiamo difenderci?

Fake News

Nonostante il termine Fake News sia stato coniato solo nel 2016, la storia è ricca di episodi di bufale mediatiche. Ciò che è cambiato nell'era digitale è la velocità di diffusione e propagazione delle notizie sia vere che presunte. I canali social e il web consentono a chiunque di poter afferrare e diffondere notizie creando incertezza. Come possiamo orientarci?

DIGITAL TRACKS

Target:
14-18 anni
Durata visita:
60 minuti
Durata laboratorio:
45 minuti

TRUE OR FALSE?

Target:
11-18 anni
Durata visita:
60 minuti
Durata laboratorio:
45 minuti

02. GALATEO DIGITALE

DIGITAL TRACKS

Target: 14-18 anni

Durata visita: 60 minuti

Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Portare all'attenzione dei giovani utenti il delicato tema della divulgazione dei dati sensibili durante la navigazione e fornire gli strumenti di protezione.

Attività. Gli studenti saranno coinvolti in un percorso di gamification. I ragazzi si muoveranno su un virtual carpet e ogni loro mossa genererà l'apertura di "finestre di sicurezza". Ogni finestra proporrà diverse possibilità di azione per proteggere al meglio i propri dati (es. Cookies) o Modalità più consone di interazione sul web secondo il galateo digitale (es. parole maiuscole). Ogni scelta permetterà di accumulare un punteggio che, al termine dell'esperienza, rivelerà il grado di consapevolezza di ciascuno in materia di cyber security.



02. GALATEO DIGITALE

TRUE OR FALSE?

Target: 11-18 anni

Durata visita: 60 minuti

Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Offrire procedure e strumenti per imparare a verificare l'autenticità delle informazioni scientifiche che circolano in rete.

Attività. Alla classe verrà sottoposta una lettura critica di una news a scelta tra un novero di notizie in costante aggiornamento. I partecipanti, divisi in piccoli gruppi, Parteciperanno ad una escape room virtuale, un'indagine che si sviluppa su livelli crescenti di abilità. I ragazzi nelle varie fasi di game incontreranno personaggi con conoscenze scientifiche diversificate (osservatore casuale, l'esperto, lo scienziato, il giornalista, la casalinga), che si esprimeranno in merito alla notizia. Al termine del percorso, la classe dovrà scoprire se la news è reale o fake in base alle informazioni che riceveranno e/o agli strumenti in loro possesso.

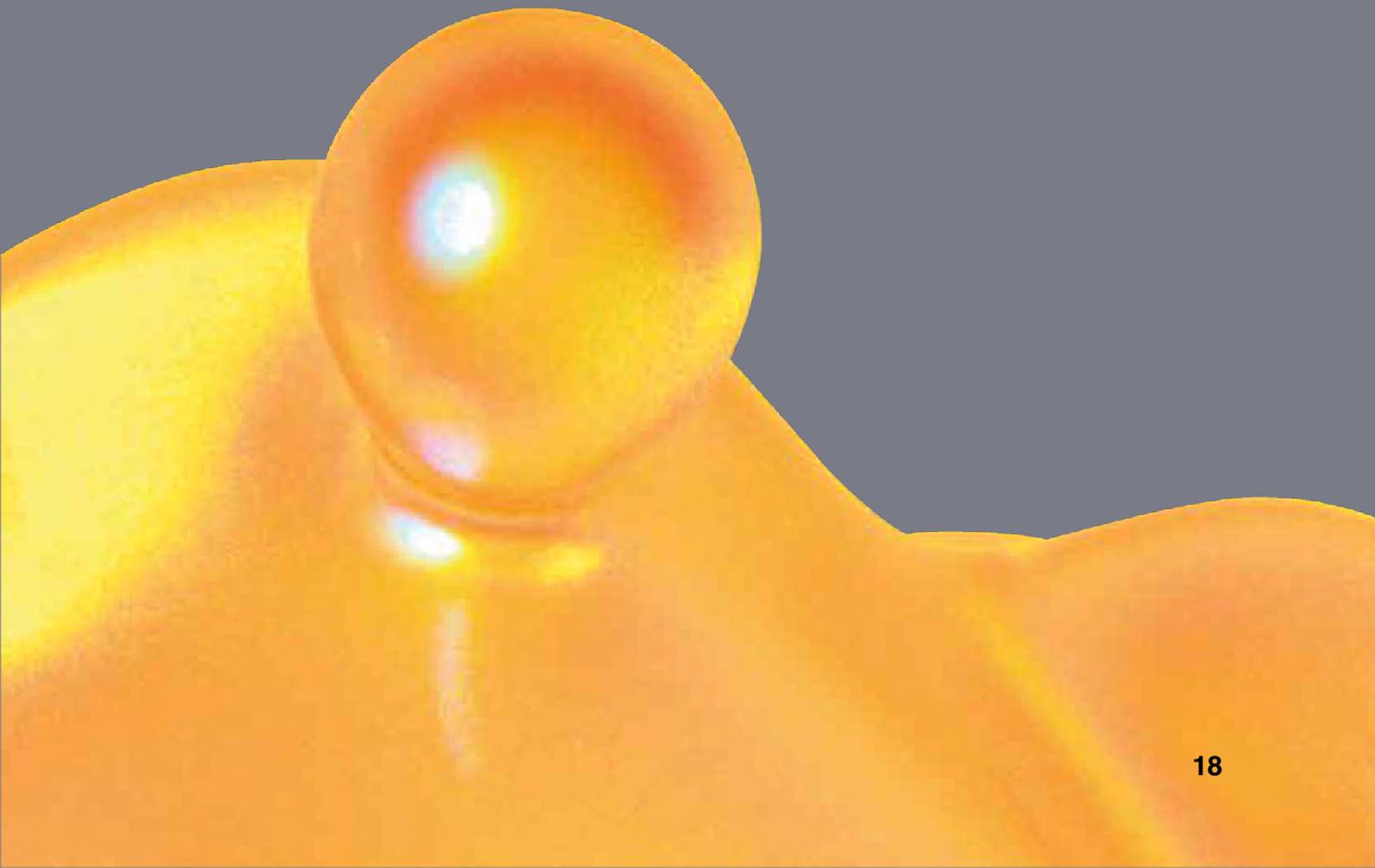


03 . DESIGN THINKING

Partire dai sogni per ridisegnare il futuro.

Proponiamo un approccio alternativo all'innovazione che integra capacità di progettazione e attitudini creative.

