

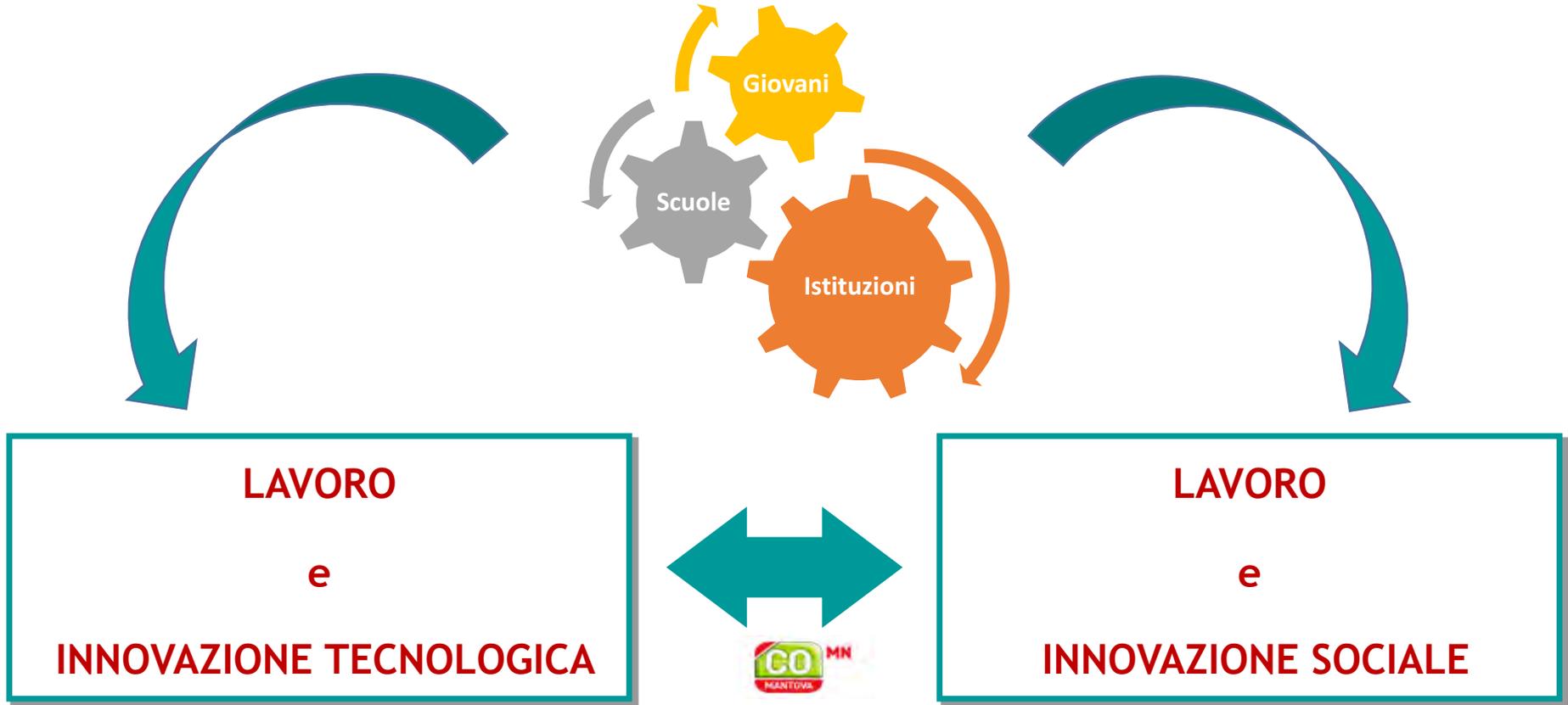


MANTOVA, AZIONI DI SISTEMA E DI RETE PER GIOVANI E MONDO DEL LAVORO

Verona, 5 Maggio 2017
Andrea Poltronieri



Programmazione e rete



COalCO (CO^{CO})

COprogettare ALternanza COllaborativa

- ❑ **Sperimentare un modello** di alternanza scuola-lavoro che si qualifichi **come esperienza non solo formativa, ma di partecipazione civica e sociale**
- ❑ **Coinvolgere direttamente gli studenti dei licei nella ideazione, progettazione e realizzazione di interventi per il «bene comune» in ambito cittadino**
- ❑ **Diffondere tra gli studenti la conoscenza dei metodi e delle tecniche della co-progettazione**

4 Licei in rete con le istituzioni e gli attori locali
200 Studenti attivati nel percorso di co-progettazione
200 Ore di alternanza scuola lavoro
40.000 Ore di co-progettazione con il territorio
40 Idee da sviluppare

