



CATALOGO DEI PERCORSI PCTO A.S. 2021-2022

EGInA & CRHACK LAB FOLIGNO 4D

Responsabile: Silvia Fratini

Email: silvia@crowddreaminganew.world - Tel: 333 623 3342

Siti Web: www.egina.eu - www.crowddreaminganew.world



SOMMARIO

CHI SIAMO _____	3
EGInA - European Grants International Academy Srl _____	3
CLF4D - CRHACK LAB FOLIGNO 4D _____	3
COSA FACCIAMO _____	4
PERCORSI PCTO 2021-2022 _____	5
Percorsi individuali _____	5
Junior Project Assistant _____	5
Percorsi per gruppi di studenti _____	6
Social Hackademy e il service learning digitale _____	6
Easy Podcasting per l'anno Europeo dei giovani 2022 _____	7
:DDDDANTE _____	8
Esperienze in Realtà Aumentata _____	9
Mostre in Realtà Virtuale _____	10
Giochi di ruolo e visual novel _____	11
Percorsi per gruppi di studenti con coinvolgimento dei docenti _____	12
EUScoop! Impresa sociale simulata per gli SDGs 2030 _____	12
Mind Over Matter: inventiamo le professioni del futuro _____	13

CHI SIAMO

EGInA – European Grants International Academy Srl

EGInA nasce nel 2012 a Foligno, nel cuore verde d'Italia, grazie all'esperienza maturata da Fabiola Acciarri nel campo della formazione e alla passione di Altheo Valentini per l'innovazione e il cambiamento sociale. L'agenzia, accreditata alla Regione Umbria per la formazione e la certificazione delle competenze, rappresenta oggi uno dei principali stakeholder nel campo della progettazione ed implementazione di iniziative locali, nazionali ed europee, avvalendosi della collaborazione di numerosi esperti nel campo dell'educazione, del sociale, della cultura e della trasformazione digitale.

Grazie alla collaborazione con numerosi enti e reti di livello nazionale ed internazionale, EGInA Srl è in grado di attivare un *think tank* multidisciplinare in grado di rispondere alle esigenze di crescita ed innovazione dei diversi attori della comunità, nel rispetto dei principi di sviluppo sostenibile, equità ed inclusione sociale. EGInA non offre servizi di consulenza fine a sé stessi e meramente orientati al profitto, ma si impegna in prima persona nel contribuire alla pianificazione strategica, il *fundraising* e la realizzazione di azioni innovative in ambito educativo, sociale, culturale e ambientale, con un'attenzione particolare alle possibilità offerte dalle nuove tecnologie digitali e garantendo alti livelli di qualità ed impatto su tutti i soggetti coinvolti.

CLF4D – CRHACK LAB FOLIGNO 4D

CLF4D è un laboratorio permanente di *hacking* educativo e culturale, che adotta l'approccio STEAM per coinvolgere i giovani in progetti di co-creazione digitale ad impatto sociale. Il CRHACK LAB F4D opera per:

- Creare dipendenza da pensiero innovativo e critico come base per lo sviluppo delle cosiddette soft skill e di una cultura eclettica e flessibile, dove la tecnologia viene scelta e usata coscientemente e non come atto di fede.
- Immaginare mestieri al momento inesistenti, ma che con ogni probabilità emergeranno nei prossimi 5-10 anni come frutto della Trasformazione Digitale in corso, e addestrare i giovani a sviluppare già oggi le conoscenze, abilità e competenze che saranno richieste loro nel momento in cui entreranno nel mondo del lavoro.
- Creare le condizioni per connettere i giovani con le imprese locali o de-spazializzate in modo che possano esercitare l'opzione di rimanere a lavorare nei loro luoghi nati.

COSA FACCIAMO

EGInA e CLF4D collaborano nel supportare 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 massimo 10 componenti, così da poter garantire un adeguato *mentoring* per il raggiungimento dei risultati di apprendimento identificati in fase di progettazione.

