



CATALOGO
dei Percorsi per le
Competenze Trasversali
e l'Orientamento
EGInA - CLF4D



CHI SIAMO



EGInA - European Grants International Academy Srl è un'agenzia di formazione accreditata alla Regione Umbria attiva nel campo della progettazione europea.



CRHACK LAB

CLF4D - CRHACK LAB FOLIGNO 4D è un laboratorio permanente di hacking educativo e culturale per il coinvolgimento dei giovani in progetti di co-creazione digitale ad impatto sociale.

COSA FACCIAMO

Supportiamo gli Istituti di Istruzione Secondaria Superiore attraverso la condivisione di **opportunità di PCTO in Italia e all'estero**, da svolgersi in presenza, completamente online o in forma mista.

I percorsi sono programmabili per **singoli studenti o per gruppi di piccole dimensioni**, così da poter garantire un adeguato *mentoring* per il raggiungimento dei risultati di apprendimento identificati in fase di progettazione.

WORK EXPERIENCE

Supporta i project manager nell'implementazione e nella comunicazione dei progetti finanziati dalla Commissione Europea!

INFORMAZIONI A PAG. 2



TEAMWORK E CONTESTS

Migliora le tue competenze digitali, linguistiche ed imprenditoriali imparando a lavorare in gruppo e a confrontarti in un contesto internazionale.

INFORMAZIONI A PAG. 3



DIGITAL CULTURE & HERITAGE

Contribuisci alla progettazione e realizzazione di iniziative per la valorizzazione digitale del patrimonio culturale della tua città. (SPECIAL FOLIGNO)

INFORMAZIONI A PAG. 4





Quale esperienza migliore di quella in cui si ha la possibilità di cimentarsi in prima persona nella pianificazione e gestione di progetti su tematiche specifiche, prima di decidere se queste fanno veramente al caso nostro?

La posizione di **junior project assistant** è rivolta a tutti quegli studenti del IV e del V anno di scuola secondaria superiore che intendono approfondire la conoscenza di un particolare ambito professionale, tra quelli in cui EGIInA e il CLF4D sono particolarmente attivi, al fine di orientarsi verso una scelta più consapevole sul proseguimento del proprio percorso di studi.

Per essere selezionati è necessario avere una buona conoscenza della lingua inglese (min. livello B2) e dimostrare uno spiccato interesse verso uno delle seguenti aree:

- Trasformazione digitale ad impatto sociale
- Nuove economie e sviluppo sostenibile
- Sviluppo di percorsi pedagogici innovativi
- Comunicazione e promozione del territorio
- Valorizzazione del patrimonio culturale

Ogni percorso verrà progettato in base al profilo curriculare dello studente selezionato e potrà essere svolto in presenza, in smart working o in modalità mista. Lo studente avrà accesso alle piattaforme e gli strumenti di collaborazione utilizzati dai team di progetto ai quali sarà assegnato e condurrà l'esperienza lavorativa sotto la supervisione di un project manager con esperienza pluriennale.

Il monte orario minimo per l'attivazione di una posizione di **junior project assistant** è di 60 ore, da svolgersi in un periodo di 12 settimane per un impegno medio di 5 ore alla settimana, al termine delle quali il tutor aziendale organizzerà una sessione di valutazione partecipata dallo studente e dal tutor interno dell'Istituto di riferimento.





Project & contest based learning!

PCTO per piccoli gruppi

Impresa in Azione & Service Learning di qualità

EGInA e il CLF4D sono particolarmente attivi nel coordinamento e partecipazione a progetti ed iniziative che prevedono il coinvolgimento della società civile per la co-progettazione di soluzioni innovative a sfide sociali.

Tali attività possono facilmente ed efficacemente tradursi in percorsi interdisciplinari di Impresa in Azione o Service Learning rivolti a gruppi di studenti interessati a potenziare le proprie competenze trasversali in modo integrato con l'articolazione curricolare prescelta, contribuendo contestualmente all'innovazione delle comunità in cui vivono e beneficiando di un confronto stimolante e arricchente tanto a livello nazionale quanto europeo.