Il Design Thinking è un approccio democratico capace di coinvolgere tutti gli studenti a contribuire collegialmente allo sviluppo del **pensiero creativo per affrontare la complessità della realtà moderna.**



03. DESIGN THINKING **approfondimento**



Per affrontare la complessità della realtà in cui viviamo è necessario **sviluppare il pensiero creativo**. Il Design Thinking è considerato un approccio democratico capace di coinvolgere tutti gli studenti che sono chiamati a contribuire collegialmente alle soluzioni.

È **centrato sulla persona** e sulla sua capacità di sviluppare un pensiero sia come soggetto ideatore sia come destinatario del progetto.

Come moderni designer i ragazzi saranno invitati ad utilizzare questo approccio in campi diversi ma a loro molto affini, come la musica, la scuola, etc. per creare tools e idee che abbiano una componente che guardi all'innovazione e al futuro.

ACCESSIBILE

NEXT ART

Target:

10-18 anni

Durata visita:

60 minuti

Durata laboratorio:

45 minuti

**SEE YOU
TOMORROW**

Target:

10-18 anni

Durata visita:

60 minuti

Durata laboratorio:

45 minuti

03. DESIGN THINKING

ACCESSIBILE

NEXT ART

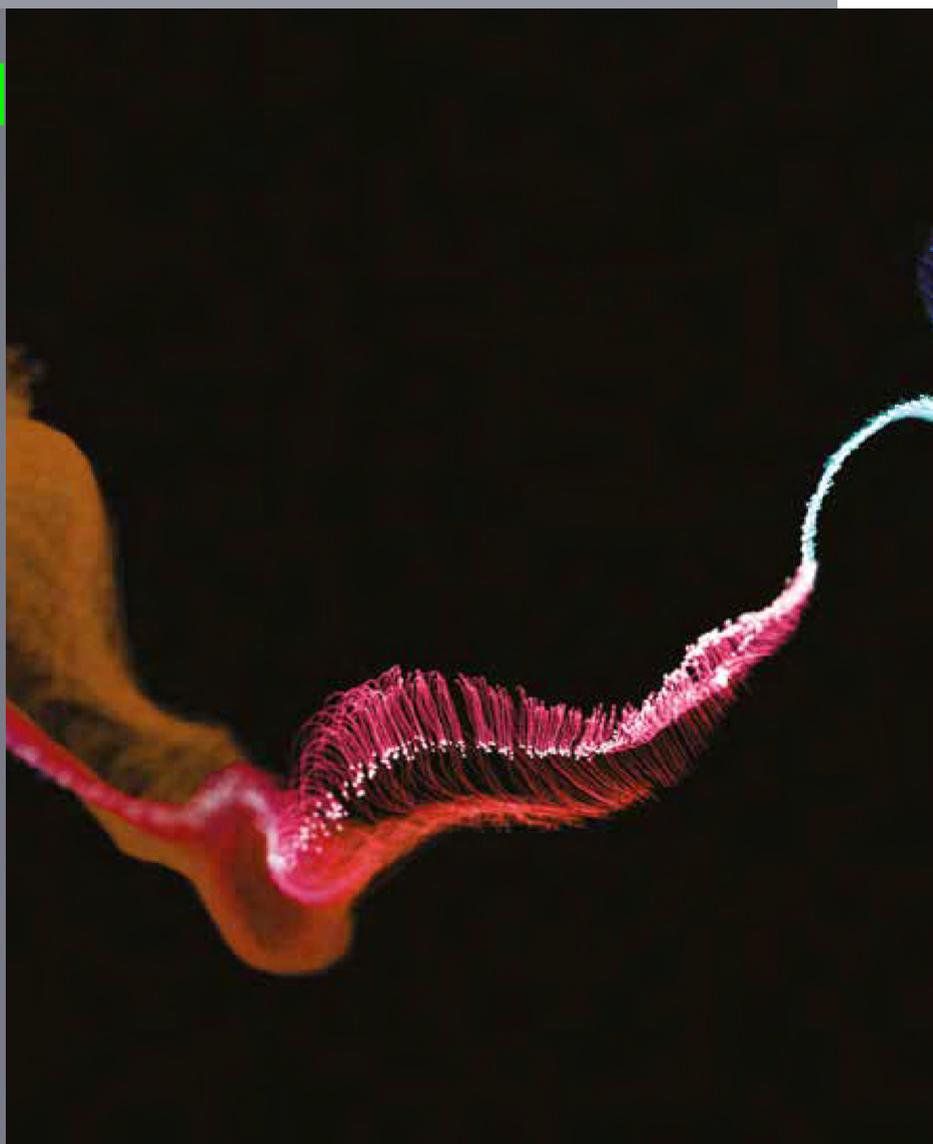
Target: 10-18 anni

Durata visita: 60 minuti

Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Scoprire attraverso nuove tecnologie le frontiere digitali dell'arte del futuro.

Attività. I ragazzi saranno invitati a costruire un art district in cui saranno loro stessi architetti, allestitori e, soprattutto, autori delle opere. Inizialmente, avvalendosi dell'apporto tecnologico di app specifiche, sperimenteranno le tecniche di alcuni fra i più celebri artisti quali Rembrandt e Pollock applicandole alle immagini contemporanee. Fino ad arrivare alla creazione di un'opera attraverso un algoritmo: sintesi del connubio tra creatività ed intelligenza artificiale.



03. DESIGN THINKING

SEE YOU TOMORROW

Target: 10-18 anni

Durata visita: 60 minuti

Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Conoscere e riflettere sulle nuove tecnologie che ridisegnano completamente il concetto di tempo e spazio.

Attività. I ragazzi diventeranno veri e propri sceneggiatori e registi di un video. Come in una sorta di capsula del tempo potranno immaginare il proprio IO del domani e allo stesso tempo creare una memoria di se stessi nel futuro. La registrazione realizzata sarà poi inviata alla propria casella mail, impostando un timer per poterla ricevere e rivedere in un arco temporale predefinito (6 mesi/1 anno).

