

STEAM by STEP

Visita e Laboratori Didattici
Proposta per le scuole 2022|2023



STEP FuturAbility District. Scopri il futuro che hai dentro

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 visitatori 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
alle scuole secondarie di primo e secondo grado.





PERCORSO DI VISITA

La visita ha una durata di 50 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, un'indicazione/suggerimento funzionale allo sviluppo di un percorso anche al di fuori di STEP.



Interazione con l'ambiente



Molteplici livelli di informazione



FuturAbility





Il percorso si sviluppa
su 10 tappe





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

GALLERY → Alla scoperta della FuturAbility e del Manifesto 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

SQUARE e FUTURE TRENDS → Studi sull'accelerazione del progresso tecnologico di diversi settori vengono presentati tramite videoinstallazioni e infografiche

TU SEI FUTURO → Il racconto di un futuro più connesso, più inclusivo, più ecosostenibile, che passa attraverso tutti noi

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 ideata dal Gruppo Bracco ed ispirata ad una delle più rilevanti scoperte della medicina contemporanea: l'imaging diagnostico.

GOALS → Gli Obiettivi selezionati dalle Nazioni Unite per il 2030 per contribuire allo sviluppo globale, promuovere il benessere umano e proteggere l'ambiente

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

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



LABORATORI DIDATTICI

STEP propone un'ampia offerta formativa rivolta a **scuole secondarie di primo e secondo grado**. Le classi potranno scegliere percorsi didattici per vivere un'esperienza che integra cultura, piattaforme educative digitali ed intelligenza emotiva.

I percorsi didattici, della durata tra i 50 e i 90 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 STEP IN THE FUTURE



Avvicinarsi

a settori scientifici e creativi
con nuovi tools e piattaforme digitali



Sperimentare

nuovi stimoli didattici



Crescere

imparando a gestire il digitale
per muoversi nel futuro

STEAM by STEP

**Divertirsi crescendo.
Crescere divertendosi.**

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. 19

04
IDENTITÀ
DIGITALE
pag. 24

05
SVILUPPO
SOSTENIBILE
pag. 28

06
SCIENCE & TECH
pag. 32

01. PENSIERO COMPUTAZIONALE

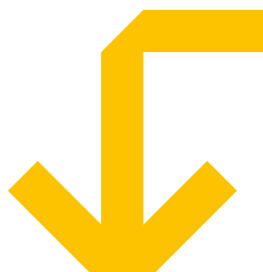
Giocare con il linguaggio in codice

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.

HOLOGRAM

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

CODE DANCE

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

ROBOCODE

Target:
14-18 anni
Durata visita:
50 minuti
Durata laboratorio:
90 minuti

01. PENSIERO COMPUTAZIONALE

HOLOGRAM

Target: 11-13 anni

Durata visita: 50 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.



01 . PENSIERO COMPUTAZIONALE

CODE DANCE

Target: 14-15 anni

Durata visita: 50 minuti

Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Introdurre alla programmazione, facendo leva sulla musica e sulla creatività.

Attività. Attraverso la programmazione in coding i ragazzi saranno invitati a creare un codice online per creare una coreografia di danza sulla base di diverse composizioni sonore messe a disposizione. Infine, potranno decidere se replicare in loco i passi di danza ideati o farli eseguire al proprio alter-ego virtuale.



01. PENSIERO COMPUTAZIONALE

ROBOCODE

Target: 14-18 anni

Durata visita: 50 minuti

Durata laboratorio: 90 minuti

Obiettivo. Esercitarsi nella scrittura di linee semplici di codice, fino alla programmazione di un robot.

Attività. Attraverso piattaforme digitali i ragazzi creeranno un codice da collegare ad una scheda di sviluppo che permetterà di dare vita ad un piccolo Robot che potranno far muovere e interagire.



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?

MY PASSWORD

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

DIGITAL TRACKS

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

TRUE OR FALSE?

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

02. GALATEO DIGITALE

MY PASSWORD

Target: 11-13 anni

Durata visita: 50 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.



