

CIRCOLARE N. 120

BERGAMO 23/03/2022

AGLI STUDENTI DELLE CLASSI TERZE, QUARTE E QUINTE E AI DOCENTI

OGGETTO: School Innovation Lab – Incontri validi come P.C.T.O.

Gentili studenti,
abbiamo da poco definito una collaborazione con *School Innovation Lab* (www.schoolinnovationlab.it), start-up innovativa a vocazione sociale che si occupa di portare istruzione e innovazione nelle scuole superiori italiane, al fine di proporre alcuni **Progetti validi per i P.C.T.O.** su tematiche di forte interesse per voi giovani.

Date: mese di Maggio (in definizione)

Giorni: mercoledì e venerdì

Orari: dalle 14:30

Numero minimo di partecipanti: 20

Modulo adesione: <https://forms.gle/asBsFvUcs3VKZHvd6>

Scadenza adesioni: venerdì 8 aprile

Il calendario degli incontri verrà comunicato al termine del periodo di iscrizione e sarà definito anche in base alle lezioni pomeridiane previste per gli studenti aderenti.

Vi riportiamo a seguire le **tematiche degli incontri**, i relatori, la durata e la modalità di svolgimento:

- **Lavori del futuro: il mondo degli E-sports**
con *Michele Cimini*, esperto di marketing degli Esports e Sales Manager di Twitch
Durata: 2 ore – Modalità: in presenza
- **Sociability: il mondo del giornalismo nell'era dei social media**
con *Francesco Oggiano*, digital journalist e volto noto della community di Will Italia
Durata: 2 ore – Modalità: in presenza
- **IA – Intelligenza artificiale: pericolo o opportunità?**
con *Cristiano De Nobili*, PhD in Fisica specializzato in deep learning e IA
Durata: 2 ore – Modalità: in presenza
- **Impara a programmare con Epic Games**
con gli esperti di *Epic Games*, la casa di sviluppo di importanti videogiochi come Fortnite
Durata: 6 ore – Modalità: in digitale

- **Lo sport e lo studio**
con *Marco Fichera*, schermitore italiano medaglia d'argento ai Giochi olimpici di Rio 2016
Durata: 2 ore – Modalità: in presenza
- **Canva per le scuole**
con gli *esperti della piattaforma* di graphic design Canva
Durata: 4-10 ore – Modalità: in presenza
- **Finanz4School: educazione finanziaria**
con gli *esperti di Finanz*, startup edutech specializzata in ambito finanziario
Durata: 1 ora – Modalità: in presenza
- **Orientamento senza pensieri: la scelta universitaria**
con gli *esperti di WeTest*, realtà di studenti universitari specializzata nell'orientamento
Durata: 2 ore – Modalità: in presenza
- **Io ho un piano: musica e volontariato**
con *Pietro Morello*, pianista e artista con oltre 2,5 milioni di followers sui social media
Durata: 2 ore – Modalità: in presenza
- **Tutto il mondo è un palcoscenico: teatro e cinema**
con *Giulio Greco*, attore per compagnie teatrali, serie TV e film
Durata: 2 ore – Modalità: in presenza

In allegato trovate le locandine con maggiori dettagli.

Al termine del periodo di adesione, fissato per venerdì 8 aprile, verrà comunicato il calendario definitivo degli incontri.

La partecipazione ai progetti verrà documentata tramite convenzione e foglio firme, così da valere come attività di P.C.T.O.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

PROF. ING. LUCA RADICI



SCHOOL INNOVATION LAB

PCTO

Lo sport e lo studio



studenti dal
3° al 5° anno



2h

Obiettivi formativi

Sensibilizzare gli studenti sull'importanza dello sport per una vita sana e bilanciata e come conciliarla con la vita privata e la scuola. Apprendimento di soft skills di gestione dell'ansia, teamworking e resilienza.

Il percorso: incontro con Marco Fichera, schermitore italiano vincitore della medaglia d'argento ai Giochi olimpici di Rio de Janeiro 2016.