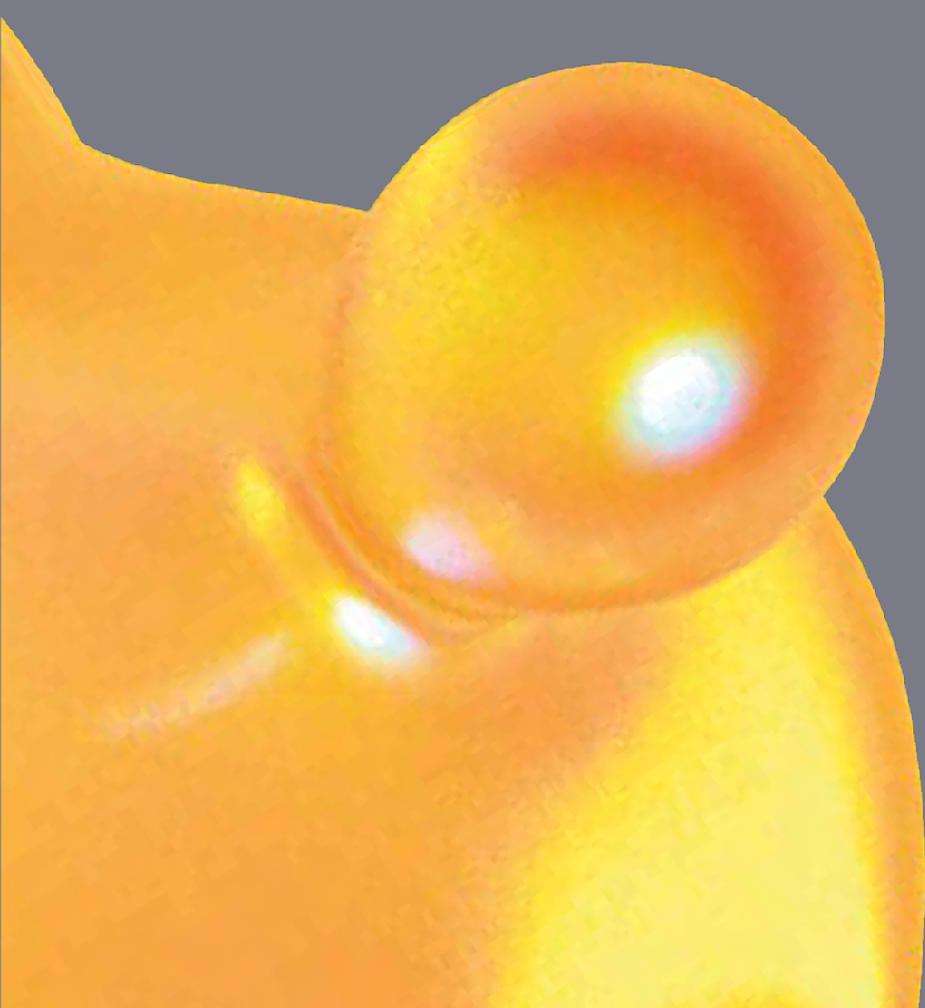


04. IDENTITÀ DIGITALE

Non esistono più limiti:

reinventare se stessi ora è possibile attraverso le nuove frontiere dell'universo digitale.

L'identità digitale permette di proiettare se stessi nel futuro arrivando a una nuova immagine di sé.



04. IDENTITÀ DIGITALE **approfondimento**

Identità digitale è definita come l'insieme dei dati e delle informazioni che individuano un utente che interagisce con un sistema informatico.

I ragazzi saranno invitati a **proiettare se stessi nel futuro** sperimentando o creando nuove modalità per superare i propri limiti fino ad arrivare a concepire loro stessi come un brand.



FUTURE ROOM

Target:
14-15 anni
Durata visita:
60 minuti
Durata laboratorio:
45 minuti

BRAND IDENTITY

Target:
16-18 anni
Durata visita:
60 minuti
Durata laboratorio:
45 minuti

04. IDENTITÀ DIGITALE

FUTURE ROOM

Target: 14-15 anni

Durata visita: 60 minuti

Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Immaginare professioni del futuro, superando con il digitale i limiti e le barriere.

Attività. Gli studenti si immergeranno in una escape room con l'obiettivo di realizzare ciò che oggi sembra impossibile rispetto ad alcune professioni e ambiti. Si verrà messi di fronte ad un ostacolo e si dovrà scegliere la soluzione per poterlo superare, creando nuovi approcci e nuove modalità di lavoro per poi passare così al livello successivo.

Ad esempio: in una prima fase di gaming si potrà incontrare uno chef che non possiede l'olfatto e bisognerà trovare nuove modalità per aiutarlo a superare il limite.



04. IDENTITÀ DIGITALE

BRAND IDENTITY

Target: 16-18 anni

Durata visita: 60 minuti

Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Progettare un prototipo di brand: Noi stessi.

La finalità è di sensibilizzare i ragazzi sull'importante tema della propria identità digitale, su come potenziare la propria immagine al pari di un brand.

Attività. I ragazzi saranno chiamati a creare una sorta di identikit digitale. Attraverso un'operazione di brainwriting scriveranno la propria Storia, Strengths, Weaknesses, Opportunities (Goals), Threats. Successivamente ognuno trasformerà sé stesso in un brand, attraverso la creazione di un logo multimediale che rifletta le proprie caratteristiche personali. I ragazzi sceglieranno, infine, il social media più adatto alla divulgazione del proprio brand.



05. SVILUPPO SOSTENIBILE

Salvare il nostro pianeta non è più un'opzione ma l'unica via per vivere in un mondo migliore. Il digitale diventa il cuore pulsante per una sostenibilità ambientale, economica e sociale e per raggiungere gli Obiettivi fissati dall'Agenda 2030 dell'ONU.

05 . SVILUPPO SOSTENIBILE **approfondimento**

Il ruolo del digitale è diventato determinante per raggiungere gli obiettivi fissati dall'ONU nell'agenda 2030 per la sostenibilità ambientale, economica e sociale. Il digitale non si limita ad essere un semplice strumento di sviluppo ma elemento chiave che interagisce con l'ambiente per ridefinire il contesto in cui viviamo.



Collaborazione con Trenord

Il laboratorio è sviluppato insieme a Trenord, azienda leader del trasporto pubblico locale ferroviario a livello europeo, fortemente sensibile alle innovazioni tecnologiche e alla sostenibilità.