02. GALATEO DIGITALE

DIGITAL TRACKS

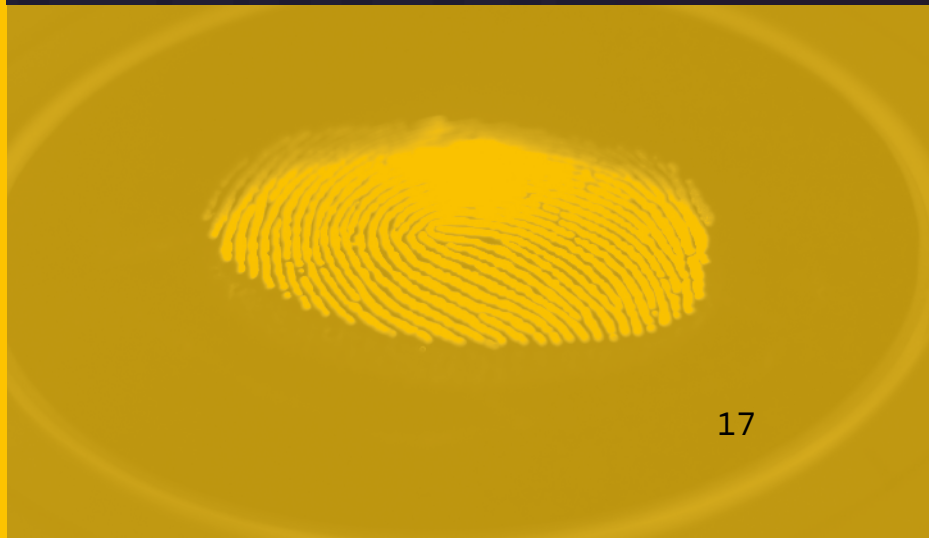
Target: 14-18 anni

Durata visita: 50 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: 50 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.