Un progetto di:
School Innovation Lab



Tutto il mondo è un palcoscenico



studenti dal
3° al 5° anno



2h

Obiettivi formativi

Orientare gli studenti sul mondo dello spettacolo, dal teatro al cinema, e sulle opportunità che offre.

Apprendimento di soft skills di public speaking, gestione della pressione e della comunicazione verbale e non verbale.

Il percorso: incontro con Giulio Greco, attore per compagnie teatrali, serie TV e film.



Un progetto di:
School Innovation Lab



IA: pericolo o opportunità?



studenti dal
3° al 5° anno



2h

Obiettivi formativi

Sensibilizzare gli studenti sull'intelligenza artificiale, le sue applicazioni e le opportunità.

Il percorso: incontro con Cristiano De Nobili,
phd in fisica specializzato in deep learning e IA.



Un progetto di:
School Innovation Lab



Lavori del futuro: il mondo degli E-sports



studenti dal
3° al 5° anno



2h

Obiettivi formativi

Orientare gli studenti sul mondo degli E-sports e le nuove opportunità lavorative e di business che crea un mercato da oltre 170 miliardi in rapida crescita.

Il percorso: incontro con Michele Cimini, esperto di marketing degli Esports e Sales Manager di Twitch.



Un progetto di:
School Innovation Lab



Orientamento senza pensieri



studenti dal
3° al 5° anno



2h

Obiettivi formativi

Orientare gli studenti alla scelta universitaria e fornire supporto alla preparazione dei test di ammissione all'università.

Il percorso: incontro interattivo con gli esperti di WeTest, realtà di studenti universitari specializzata nell'orientamento.



Un progetto di:
School Innovation Lab

[Blog](#)

I nostri articoli sul mondo universitario scritti da studenti per studenti.

Leggi di più sul corso di studi che hai in mente di frequentare, informati sui test di ammissione che ti aspettano e orientati in modo più completo tramite le esperienze degli studenti.

[Inizia a leggere](#)

Cerca una facoltà, un ambito di studio, un test d'ammissione ...

Tutti gli articoli del blog

[Archivio](#)

[Ammissione](#)

[Esperienze](#)

[Orientamento](#)