MY MOBILITY FOR THE FUTURE

Target:
11-18 anni
Durata visita:
60 minuti
Durata laboratorio:
45 minuti

GARBAGE FOR THE FUTURE

Target:
11-18 anni
Durata visita:
60 minuti
Durata laboratorio:
45 minuti

05 . SVILUPPO SOSTENIBILE

MY MOBILITY FOR THE FUTURE

Target: 11-18 anni

Durata visita: 60 minuti

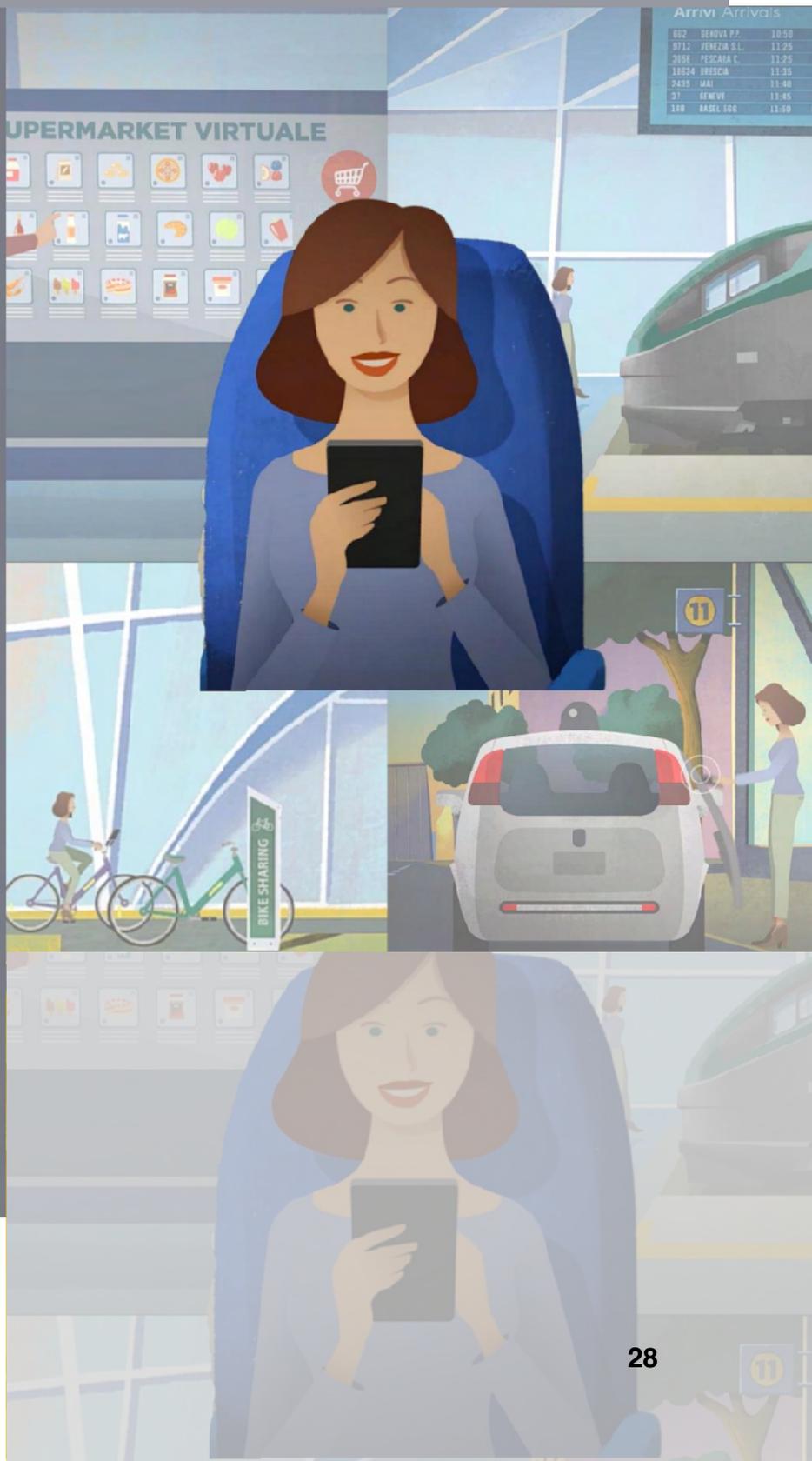
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Fornire spunti e strumenti per ripensare il concetto di mobilità.

Attività. Una sfida attende gli studenti: rendere la mobilità quotidiana sostenibile, smart e interconnessa!

Attraverso un' escape room virtuale basata sull'edutainment, realizzeranno un moodboard di gruppo interattivo che esplorerà e disegnerà i servizi e le esperienze che caratterizzeranno la loro mobilità del futuro.

La creatività e i tools tecnologici applicati ad un contesto reale spingeranno i ragazzi a sviluppare soluzioni innovative e pensiero critico.



05 . SVILUPPO SOSTENIBILE

GARBAGE FOR THE FUTURE

Target: 11-18 anni

Durata visita: 60 minuti

Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo.

Interpretare il digitale come chiave di comportamenti sostenibili attraverso un percorso di gamification.

Attività. I ragazzi dovranno muoversi in diversi scenari e dovranno compiere delle scelte con una bag virtuale. Il percorso di escape room su app prevede un graduale aumento della difficoltà e durante il gioco i ragazzi accumuleranno punti in base alle scelte effettuate. Al termine dell'attività potranno verificare quanto le loro azioni siano effettivamente state sostenibili.



06 . SCIENCE & TECH

Trasformare ogni limite e tabù in punti di forza, esplorare frontiere inedite nel campo della tecnologia: questi gli obiettivi dei laboratori STEP. STEP FuturAbility District propone nuove attività esperienziali e all'avanguardia che mettono al primo posto ricerca, innovazione e creatività, grazie al coinvolgimento di un team di esperti nei più importanti settori educativi in linea con SDG's ONU e le discipline STEAM.

06 . SCIENCE & TECH **approfondimento**

Collaborazione con Bracco per la scuola

Il laboratorio è sviluppato insieme a "Bracco per la scuola", un'iniziativa del Gruppo Bracco leader mondiale della diagnostica per immagini, che sostiene e propone progetti innovativi mirati a stimolare le carriere scientifiche dei giovani.



NEW

ALLENA LA
TUA A.I.
(INTELLIGENZA
ARTIFICIALE)

Target:
14-18 anni
Durata visita:
60 minuti
Durata laboratorio:
45 minuti

THE BEAUTY
OF
IMAGING

Target:
11-18 anni
Durata visita:
60 minuti
Durata laboratorio:
45 minuti

06 . SCIENCE & TECH **approfondimento**

Collaborazione con Scuola di Robotica

Scuola di Robotica è un'associazione fondata da robotici e studiosi di scienze umane con l'obiettivo di promuovere l'impiego consapevole della robotica e delle nuove tecnologie.