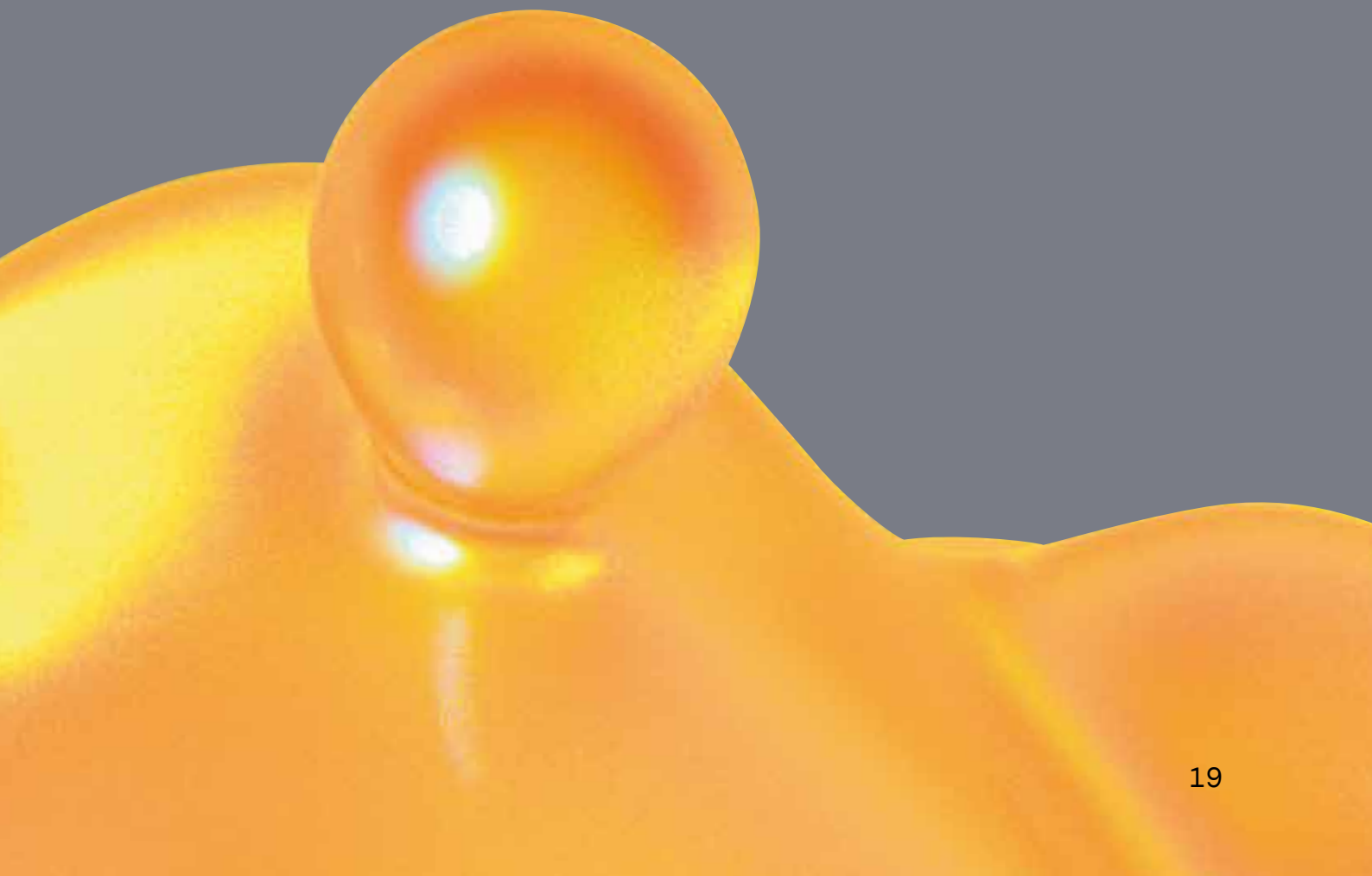


03. DESIGN THINKING

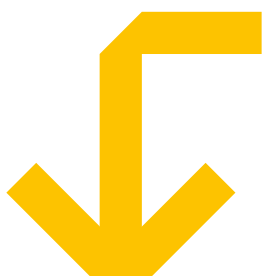
Partire dai sogni per ridisegnare il futuro.

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.

NEXT ART

Target:
11-15 anni
Durata visita:
50 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