Gli studenti coinvolti in questa tipologia di percorsi verranno invitati ad iscriversi ad una piattaforma di formazione online, attraverso la quale potranno acquisire, in autonomia o con l'ausilio di un tutor, quelle conoscenze necessarie per contribuire attivamente alle sessioni di *project work* condotte in presenza e/o videoconferenza. (*flipped classroom*)

Al fine di garantire l'organizzazione di un'esperienza di qualità e il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento previsti per tutti i componenti del gruppo, i percorsi di Impresa in Azione e Service Learning vanno preliminarmente discussi con i docenti potenzialmente coinvolti nell'implementazione e/o monitoraggio della attività, nonchè modellati sulle esigenze particolari di ogni singolo istituto in termini di tempo, modalità operative e potenzialità di tutti i soggetti interessati fuori e dentro la scuola (*open schooling*).

Di seguito si elencano le iniziative promosse per l'anno 2021!

Social Hackademy Lab

- **Periodo:** Marzo-Settembre 2021
- **Attività:**
 - (Marzo-Giugno) Partecipazione a percorsi di formazione online a scelta tra Web Design (40 ore) - Graphic & Visual Design (20 ore) - Mobile App Development (40 ore) - Digital Gaming (40 ore) - Digital Storytelling (30 ore)
 - (Luglio-Settembre) Tirocinio presso associazioni no-profit locali con funzione di creative digital assistant (orario da definire in base al piano formativo)
 - Partecipazione ad evento finale di tre giorni a Colfiorito a settembre 2021
- **Risultati dell'apprendimento:** gli studenti saranno coinvolti nella realizzazione di prodotti digitali, in base al percorso prescelto, che rispondano alle esigenze reali delle organizzazioni locali attive nell'ambito di uno o più obiettivi di sviluppo sostenibile dell'Agenda 2030

Social Hackathon Umbria

- **Periodo:** Settembre 2021
- **Attività:** supporto all'organizzazione di un grande evento di co-creazione digitale incentrato sui 17 obiettivi ONU per lo Sviluppo Sostenibile, proponendo un percorso partecipato di identificazione delle sfide più importanti per il nostro territorio e promuovendo un confronto con esperti ed innovatori provenienti da tutta Europa per generare degli esempi virtuosi da trasferire in altri contesti.
- **Risultati dell'apprendimento:** gli studenti avranno l'occasione di partecipare in prima persona all'organizzazione di un evento di carattere internazionale, alternando attività di assistenza alla logistica, comunicazione e valorizzazione dell'evento a momenti di formazione tramite la partecipazione ai vari workshop e seminari promossi durante i tre giorni di Hackathon.

:DDDDANTE

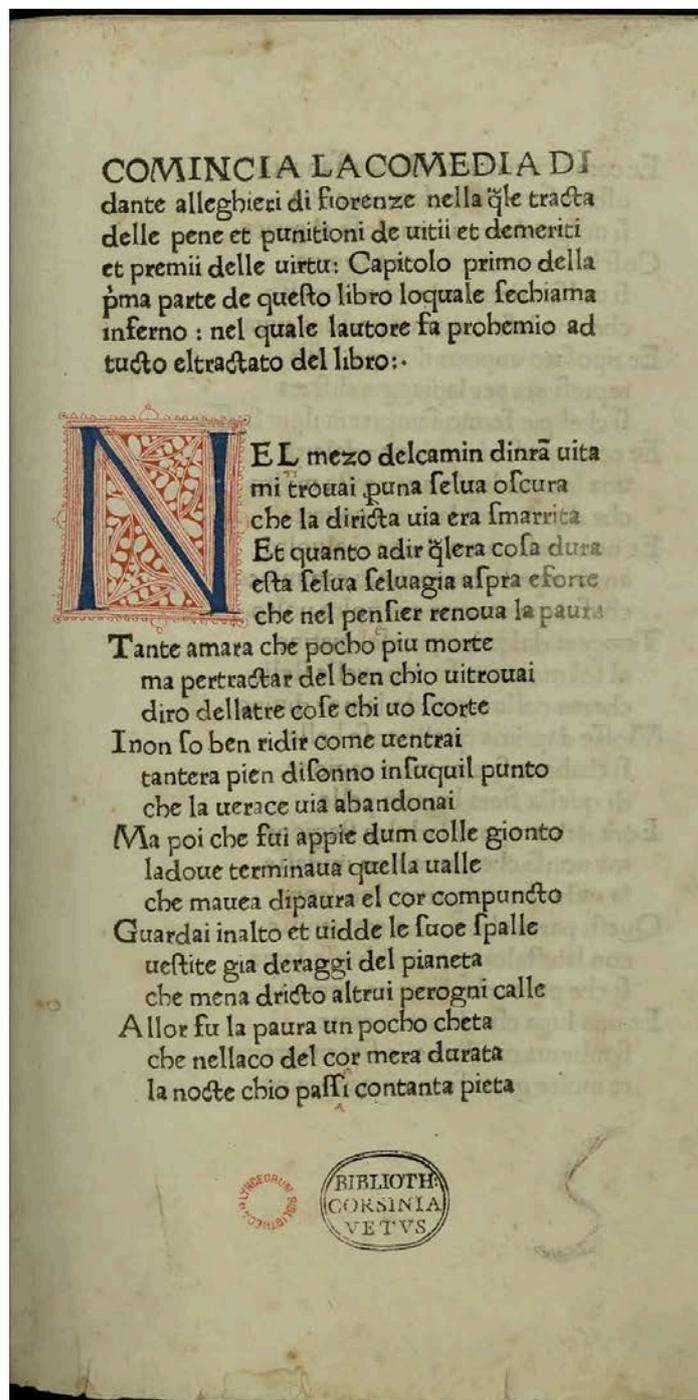
Progetto biennale per la celebrazione della prima stampa ddddigitale della Divina Commedia (*Foligno Special*)