HUMANOIDS FOR AGENDA

Target:
11-18 anni
Durata visita:
60 minuti
Durata laboratorio:
45 minuti

COSTRUISCI IL TUO METAVERSO

Target:
14-18 anni
Durata visita:
60 minuti
Durata laboratorio:
45 minuti

DELIVERY BOT

Target:
11-18 anni
Durata visita:
60 minuti
Durata laboratorio:
45 minuti

06 . SCIENCE & TECH **approfondimento****Collaborazione con
Scuola di Robotica**

Scuola di Robotica
è un'associazione
fondata da robotici
e studiosi di scienze
umane con l'obiettivo
di promuovere
l'impiego consapevole
della robotica e delle
nuove tecnologie.

NEW

**SPACE
LAB**

Target:
10-13 anni
Durata visita:
60 minuti
Durata laboratorio:
45 minuti

NEW

**COSTRUIRE
ROBOT
INDOSSABILI**

Target:
11-13 anni
Durata visita:
60 minuti
Durata laboratorio:
45 minuti

NEW

**PROGETTARE
AUTO
AUTONOME**

Target:
14-18 anni
Durata visita:
60 minuti
Durata laboratorio:
45 minuti



06 . SCIENCE & TECH

ALLENA LA TUA A.I. (INTELLIGENZA ARTIFICIALE)

Target: 14-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Avviare una riflessione sull'A.I. dal suo funzionamento alle opportunità attraverso esempi pratici

Attività. Grazie all'utilizzo della Techable machine i ragazzi verranno introdotti al processo di addestramento di una A.I. per poi sperimentarne le potenzialità e punti di attenzione



Progetto realizzato
in collaborazione con



06 . SCIENCE & TECH

THE BEAUTY OF IMAGING

Target: 11-18 anni

Durata visita: 60 minuti

Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Introdurre alla diagnostica per immagini facendo leva sul connubio arte e scienza e scoprire nuove professioni del futuro.

Attività. Dopo aver scoperto la bellezza dell'invisibile i ragazzi saranno chiamati a condividere le loro conoscenze e a rendere lo studio della scienza accattivante, mettendosi in gioco come divulgatori scientifici e affrontando il tema della diagnostica per immagini applicata ai beni culturali.



E SE
POFESSIMO
SCRITARE
IL FUTURO
ATTRAVERSO
UNA TRAMA
DI NUMERI?

Progetto realizzato
in collaborazione con



06 . SCIENCE & TECH

HUMANOIDS FOR AGENDA 2030

Target: 11-18 anni

Durata visita: 60 minuti

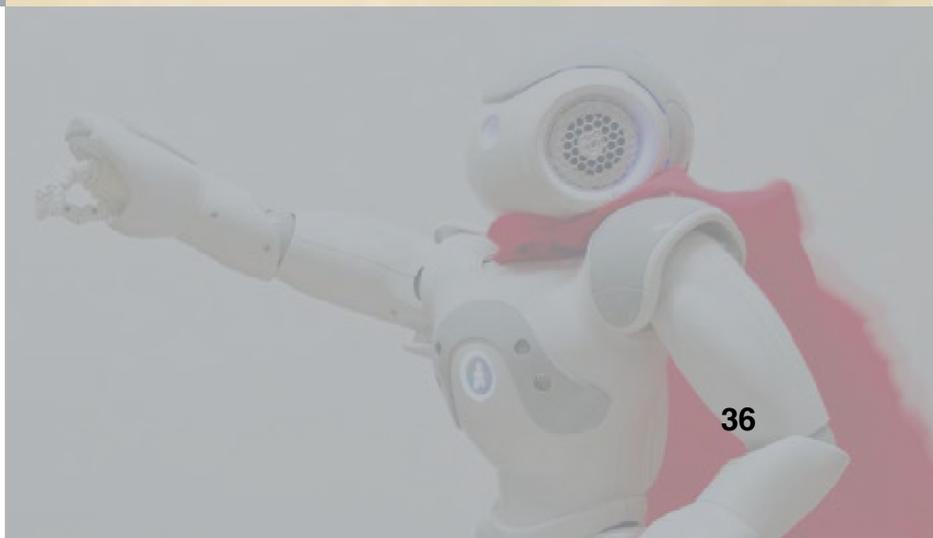
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Realizzare uno storyboard che racconti l'interazione uomo macchina e programmare un robot umanoide.

Attività. I partecipanti progetteranno l'uso del robot umanoide NAO per promuovere l'Agenda 2030 all'interno di STEP. L'attività sarà divisa in due fasi: progettazione dell'interazione fra umani e robot e programmazione del robot.



Progetto realizzato
in collaborazione con



06 . SCIENCE & TECH

COSTRUISCI IL
TUO METAVERSO

Target: 14-18 anni

Durata visita: 60 minuti

Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Dopo aver capito cosa è e come funziona il Metaverso, ti insegneremo a creare un tuo metaverso personale con il software Virtuademy.

Attività. I partecipanti comprenderanno, attraverso alcuni esempi pratici, cosa è il metaverso. L'attività sarà divisa in due fasi: introduzione al metaverso e poi, indossati i visori, si imparerà a personalizzare uno spazio presente nel metaverso.

Progetto realizzato
in collaborazione con



Scuola di Robotica



06 . SCIENCE & TECH

DELIVERY BOT

Target: 11-18 anni

Durata visita: 60 minuti

Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Sviluppare un pensiero critico e costruttivo nei confronti della tecnologia programmando dei piccoli droni.

Attività. I partecipanti potranno programmare con dei software a blocchi dei piccoli droni per svolgere delle missioni di delivery, in questo modo si interrogheranno non solo sull'aspetto tecnico ma anche sulle conseguenze etiche e sociali di queste tecnologie.



Progetto realizzato
in collaborazione con



Scuola di Robotica





06 . SCIENCE & TECH

SPACE LAB

Target: 10-13 anni

Durata visita: 60 minuti

Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Conoscere concetti chiave di meccanica e programmazione.

Attività. Dalla combinazione di mattoncini LEGO programmabili con motori elettrici, sensori ed ingranaggi i ragazzi potranno realizzare robot in grado di affrontare un viaggio nello spazio.



Progetto realizzato
in collaborazione con



Scuola di Robotica





06 . SCIENCE & TECH

COSTRUIRE ROBOT INDOSSABILI

Target: 11-13 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Conoscere la wearable technology.