SEE YOU TOMORROW

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

NEW SOUND

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

03. DESIGN THINKING

NEXT ART

Target: 11-15 anni

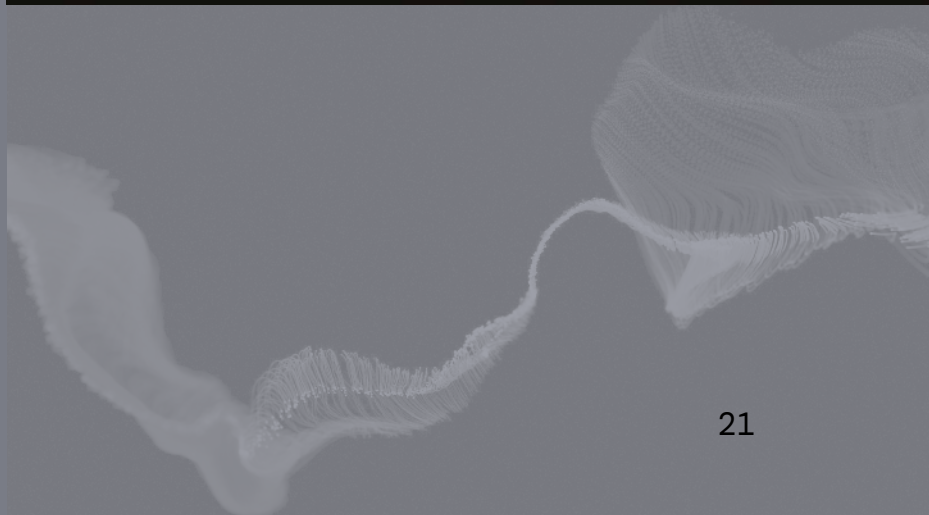
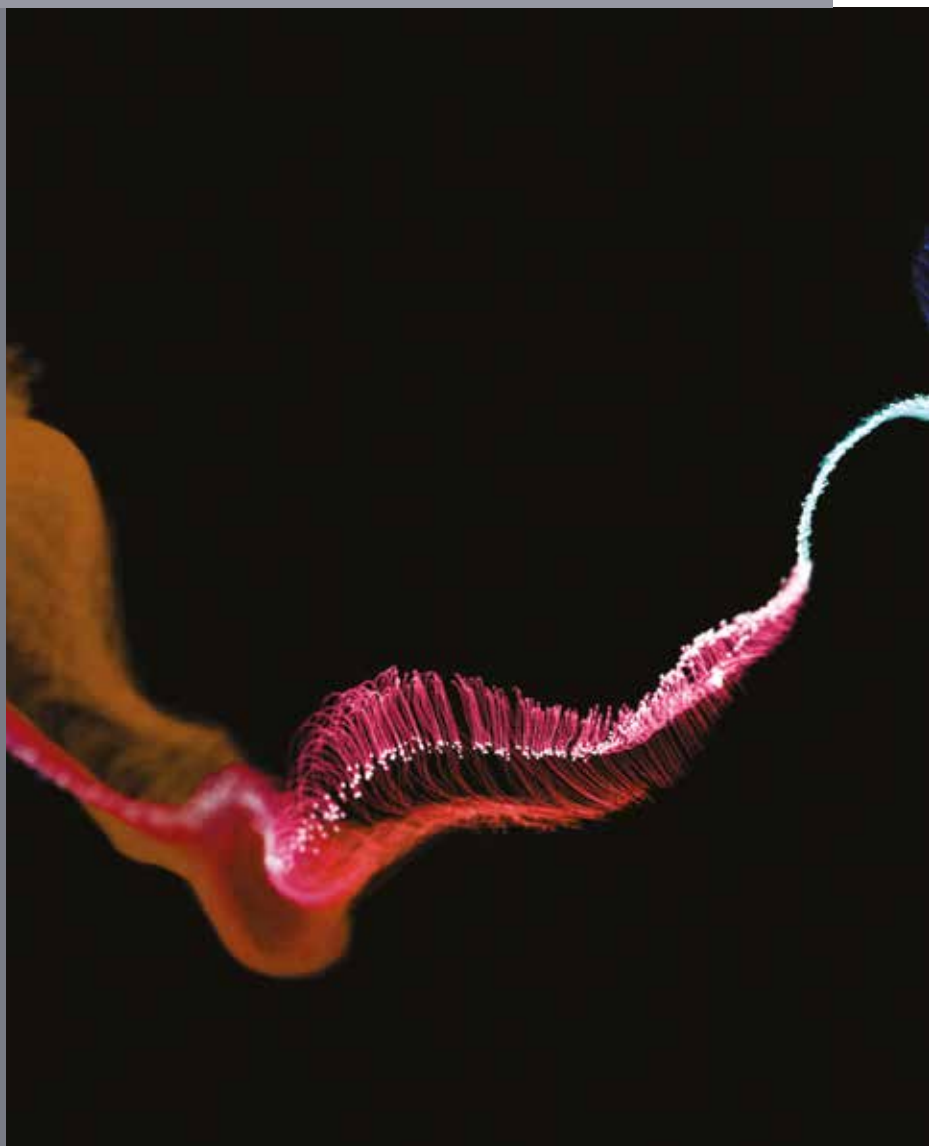
Durata visita: 50 minuti