Le opportunità di PCTO offerte si concretizzano normalmente in:

- **Work experience individuali** per l'implementazione e la comunicazione dei progetti europei;
- **Partecipazione a contest nazionali ed europei** su simulazione d'impresa, co-progettazione di soluzioni digitali, valorizzazione del patrimonio locale;
- **Volontariato digitale** per la sperimentazione di progetti innovativi ad impatto sociale.

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 delle attività, nonché 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*).

PERCORSI PCTO 2021-2022

Percorsi individuali

Junior Project Assistant

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 EGIa 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.

Il percorso individuale di *junior project assistant* può essere attivato in qualsiasi periodo dell'anno scolastico, a seconda della disponibilità dei tutor di EGIa e CLF4D.

Percorsi per gruppi di studenti

Social Hackademy e il service learning digitale

Descrizione	La <i>social hackademy</i> è un'iniziativa di service learning in cui i giovani apprendono competenze digitali al fine di co-progettare prodotti e soluzioni utili al raggiungimento di obiettivi sociali con la collaborazione di associazioni, enti e gruppi informarli di cittadini che operano nell'ambito di almeno uno degli obiettivi di sviluppo sostenibile dell'Agenda ONU 2030.
Durata	60 ore
Tipologia Istituti	Tutti i percorsi curriculari
Periodo e fasi	<ul style="list-style-type: none"> • Fase 1 / Selezione studenti / novembre 2021 - febbraio 2022 • Fase 2 / Formazione laboratoriale / marzo - giugno 2022 Ogni studente potrà seguire uno dei laboratori per lo sviluppo delle competenze digitali proposte dalla Social Hackademy: Web Design (30 ore), Graphic and Visual Design (30 ore), Digital Video (30 ore) • Fase 3 / Partecipazione al Social Hackathon Umbria 2022 / 30 giugno - 03 luglio 2022 Tutti i partecipanti ai corsi di formazione parteciperanno all'evento annuale organizzato per la co-creazione di soluzioni digitali a sfide sociali (30 ore)
Modalità	In presenza