Attività. I ragazzi potranno apprendere come programmare e realizzare piccoli robot indossabili per le più diverse e interattive funzioni.



Progetto realizzato
in collaborazione con



NEW

06 . SCIENCE & TECH

PROGETTARE
AUTO
AUTONOME

Target: 14-18 anni

Durata visita: 60 minuti

Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Affrontare i concetti base della programmazione facendo leva sul divertimento.

Attività. Il laboratorio introduce, attraverso divertenti sfide pratiche, ai concetti base della guida autonoma e alla possibilità di progettare nuovi modelli di auto in linea con la propria creatività.



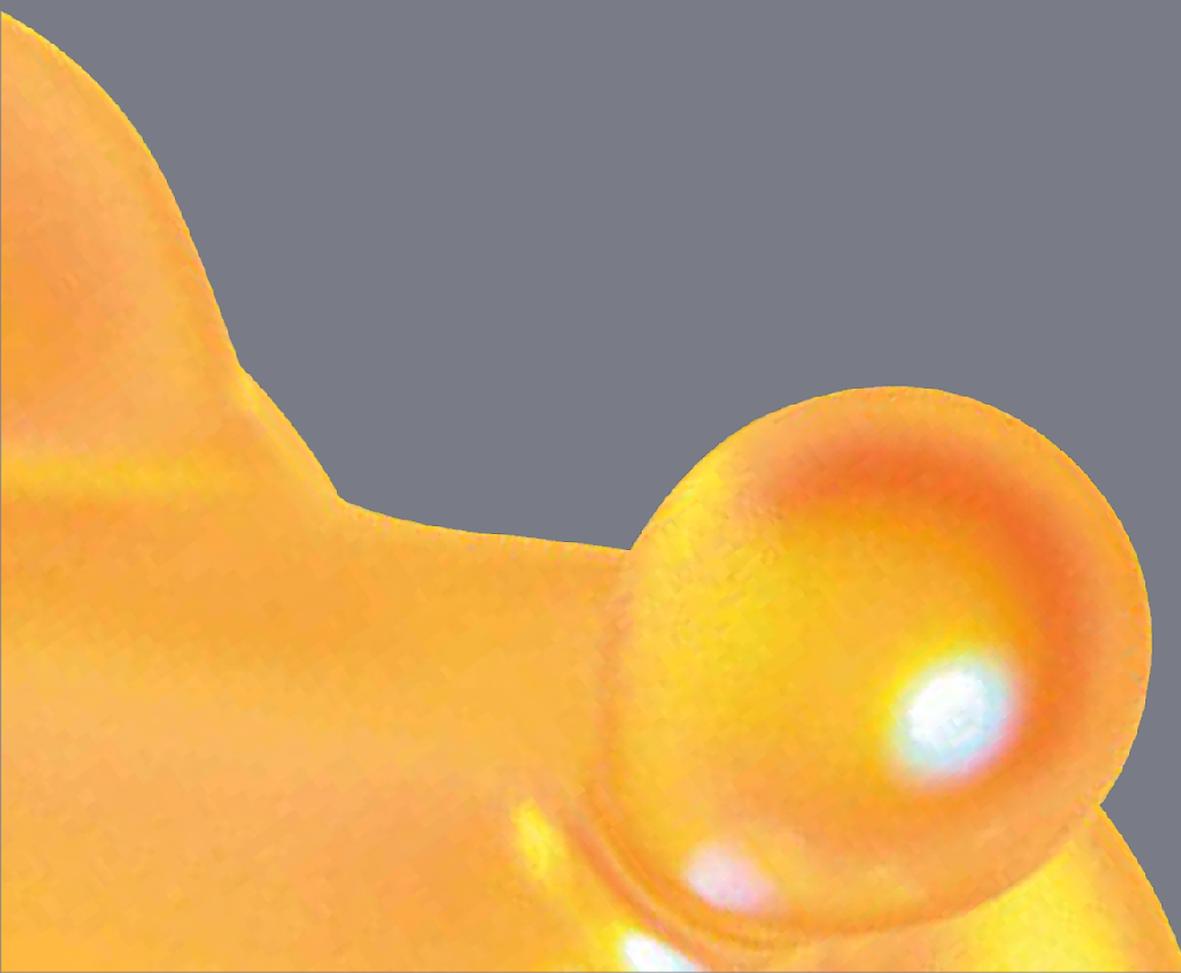
Progetto realizzato
in collaborazione con



Scuola di Robotica



07. EDUCAZIONE FINANZIARIA



07. EDUCAZIONE FINANZIARIA

In collaborazione con Museo del Risparmio



A novembre, in occasione del Mese dell'educazione finanziaria, STEP FuturAbility District e il Museo del Risparmio propongono una serie di laboratori speciali per avvicinare i ragazzi ai temi economici, finanziari e di cittadinanza attiva facendoli divertire e alimentando la loro curiosità.

Il Museo del Risparmio è il primo museo al mondo dedicato all'educazione finanziaria.

Un luogo unico, innovativo, divertente dedicato alle famiglie, agli adulti e ai bambini, che si propone di diffondere la cultura del risparmio e della sostenibilità con un linguaggio chiaro e semplice, e utilizzando l'approccio dell'edutainment e del game-based learning.



NEW

QUANTO COSTANO I DESIDERI?

Target:
10-11 anni
Durata visita:
60 minuti
Durata laboratorio:
45 minuti

NEW

IT'S UP TO YOU

Target:
11-13 anni
Durata visita:
60 minuti
Durata laboratorio:
45 minuti

NEW

NO CASH WORLD

Target:
14-18 anni
Durata visita:
60 minuti
Durata laboratorio:
45 minuti

SPECIAL
PER I MESI
DI NOVEMBRE
E MARZO

NEW

07. EDUCAZIONE FINANZIARIA

QUANTO COSTANO I DESIDERI?

Target: 10-11 anni

Durata visita: 60 minuti

Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Che cos'è il risparmio? A cosa serve? E da dove arriva il denaro?

Attività. Attraverso cruciverba, test e creatività i bambini scopriranno l'importanza del risparmio per raggiungere i propri sogni e rifletteranno sul fatto che i soldi vanno guadagnati. Impareranno inoltre a riconoscere le monete e le banconote che i loro genitori utilizzano per gli acquisti.

Un laboratorio giocoso e creativo per far riflettere i bambini su alcuni concetti chiave per la corretta gestione del denaro.