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: 11-18 anni

Durata visita: 50 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).



03. DESIGN THINKING

NEW SOUND

Target: 11-18 anni

Durata visita: 50 minuti

Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Sperimentare il design thinking attraverso immagini, video e documenti fino alla creazione di una musica infinita.

Attività. Partendo da un'immagine di riferimento, i ragazzi creeranno una traccia musicale del futuro mixando, attraverso app dedicate, suoni che provengono dagli strumenti tecnologici del passato, del presente e da quelli in fase di realizzazione. Le tracce create da ciascuna classe andranno a comporre una melodia che, mixata a quelle create dagli altri gruppi, realizzerà una composizione musicale perpetua e in continua evoluzione nel futuro.



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:
50 minuti
Durata laboratorio:
45 minuti

BRAND IDENTITY

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

04. IDENTITÀ DIGITALE

FUTURE ROOM

Target: 14-15 anni

Durata visita: 50 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: 50 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.

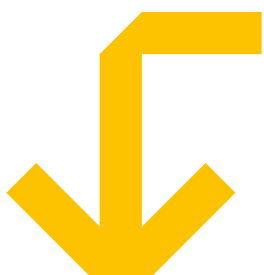
Attività. I ragazzi saranno chiamati a creare una sorta di identikit digitale. Attraverso un'operazione di brainwriting scriveranno la propria Storia, Strengths, Weaknesses, Opportunities (Goals), Threats. Successivamente ognuno trasformerà sé stesso in un brand, attraverso la creazione di un logo multimediale 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.

Grazie a Minecraft parlare di sostenibilità non è mai stato così coinvolgente: un gaming pensato per esplorare le potenzialità del digitale legate alla salvaguardia dell'ambiente. Nell'universo Minecraft la simulazione di attività del mondo reale permette di sviluppare creatività, cimentarsi in esperimenti in modo divertente proponendo al contempo un apprendimento profondo.