I prossimi due anni rappresentano un'occasione unica per coinvolgere gli studenti degli Istituti di Istruzione Secondaria Superiore presenti sul territorio del Comune di Foligno nella co-progettazione di un grande evento per la valorizzazione digitale di uno dei più importanti elementi del patrimonio culturale di Foligno: **la prima stampa dell'Opera Massima di Dante Alighieri!**

Infatti se il 2021 è già stato dichiarato Anno Dantesco per la celebrazione del VII centenario della morte di Dante, il 2022 rappresenterà il 550° anniversario della prima stampa della Divina Commedia a Foligno.

Il CRHACK LAB FOLIGNO 4D intende farsi promotore di un grande laboratorio cittadino della durata di due anni che, partendo dal coinvolgimento attivo dei giovani studenti delle scuole secondarie di secondo grado della città, produca un vero e proprio memoriale digitale per fissare nel tempo la celebrazione di questo importante anniversario, lasciando una testimonianza che perduri nel tempo e nello spazio. Le quattro "D" del titolo attribuito al progetto stanno ad indicare la Didattica Diffusa e il Divertimento Digitale che intendiamo diffondere tra tutti i partecipanti diretti e indiretti alle attività promosse dal laboratorio.

Il percorso verrà inaugurato a primavera 2021 con la presentazione dell'iniziativa agli Istituti e agli studenti che potranno così candidarsi al percorso di PCTO per l'anno scolastico 2021-2022. Le attività laboratoriali inizieranno pertanto a settembre 2021 con un percorso di 10 ore comune a tutti i candidati provenienti dai vari Istituti e incentrato sull'utilizzo delle tecnologie digitali di realtà immersiva per la valorizzazione del patrimonio culturale. Gli studenti verranno poi assegnati ai seguenti gruppi di lavoro in base al percorso curricolare di appartenenza:



Commedia D'artista

- Liceo Artistico
- Laboratorio di reinterpretazione artistico-digitale della prima stampa di Numeister-Orfini

Play Dante

- Liceo Scienze Umane
- Laboratorio di gaming digitale per la didattica dantesca rivolta alle scuole medie ed elementari

Autunno-Inferno

- Orfini Fashion
- Laboratorio di realizzazione di modelli e abiti danteschi per la realtà virtuale e i giochi digitali

Il Viaggio in AR

- Turistico Commerciale
- Laboratorio di Mixed Reality per il marketing territoriale e culturale

Cieli e Gironi in 3D

- CAT da Vinci
- Laboratorio di grafica e rendering 3D per la realizzazione di scenari danteschi virtuali