SPECIAL
PER I MESI
DI NOVEMBRE
E MARZO

NEW

07. EDUCAZIONE FINANZIARIA

IT'S UP TO YOU

Target: 11-13 anni

Durata visita: 60 minuti

Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Che senso ha risparmiare? Come posso raggiungere i miei obiettivi? Entro quanto tempo riesco a realizzarli? Come posso aumentare il denaro a mia disposizione?

Attività. Attraverso piccoli lavori di gruppo gli studenti si cimenteranno nell'identificare uno o più obiettivi di spesa, categorizzarli nel tempo e distinguere tra spese necessarie e superflue. Un laboratorio per imparare a gestire consapevolmente le proprie finanze personali, applicando una semplice metodologia di pianificazione.



SPECIAL
PER I MESI
DI NOVEMBRE
E MARZO

NEW

07. EDUCAZIONE FINANZIARIA

NO CASH WORLD

Target: 14-18 anni

Durata visita: 60 minuti

Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Riflettere sulla diffusione e il corretto utilizzo dei pagamenti elettronici.

Attività. Nell'era del digitale e della società cashless, un laboratorio per riflettere sulla diffusione degli strumenti di pagamento elettronici. Un role-play in cui i ragazzi esploreranno il mondo della moneta elettronica, delle carte e delle app di pagamento, indagandone pro e contro e come evitare le frodi.



08 • Nuova proposta: "INCONTRI CON GLI ESPERTI"

Nell'anno scolastico 2024/2025 inauguriamo una nuova sezione tematica che si arricchirà, progetto dopo progetto, nel corso dell'anno.

"Incontri con gli esperti" è il nuovo format di incontro tra studenti e esperti di azienda per un confronto a più voci su temi dell'oggi che stanno plasmando il loro futuro.

NEW

08 . Nuova proposta: "INCONTRI CON GLI ESPERTI"

In collaborazione con
Autostrade per l'Italia

NON CHIUDERE GLI OCCHI

Due mattinate speciali per le scuole.

"NON CHIUDERE GLI OCCHI" è il progetto di Autostrade per l'Italia dedicato a ragazze e ragazzi fino ai 20 anni per sensibilizzarli al rispetto delle norme sulla sicurezza stradale e renderli protagonisti di un futuro a zero incidenti.

Educazione alla sicurezza prima, durante e dopo la guida!

La proposta è riservata alle classi della scuola secondaria di secondo grado e prevede la visita in STEP e la successiva partecipazione ad un incontro di approfondimento e confronto con esperti di Autostrade per l'Italia per discutere di comportamenti di guida corretti e cambiamenti in corso trainati dalla tecnologia.

(durata complessiva circa 2 h e 30 m)

Orari prenotabili:

1° classe 9.45-12.15

2° classe 11.00-13.30

Visita percorso STEP: prezzo speciale euro 5 a studente, gratuito per 2 insegnanti accompagnatori

Necessaria la prenotazione scrivendo a info@steptothefuture.it

autostrade
per l'Italia



PROGETTO SICUREZZA STRADALE A SCUOLA

NON CHIUDERE GLI OCCHI



DATE

7 novembre 2024

28 gennaio 2025



08 . Nuova proposta: "INCONTRI CON GLI ESPERTI"

In collaborazione con
Valore D

WANTER. TUTTI I LAVORI DEL FUTURO

STEP FuturAbility District in collaborazione con Valore D propone due mattinate speciali per le scuole il 27 febbraio e il 20 marzo 2025

"Wanter. Tutti i lavori del futuro", è il progetto di orientamento professionale promosso da Valore D, nato con l'obiettivo di guidare ragazze e ragazzi della scuola superiore verso una scelta più consapevole del proprio percorso di studi e professionale.

La proposta è riservata alle classi della scuola secondaria di secondo grado e prevede la partecipazione ad una attività a cura di Valore D che introduce ragazze e ragazzi alle competenze più richieste dal mondo del lavoro e la testimonianza di una professionista che condivide il proprio percorso e la propria esperienza formativa e professionale.

Lo scopo dell'intervento è quello di invitare ragazze e ragazzi a riflettere sulle proprie aspirazioni con uno sguardo sempre attento a sostenere il superamento dei più comuni stereotipi connessi al mondo del lavoro, non ultimo gli stereotipi di genere.

L'incontro durerà dalle ore 11 alle ore 12.30.

È possibile prevedere la visita a STEP contestualmente alla partecipazione all'incontro sino esaurimento dei posti disponibili.

Orari prenotabili per le visite:

1° classe 9.45-10.45

2° classe 12.30-13:30

Visita percorso STEP: prezzo speciale euro 5 a studente, gratuito per 2 insegnanti accompagnatori

La partecipazione all'incontro è gratuita.

Necessaria la prenotazione scrivendo a info@stepthefuture.it



WANTER

TUTTI I LAVORI DEL FUTURO.

DATE

27 febbraio 2025

20 marzo 2025



SPECIAL
PER IL
MESE DI
NOVEMBRE



NEW

08 . Nuova Iniziativa: Il mio posto nel mondo

19-20 novembre - "Scintille di Bellezza: un ponte tra scienza, arte e futuro"

Museo del Risparmio e STEP

La bellezza è una dimensione fondamentale, trasforma l'esperienza umana, è capace di generare e rigenerare, ispirare e promuovere nuove opportunità. In occasione della decima edizione de Il Mio Posto nel Mondo, il Museo del Risparmio e STEP FuturAbility District intendono esplorare il ruolo della bellezza come forza rigeneratrice attraverso testimonianze che abbracciano sia le scienze umane che quelle scientifiche. L'obiettivo è dar vita a un dialogo stimolante e produttivo tra diverse discipline. I ragazzi delle **scuole secondarie di II grado** avranno l'opportunità di scoprire come la bellezza possa ispirare, educare e creare un futuro ricco di possibilità.

Modalità di partecipazione

L'evento si svolgerà in presenza, presso la sede del Museo del Risparmio e di STEP, e online tramite la piattaforma Webex. La partecipazione è gratuita, con iscrizione obbligatoria entro il 18 novembre, compilando il seguente form:

https://bit.ly/IlMioPostoNelMondo_19-20nov

Le attività laboratoriali si svolgeranno in classe. Le indicazioni per lo svolgimento verranno fornite al docente prima dell'evento e/o nel corso della diretta live.

