



## *Digital Campus for Digital Careers*

*Campus studenteschi per le scuole secondarie di secondo grado*

Prot. (vedi segnatura)

Termine ultimo per l'invio delle candidature: **19 marzo 2022– ore 13:00**

**Scuola Polo Organizzatrice**  
**Istituto di Istruzione Superiore "Leonardo da Vinci" di Umbertide (PG)**

\*\*\*

L'Istituto di Istruzione Superiore Campus "Leonardo da Vinci" di Umbertide (PG), in qualità di scuola di riferimento per il coordinamento e la gestione di azioni di formazione e potenziamento delle competenze digitali e di cittadinanza digitale degli studenti basate su metodologie innovative, sull'apprendimento attivo e collaborativo, sul potenziamento delle discipline STEAM, **promuove** l'iniziativa didattica innovativa **Digital Campus for Digital Careers** con oggetto le tematiche legate alle Azioni #15, #19, #20, #21 del Piano Nazionale per la Scuola Digitale.

Gli studenti si sfideranno nel corso di tre giornate per un totale di 28 ore di formazione e sperimentazione incentrate sullo sviluppo delle competenze necessarie all'applicazione efficace del problem solving, all'utilizzo del public speaking, allo sviluppo di progetti nel campo delle discipline STEAM.

**L'intera iniziativa si svolgerà nei giorni 4 – 5 – 6 aprile 2022 a Montone**, coinvolgerà le scuole secondarie di secondo grado del territorio umbro, di tutto il territorio nazionale ed europee e sarà rivolta a studenti e studentesse del III e IV anno (16- 18 anni).

**Il DIGITAL CAMPUS** avrà carattere residenziale, sarà condotto in modalità bilingue (inglese-italiano), e prevederà momenti di formazione uniti ad attività laboratoriali di progettazione e sviluppo di prototipi, condivisione e restituzione dei prodotti, con il supporto di esperti di settore e facilitatori.

Per tutte le studentesse e gli studenti sarà un'esperienza di grande valore formativo, perchè avranno

l'opportunità di apprendere strumenti e metodologie innovative lavorando in gruppi di lavoro eterogenei sia per provenienza che per indirizzo scolastico, di esporre le proprie idee e soluzioni dinanzi ad esperti ed esponenti del mondo delle Istituzioni, dell'Università e delle aziende.

Una Commissione di esperti individuerà le squadre vincitrici che verranno premiate al termine delle tre giornate del Campus.

## **Il percorso formativo e di potenziamento delle competenze digitali si articolerà in 6 differenti azioni afferenti all'ambito STEAM:**

### **1. Azione 1 - APP BUILDER**

Gli studenti avranno l'opportunità di conoscere gli strumenti di sviluppo delle App, la nuova frontiera economica del mercato dei mobile device, e apprenderanno le procedure per creare applicazioni customizzate dedicate al mondo del lavoro.

### **2. Azione 2 - G.I.S., MAPPIAMO CON GOOGLE EARTH**

Il laboratorio permetterà agli studenti di conoscere e usare il *Geographic Information system*, sistema informativo geografico computerizzato, processando le informazioni derivate dai dati geografici esportati e trasformati in tipologie di file leggibili tramite navigatori e app.

### **3. Azione 3 - MAPPING LAB**

Gli studenti entreranno nel mondo del projection mapping, una tecnica di proiezione utilizzata per trasformare oggetti in superfici di visualizzazione per la proiezione video, attraverso un software specializzato, che mappa l'oggetto spazialmente sul programma virtuale che imita l'ambiente reale su cui deve essere proiettato. Attraverso la disciplina dello storytelling, il projection mapping può essere visto come chiave di sviluppo e valorizzazione territoriale e culturale.

### **4. Azione 4 - KINE.LAB**

Il laboratorio offrirà agli studenti la possibilità di conoscere e usare le tecnologie di realizzazione e montaggio video, che nel mondo dei social network vengono addirittura spinte come primaria forma di comunicazione; un esperto di *video art* svelerà tutti i segreti di questa disciplina, collegandola in maniera utile al mondo del *social media marketing*.