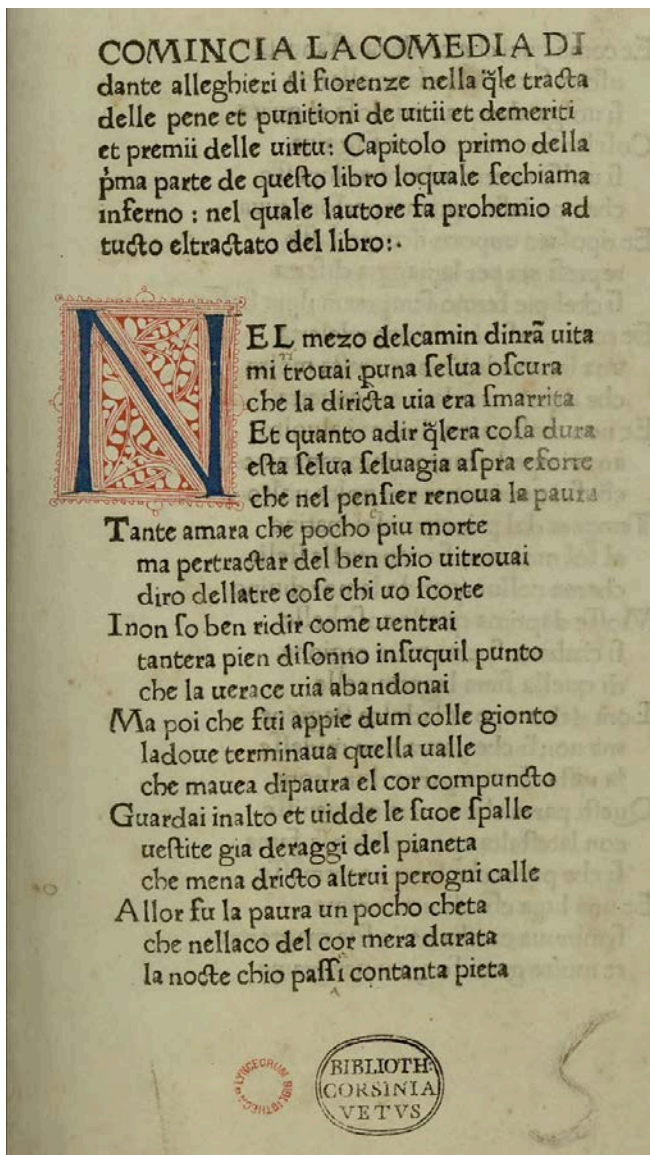


Easy Podcasting per l'anno Europeo dei giovani 2022

Descrizione	<p>Il percorso “easy podcasting” si concentra sulla produzione e revisione di contenuti audio incentrati sull’anno europeo dei giovani 2022, coinvolgendo gli studenti in laboratori di podcasting in lingua italiana e inglese. I partecipanti avranno la possibilità di familiarizzare con l'uso di uno studio radiofonico, le tecniche del parlare in onda, l'utilizzo dei social media per la promozione di web radio, acquisendo competenze di programmazione radiofonica.</p>
Durata	<p>30 ore</p>
Tipologia Istituti	<p>Tutti i percorsi curriculari</p>
Periodo e fasi	<ul style="list-style-type: none"> • Fase 1 / Selezione studenti / novembre - dicembre 2021 • Fase 2 / Formazione tecnica / gennaio 2022 Corso di formazione della durata di 10 ore sulla realizzazione di podcast per la web radio. • Fase 3 / Produzione contenuti audio / febbraio - aprile 2022 Tutti i partecipanti collaboreranno alla realizzazione e messa in onda di contenuti audio incentrati sull’anno europeo dei giovani 2022 (20 ore)
Modalità	<p>In presenza</p>



:DDDDANTE



Il prossimo anno scolastico rappresenta 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 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 in autunno 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 gennaio 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 percorsi PCTO in base all'indirizzo curriculare di appartenenza:

Esperienze in Realtà Aumentata

Descrizione	<p>Gli studenti imparano a creare in maniera collaborativa un'esperienza culturale in realtà aumentata a fini educativi o di promozione turistica. Attraverso la creazione di contenuti digitali in grafica 2D o 3D per rappresentare la scena o le scene dell'esperienza culturale, gli studenti imparano a narrare una storia basata su una caccia al tesoro in uno spazio cittadino e ad usare la piattaforma ZapWorks per allestire esperienze in realtà aumentata a scena singola o multipla.</p>
Durata	<p>30 ore</p>
Tipologia Istituti	<p>Tutti i percorsi curricolari. Particolarmente consigliato per i percorsi di area turistica, umanistica, artistica e pedagogica.</p>
Periodo e fasi	<ul style="list-style-type: none"> • Fase 1 / Selezione studenti / novembre - dicembre 2021 • Fase 2 / Formazione tecnica / gennaio 2022 Corso di formazione della durata di 10 ore per l'introduzione alla realtà aumentata. • Fase 3 / Produzione contenuti / febbraio - maggio 2022 Tutti i partecipanti collaboreranno alla realizzazione e messa in scena dell'esperienza in realtà aumentata (20 ore)
Modalità	<p>I moduli possono essere realizzati sia in presenza per le scuole dell'area di Foligno che a distanza per istituti di altre città. Nel secondo caso, è obbligatoria la copertura delle attività pratiche in loco (p.e. riprese video o fotografiche) da parte dei tutor scolastici. Per l'anno scolastico 2021/22 il tema per le scuole di Foligno è individuato nella pubblicazione della prima copia stampata della Divina Commedia. Le scuole di altre località sceglieranno temi storico-culturali legati alla propria realtà.</p>