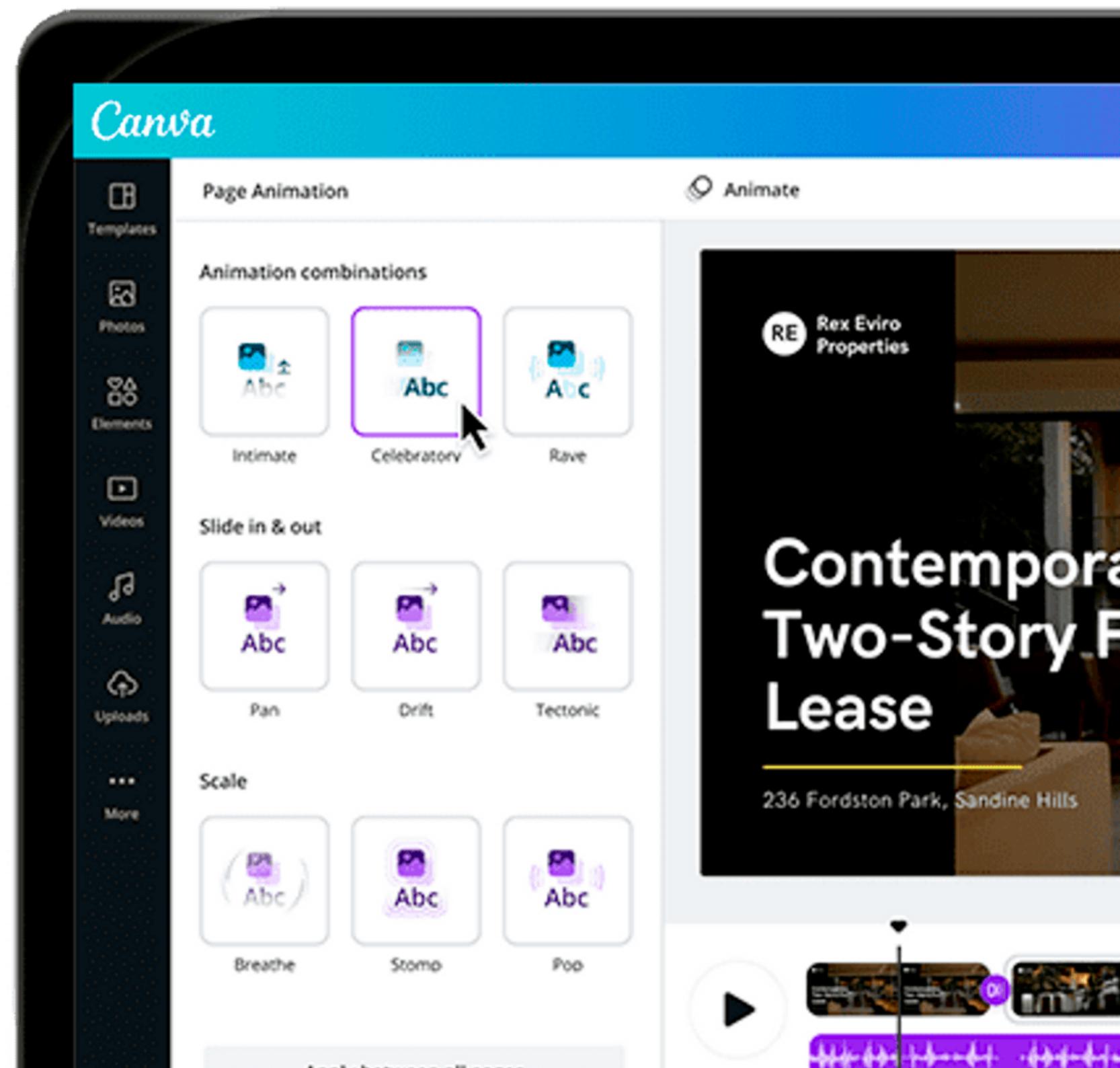
Canva per le scuole



Obiettivi formativi

Acquisire nozioni base sull'utilizzo di Canva sia in ambito accademico che in ambito lavorativo.

Il percorso: incontro con gli esperti di Canva che terranno corsi specifici su vari argomenti.



Finanz4School



studenti dal
3° al 5° anno



1h

Obiettivi formativi

Introdurre e fornire agli studenti delle basi di educazione finanziaria.

Il percorso: incontro con gli esperti di Finanz, startup edutech specializzata sulla finanza, che svolgerà incontri nelle classi per promuovere l'educazione finanziaria attraverso attività interattive e coinvolgenti.