GARBAGE FOR THE FUTURE

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

WATER GATE CON MINECRAFT

Target:
11-18 anni
Durata visita:
50 minuti
Durata laboratorio:
90 minuti

05. SVILUPPO SOSTENIBILE

GARBAGE FOR THE FUTURE

Target: 11-18 anni

Durata visita: 50 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.



05. SVILUPPO SOSTENIBILE

WATER GATE CON MINECRAFT

Target: 11-18 anni

Durata visita: 50 minuti

Durata laboratorio: 90 minuti

Obiettivo. Sviluppare creatività e incrementare il processo di apprendimento nelle materie STEAM attraverso giochi digitali.

Attività. I ragazzi saranno proiettati in un mondo virtuale dove, divisi in squadre, affronteranno una serie di missioni in cui dovranno comprendere come gestire efficacemente e senza sprechi le risorse idriche. I ragazzi saranno poi coinvolti in prima persona nella progettazione di uno smart objects al servizio dell'ambiente.



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. Il polo amplia la propria offerta proponendo 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.

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.

THE BEAUTY OF IMAGING

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

HUMANOIDS FOR AGENDA 2030

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

DELIVERY BOT

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

06. SCIENCE & TECH

THE BEAUTY OF IMAGING

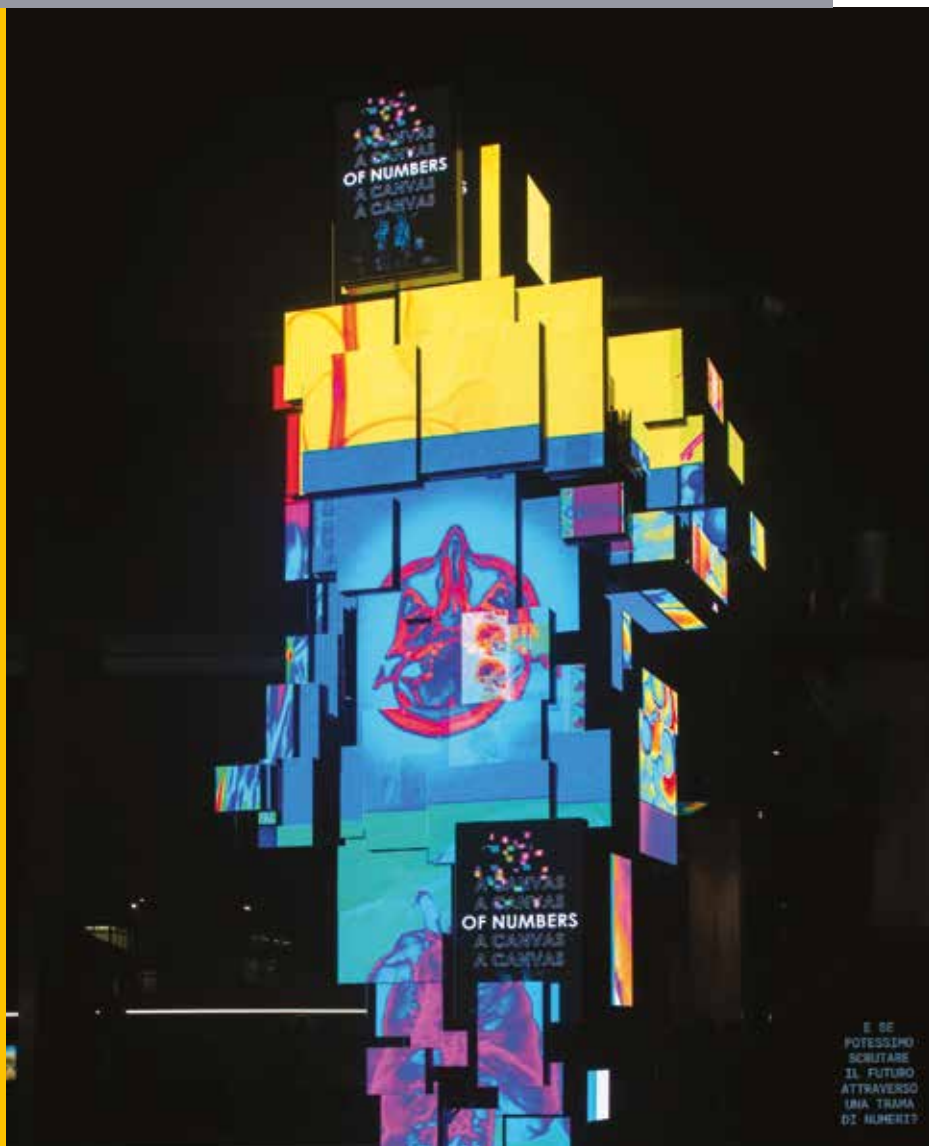
Target: 11-18 anni

Durata visita: 50 minuti

Durata laboratorio: 45 minuti

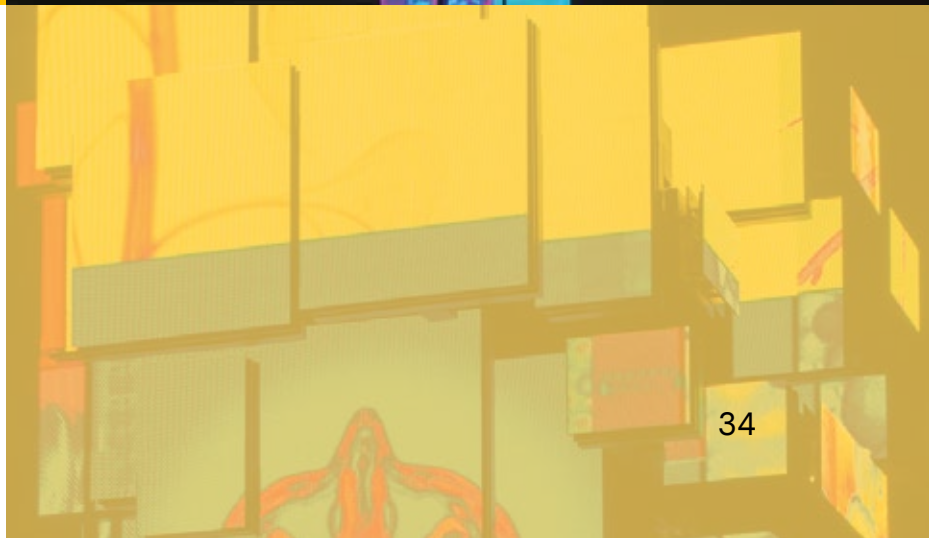
Obiettivo. Introdurre alla diagnostica per immagini facendo leva sul connubio arte e scienza e scoprire nuove professioni del futuro.

Attività. I ragazzi saranno chiamati a realizzare un flyer che possa divulgare al meglio la diagnostica per immagini applicata ai beni culturali. Nel loro progetto la scienza sarà la protagonista per scoprire la bellezza dell'invisibile.



E SE
POTESIMO
SCRIVERE
IL FUTURO
ATTRAVERSO
UNA TRAMA
DI NUMERITÀ

Progetto realizzato
in collaborazione con



06 . SCIENCE & TECH

HUMANOIDS FOR AGENDA 2030

Target: 11-18 anni

Durata visita: 50 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

DELIVERY BOT

Target: 11-18 anni

Durata visita: 50 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





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. Orobio - 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: 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.



DIDATTICA IN PRESENZA IN STEP

Normativa anti-covid

STEP garantisce l'adempimento di tutti gli obblighi e le precauzioni richieste secondo le disposizioni di legge in materia di prevenzione del COVID-19.

- Indossa sempre la mascherina
- Disinfetta le mani con il gel che troverai lungo il percorso
- Non toccarti occhi naso e bocca con le mani
- Copri bocca e naso con fazzoletti monouso quando starnutisci o tossisci oppure usa la piega del gomito
- Presta attenzione alla segnaletica lungo il percorso



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: 1, 2, 6, 9 febbraio 2023
ore 17

Durata: 50 minuti di visita STEP,
60 minuti di presentazione dell'offerta didattica

Attività gratuita, prenotazione obbligatoria

Call Center: 02 33020088

Mail: info@steptothefuture.it

La formazione per docenti verrà certificata da *Scuola di Robotica*, ente accreditato dal Ministero dell'Istruzione e del Merito ai sensi della direttiva 170/2016, previa consegna del test dopo aver partecipato in presenza a uno degli incontri.

La certificazione ottenuta sarà di 4 ore totali.

STEP

FuturAbility District

Inspired by **FASTWEB**