Mostre in Realtà Virtuale

Descrizione	<p>Gli studenti imparano a creare in maniera collaborativa una mostra in grafica 3D fruibile via browser da personal computer, tablet, smartphone o visore per la realtà virtuale attraverso la piattaforma gratuita Mozilla Hubs. Attraverso la creazione di contenuti audio e visivi di qualità che illustrino la narrazione della mostra, gli studenti imparano a curare una mostra e a creare la narrativa che ne guidi la fruizione e ad usare la piattaforma Mozilla Hubs per allestire esposizioni virtuali.</p>
Durata	<p>30 ore</p>
Tipologia Istituti	<p>Tutti i percorsi curriculari. Particolarmente consigliato per i percorsi di area turistica, tecnica, artistica ed informatica.</p>
Periodo e fasi	<ul style="list-style-type: none"> • Fase 1 / Selezione studenti / novembre - dicembre 2021 • Fase 2 / Formazione tecnica / gennaio 2022 Corso di formazione della durata di 10 ore per l'introduzione alla realtà virtuale. • Fase 3 / Produzione contenuti / febbraio - maggio 2022 Tutti i partecipanti collaboreranno alla realizzazione e messa in scena della mostra in realtà virtuale (20 ore)
Modalità	<p>I moduli possono essere realizzati sia in presenza per le scuole dell'area di Foligno che a distanza per istituti di altre città. Nel secondo caso, è obbligatoria la copertura delle attività pratiche in loco (p.e. riprese video o fotografiche) da parte dei tutor scolastici. Per l'anno scolastico 2021/22 il tema per le scuole di Foligno è individuato nella pubblicazione della prima copia stampata della Divina Commedia. Le scuole di altre località sceglieranno temi storico-culturali legati alla propria realtà.</p>



Giochi di ruolo e visual novel

Descrizione	<p>Gli studenti imparano a creare in maniera collaborativa un gioco di ruolo per personal computer, tablet o smarthone a fini educativi o di promozione turistica. Attraverso la creazione di mappe in pixel art dei luoghi interessati dalla storia e contenuti visivi per illustrare le sue scene fondamentali, gli studenti imparano come usare un game engine e alcune nozioni di logica computazionale e programmazione e ad usare la piattaforma STE(A)MQuest.</p>
Durata	<p>30 ore</p>
Tipologia Istituti	<p>Tutti i percorsi curriculari. Particolarmente consigliato per i percorsi di area turistica, umanistica, artistica e multimediale.</p>
Periodo e fasi	<ul style="list-style-type: none"> • Fase 1 / Selezione studenti / novembre - dicembre 2021 • Fase 2 / Formazione tecnica / gennaio 2022 Corso di formazione della durata di 10 ore sui principi fondamentali del game design. • Fase 3 / Produzione contenuti / febbraio - maggio 2022 Tutti i partecipanti collaboreranno alla realizzazione di semplici giochi di ruolo o visual novel interattive per personal computer o dispositivi mobili, che narrino la storia dei luoghi ai visitatori (20 ore)
Modalità	<p>I moduli possono essere realizzati sia in presenza per le scuole dell'area di Foligno che a distanza per istituti di altre città. Nel secondo caso, è obbligatoria la copertura delle attività pratiche in loco (p.e. riprese video o fotografiche) da parte dei tutor scolastici. Per l'anno scolastico 2021/22 il tema per le scuole di Foligno è individuato nella pubblicazione della prima copia stampata della Divina Commedia. Le scuole di altre località sceglieranno temi storico-culturali legati alla propria realtà.</p>