**SPECIAL
PER IL
MESE DI
NOVEMBRE****NEW**

Programma: Il mio posto nel mondo

SCINTILLE DI BELLEZZA: UN PONTE TRA SCIENZA, ARTE E FUTURO

LA BELLEZZA CHE CREA OPPORTUNITÀ

19 novembre 2024

Presso: Museo del Risparmio - Torino e Online
VIA S.FRANCESCO D'ASSISI 8A, TORINO

9.30-10.00

SALUTO D'APERTURA

Giovanna Paladino, Direttore e Curatore Museo del Risparmio e
Cristina Paciello, Direttore STEP FuturAbilityDistrict

10.00-11.00

BELLEZZA E INNOVAZIONE SOCIALE

Antonio Presti, Mecenate, ideatore e Presidente Fondazione Antonio
Presti

Attraverso la bellezza è possibile contribuire allo sviluppo di una
società più equa e armoniosa, promuovendo l'inclusione e la
rigenerazione urbana.

11.00 -11.15

INTERVALLO

11.15 -12.15

LA BELLEZZA COME MOTORE ECONOMICO

Giovanni Morale, Vicedirettore Gallerie d'Italia, Milano

Oggi si parla sempre più spesso di Economia della Bellezza, che
intreccia ambiti quali patrimonio artistico-culturale, turismo, design e
artigianato, un vero e proprio motore propulsivo per il nostro Made in
Italy.

12.15-13.00

LABORATORIO PROGETTA IL TUO FUTURO

Un laboratorio creativo per dar vita al "Manifesto della bellezza in
azione". Le classi, a gruppi, lavoreranno per immaginare e progettare
iniziative che utilizzano la bellezza per creare opportunità nella
propria comunità. A conclusione, gli elaborati verranno condivisi e
commentati nel corso della diretta live.



In collaborazione con

MdR
MUSEO DEL RISPARMIO

**SPECIAL
PER IL
MESE DI
NOVEMBRE**

NEW

Programma: Il mio posto nel mondo

SCINTILLE DI BELLEZZA: UN PONTE TRA SCIENZA, ARTE E FUTURO

LA BELLEZZA CHE ISPIRA

20 novembre 2024

Presso: STEP FuturAbilityDistrict e Online

P.ZA ADRIANO OLIVETTI, 1, MILANO

9.30-10.30

ARTE E BELLEZZA PER IL BENESSERE DEI VISITATORI

Annalisa Banzi PhD, storica dell'arte, consulente e ricercatrice presso il CESPEB

Uno sguardo esclusivo sui progetti d'arte e le nuove opportunità di carriera che si stanno aprendo nel mondo dei beni culturali, grazie all'integrazione tra arte, benessere e innovazione.

10.30-11.30

LA BELLEZZA NELLA SCIENZA

Antonella Senese, Professore Associato di Geografia fisica e Geomorfologia e Dottore di ricerca in Scienze Naturali e Ambientali, Università degli Studi di Milano

La ricerca della bellezza nelle teorie scientifiche e la sua capacità di stimolare nuove scoperte.

11.30 -11.45

INTERVALLO

11.45 -12.45

LA BELLEZZA DELLA MATEMATICA

Un laboratorio creativo per scoprire la bellezza della geometria grazie a tools dinamici ed interattivi. I ragazzi mediante l'utilizzo di app si cimenteranno nella creazione di un oggetto in 3D nato dalla combinazione di solidi geometrici. Una esperienza per avvicinare i ragazzi al coding e scoprire la bellezza della matematica.

12.45-13.00

RINGRAZIAMENTI E SALUTI FINALI



In collaborazione con

MdR
MUSEO DEL RISPARMIO



MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLA VISITA E DELLE ATTIVITÀ LABORATORIALI

Il percorso di visita in STEP prevede l'interazione degli studenti con installazioni attraverso una app dedicata precaricata sugli smartphone che saranno consegnati all'inizio della visita e ritirati a fine percorso. L'attività laboratoriale è organizzata in uno spazio attrezzato con postazioni individuali dotate di PC. Specifiche applicazioni di gamification permetteranno di approfondire e sviluppare le tematiche dei singoli laboratori.

COME RAGGIUNGERCI

STEP - Piazza Adriano Olivetti 1, Milano

Per chi arriva con i mezzi pubblici

Autobus 65 - Fermata I.go Isarco (Fondazione Prada) - 4 min.

Autobus 34 - Fermata v.le Ortles v. Orobia - 7 min.

Tram 24 - Fermata v. Ripamonti v. Lorenzini - 8 min.

Metro M3 (Gialla) - Fermata Lodi TIBB M3 - 15 min.

Autobus 90 (Isonzo-Lotto) - Fermata v.le Isonzo v. Ripamonti - 16 min.

Autobus 91 (Lotto-Isonzo) - Fermata v.le Isonzo v. Ripamonti - 16 min.

Treno S9 - Fermata MILANO PORTA ROMANA - 13 minuti

INFO E PRENOTAZIONI

Call Center dedicato: 02 33020088

Mail prenotazioni: info@steptothefuture.it

Mail approfondimenti: didattica@steptothefuture.it

www.steptothefuture.it

ORARIO VISITA

Da martedì a domenica, 9.30 - 19.00.

PREZZO VISITA STEP

Su prenotazione per il gruppo classe.

Biglietto ridotto speciale scuole 5€ a studente.

Gratuito per 2 insegnanti accompagnatori per classe e eventuali insegnanti di sostegno.

PREZZO ATTIVITÀ DIDATTICHE

Su prenotazione per il gruppo classe.

Costo laboratorio 122€ per la classe.



OPEN DAY PER INSEGNANTI

STEP organizza appuntamenti dedicati agli insegnanti che desiderano conoscere e approfondire i temi del percorso esperienziale e dell'offerta formativa rivolta alle scuole.

È possibile prenotare la partecipazione agli Open Day in calendario, durante i quali lo staff dei servizi educativi sarà a disposizione dei docenti per illustrare nel dettaglio il percorso di visita e il palinsesto didattico.

Un'imperdibile occasione per pianificare progetti personalizzati in base alle esigenze curriculari della classe.

Open day: 29 gennaio, 6 febbraio.

Ore 17

Durata: 45 minuti di presentazione dell'offerta didattica
60 minuti di visita STEP

Attività gratuita, prenotazione obbligatoria

Mail: info@steptothefuture.it

STEP

FuturAbility District

Inspired by **FASTWEB**