### **5. Azione 5 - AR.LAB**

Sovrapporre informazioni multimediali a quanto si sta guardando su un qualsiasi display? Sì, con la *realtà aumentata*! Gli studenti scopriranno gli orizzonti applicativi di queste tecnologie digitali, oggi largamente impiegate dalle aziende.

## 6. Azione 6 – ROBOTIK

Gli studenti sperimenteranno l'interdisciplinarietà della robotica nella progettazione, programmazione e sviluppo dei robot, tra ingegneria, programmazione informatica, psicologia, automazione, meccanica e biologia.

### COME PARTECIPARE?

1. L'iniziativa **Digital campus for digital careers** prevede la partecipazione di 15 istituti secondari di secondo grado del territorio umbro (4 scuole), nazionale (8 scuole) ed europeo (3 scuole), selezionati sulla base dei seguenti criteri:

- a) rappresentanza geografica (provenienza da regioni e province differenti);
- b) ordine di arrivo delle candidature.

A ciascuna scuola è richiesto di individuare 4 studentesse e 4 studenti con una buona conoscenza della lingua inglese, oltre che 1 docente accompagnatore.

Non saranno prese in considerazione candidature incomplete.

2. L'arrivo delle delegazioni scolastiche a Montone è previsto al massimo un giorno prima dell'inizio delle attività e la partenza al massimo un giorno dopo la chiusura dei lavori, se non presenti mezzi di trasporto per l'arrivo e la partenza nei tempi previsti dall'iniziativa. Si precisa che il trasporto dalla stazione ferroviaria di riferimento (Perugia - Ponte San Giovanni) a Montone sarà gestito dalla scuola Polo.

### 3. Presentazione delle candidature

Entro le **ore 13:00 del 19 marzo 2022**, le istituzioni scolastiche interessate dovranno far pervenire la propria candidatura all'indirizzo dell'I.I.S. "L. da Vinci" di Umbertide **[pgis014001@istruzione.it](mailto:pgis014001@istruzione.it)**, secondo allegato, indicando:

- a) l'elenco dei partecipanti (nome, cognome, anno di corso, eventuale indirizzo scolastico all'interno dell'Istituto);
- b) il nominativo del docente accompagnatore comprensivo di indirizzo e-mail e telefono;

Ogni scuola dovrà avere un proprio rappresentante in ognuna delle azioni laboratoriali.

Per ogni studente potranno essere indicate 2 preferenze di laboratorio, che non avranno comunque carattere vincolante per la costituzione delle squadre assegnate ad ogni laboratorio.

4. Per un proficuo svolgimento delle azioni si invita ogni delegazione scolastica a dotarsi di almeno 3 computer portatili.
5. Spese di trasporto, vitto e alloggio per le delegazioni scolastiche sono a carico dell'I.I.S. "Leonardo da Vinci" di Umbertide.
6. Ciascun partecipante utilizzerà i locali in cui si svolgerà l'evento, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messi a disposizione da parte degli organizzatori e/o portati dai partecipanti stessi, con la massima cura e diligenza e si atterrà strettamente a qualsiasi indicazione fornita dagli organizzatori al fine di assicurare la sicurezza e l'incolumità di tutti i partecipanti. In nessun caso i locali potranno essere utilizzati per lo svolgimento di attività che possano rappresentare un pericolo per cose o persone presenti all'evento, ovvero recare intralcio o impedimento al regolare svolgimento dello stesso.
7. Ogni delegazione scolastica dovrà presentarsi munita delle liberatorie per la conduzione di riprese audio/foto/ video.
8. Qualsiasi informazione può essere richiesta all'I.I.S. "Leonardo da Vinci" di Umbertide, al seguente indirizzo email: [digicampus@campusdavinci.edu.it](mailto:digicampus@campusdavinci.edu.it)

Il Dirigente Scolastico  
IIS "Leonardo da Vinci" Umbertide(PG)  
Prof.ssa Franca Burzigotti  
(firmato digitalmente)