Un progetto di:
School Innovation Lab



lo ho un piano



studenti dal
3° al 5° anno

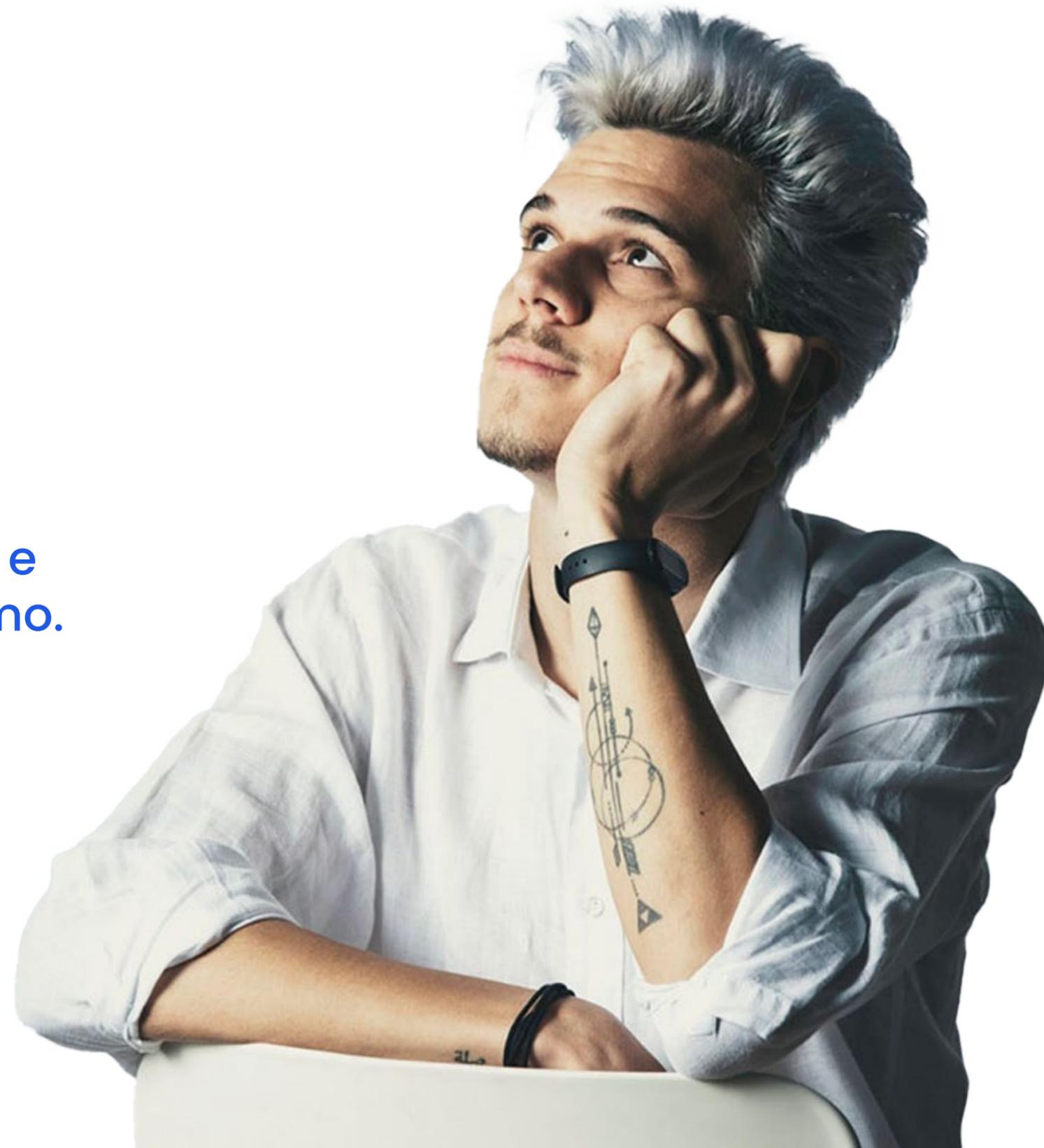


2h

Obiettivi formativi

Orientare gli studenti sul mondo della musica e sensibilizzarli nell'aiuto reciproco e del prossimo.

Il percorso: gli studenti parteciperanno a uno spettacolo musicale di Pietro Morello, importante pianista e artista con oltre 2,5 milioni di follower sui social. Attraverso questo spettacolo Pietro racconterà ai ragazzi il suo percorso artistico e le sue attività di volontariato nel mondo.



Un progetto di:
School Innovation Lab

Sociability



studenti dal
3° al 5° anno



2h

Obiettivi formativi

Sensibilizzare e orientare gli studenti sul mondo del giornalismo e sul suo cambiamento con l'avvento dei social.

Il percorso: incontro con Francesco Oggiano, digital journalist e volto noto della community di Will Italia.



Un progetto di:
School Innovation Lab



Impara a programmare con Epic Games



studenti dal
3° al 5° anno



6h

Obiettivi formativi

Orientare e introdurre gli studenti al mondo della programmazione. Introduzione all'utilizzo di Unreal Engine

Il percorso: corso selettivo di introduzione alla programmazione per 4 studenti e un professore per istituto con gli esperti di Epic Games, la casa di sviluppo di videogiochi più importanti al mondo, nota soprattutto per aver sviluppato il videogioco Fortnite.



Un progetto di:
School Innovation Lab