Percorsi per gruppi di studenti con coinvolgimento dei docenti

EUScoop! Impresa sociale simulata per gli SDGs 2030

Descrizione	<p>EU Scoop! è un concorso di idee imprenditoriali cooperative per lo sviluppo sostenibile, organizzato in nei paese partner del progetto ScoopConSS, grazie al quale, ogni anno, vengono valutati e premiati i progetti sviluppati e presentati dagli studenti, guidati dai docenti che hanno partecipato ad una formazione sul business cooperativo. Gli studenti verranno accompagnati da esperti esterni e dai propri docenti nelle varie fasi di sviluppo e progettazione di un'idea di business, confrontandosi con innovatori sociali del proprio territorio e utilizzando canvas impostati alla valorizzazione dell'impatto sociale del business</p>
Durata	60 ore
Tipologia Istituti	Tutti i percorsi curricolari. Particolarmente consigliato per i percorsi di area commerciale, informatica e tecnica.
Periodo e fasi	<ul style="list-style-type: none"> • Fase 1 / Selezione studenti / novembre - dicembre 2021 • Fase 2 / Formazione docenti / gennaio - febbraio 2022 Partecipazione del personale docente a tre webinar per la formazione sul percorso e gli strumenti elaborati grazie al progetto ScoopConSS. • Fase 3 / Simulazione d'impresa / marzo - giugno 2022 Partecipazione ad un percorso di impresa sociale simulata per l'elaborazione di idee imprenditoriali cooperative volte a supportare il raggiungimento di uno dei 17 obiettivi ONU per lo Sviluppo Sostenibile (60 ore) • Fase 4 / Finali nazionali / prima settimana di luglio 2022 Partecipazione ad un evento in Umbria per la presentazione del progetto d'impresa e la selezione del team vincitore • Fase 5 / Finali internazionali / ottobre 2022 Il team vincitore di ogni Paese parteciperà alle finali internazionali. Nel 2021 l'evento è stato ospitato nel contesto del Festival dell'Economia Civile di Firenze
Modalità	Mista: online per gli incontri di formazione e in presenza per gli eventi di selezione e premiazione

Mind Over Matter: inventiamo le professioni del futuro

<p>Descrizione</p>	<p>Mind Over Matter-MOM prevede l'utilizzo di una metodologia innovativa che integra strumenti del design thinking con l'approccio STEM e STEAM. STEM è un approccio educativo che prevede l'utilizzo integrato di competenze in Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica per la soluzione di problemi concreti. STEAM aggiunge anche la A delle Arti Liberali, più comunemente chiamate Discipline Umanistiche da noi. Gli approcci STEM e STEAM sono quindi interdisciplinari e offrono agli studenti l'opportunità di sperimentare diversi modi di apprendimento e di risoluzione dei problemi.</p> <p>L'obiettivo del percorso è quello di avvicinare i giovani alle carriere STEAM e aiutarli a comprendere che queste sono alla portata di tutti, grazie all'utilizzo di 4 mazzi di carte relative a 4 tematiche differenti (carriere STEAM, azioni, SDGS, concetti relativi alle arti e alla creatività). La Metodologia permetterà agli studenti di dare forma a un "Mestiere STEAM del futuro" o ad un'idea progettuale/prototipo a questo legata. Al termine del percorso, tutte le classi partecipanti a MOM prenderanno parte al Makeathon Nazionale, durante il quale verrà selezionata la classe che ha prodotto il prototipo migliore. Questa parteciperà al Makeathon Internazionale Finale che si terrà in Svezia dove verrà decretata la classe vincitrice a livello Europeo.</p>
<p>Durata</p>	<p>30 ore</p>
<p>Tipologia Istituti</p>	<p>Tutti i percorsi curriculari.</p>
<p>Periodo e fasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fase 1/ Selezione classi/ novembre - dicembre 2021 • Fase 2/ Elaborazione di una idea legata a un mestiere del futuro, usando la metodologia delle carte di MOM • Fase 3/ Sviluppo di un prototipo, anche solo concettuale. • Fase 4/ Partecipazione al Makeathon Nazionale durante le AD Weeks/ aprile 2022 • Fase 5/ Partecipazione alla finale europea in Svezia a luglio 2022 (solo i vincitori del Makeathon Nazionale)
<p>Modalità</p>	<p>I moduli possono essere realizzati sia in presenza per le scuole dell'area di Foligno che a distanza per istituti di altre città.</p>