CULTURA in DIGITALE

Un modello di alternanza scuola-lavoro per i beni culturali

- ❑ rafforzare i profili di competenza previsti ad esito dei percorsi formativi curricolari con **specifiche competenze tecniche concernenti la digital fabrication** (tecniche che consentono, a partire da un oggetto reale, di ottenere il corrispondente modello 3D digitale attraverso sistemi di scansione tridimensionale)
- ❑ costruire e sostenere il consolidamento di un'interconnessione produttiva tra scuola e attori territoriali della cultura e del patrimonio culturale
- ❑ costruire un modello formativo "a ciclo continuo" incrementando e stabilizzando in termini di continuità didattica-formativa l'offerta agli studenti di luoghi di partecipazione attiva, di coinvolgimento, di orientamento e di investimento a fini occupazionali

10 Licei in rete con le istituzioni e gli attori locali

200 Studenti attivati ogni anno

200 Ore di alternanza scuola lavoro

10 Musei coinvolti nella digitalizzazione

CULTURA in DIGITALE

Un modello di alternanza scuola-lavoro per i beni culturali



La modalità di alternanza scuola-lavoro per i beni culturali

Il progetto "Cultura in Digitale" nasce da un'idea del Parlamento culturale digitale. Attraverso il digitale, si vuole creare un modello di alternanza scuola-lavoro per i beni culturali. Il progetto è finanziato dal Ministero della Cultura e dal Ministero dell'Istruzione. Il progetto è finanziato dal Ministero della Cultura e dal Ministero dell'Istruzione. Il progetto è finanziato dal Ministero della Cultura e dal Ministero dell'Istruzione.

Tutti gli eventi

Cultura in Digitale a 1 Milano
Cultura in Digitale a 2 Firenze
Cultura in Digitale a 3 Roma

PRIMA PARTE: Presentazione

Il progetto "Cultura in Digitale" è un progetto di alternanza scuola-lavoro per i beni culturali. Il progetto è finanziato dal Ministero della Cultura e dal Ministero dell'Istruzione. Il progetto è finanziato dal Ministero della Cultura e dal Ministero dell'Istruzione.

Cultura in digitale al Te

"Cultura in digitale: un modello di alternanza scuola-lavoro per i beni culturali" è il titolo del che si terrà oggi dalle 10 al Palazzo Te che con il Farvio del progetto. Parteciperanno gli insegnanti che stanno lavorando al progetto "Cultura in Digitale" e che vede per alcuni mesi degli studenti "Fermi", "Giulio Romano" e "L'Incontro sarà con Andrea Poltronieri, progetto di "Cultura in Digitale" e lavorerà l'assessore che Giovanni Andrea Ciapparelli, espone a Genova e Ugo Pavarini per il Romano". Fiera (Italia) e la direzione del Museo Civico di Mantova, parte della mattina e chiosa da Cristina coordinatrice di "Cultura in Digitale".



PRESENTAZIONE A PALAZZO TE
La cultura diventa digitale con i

I relatori alla presentazione del progetto "Cultura in digitale"



ASOLA

stanzano e stampano in 3D il p



Mostra di stampe 3D al Muvi a cura del liceo Sanfelice

SIAGNA

È stata inaugurata ieri pomeriggio al Muvi una mostra di stampe tridimensionali (digitalizzazione di alcuni reperti archeologici rinvenuti in scavi locali) realizzate da alcuni studenti del liceo Sanfelice nell'ambito del progetto "Cultura in digitale", un percorso di alternanza scuola-lavoro finalizzato alla valorizzazione del patrimonio del nostro Paese.

Nel corso della cerimonia inaugurativa sono intervenuti l'assessore alla cultura Maria Zucchini, la docente referente in Patricia Togniani, la coordinatrice del museo Daniela Rossetti, l'architetto e la sua società "T11 Architecture in digitale". Il lavoro svolto in passato anche i ragazzi per illustrare il percorso che li ha visti impegnati per il loro corso "maker movement". In alternanza scuola-lavoro, gli studenti hanno svolto per l'occasione una vera e propria dimostrazione laboratoriale.

Sono dieci gli istituti superiori mantovani coinvolti nel progetto "Cultura in digitale". In due anni saranno protagonisti 400 studenti (quaranta solo del Sanfelice), che, attraverso i percorsi di inserimento nelle realtà museali, si impegneranno in una attività di ricerca e stampa 3D del patrimonio culturale mantovano al fine di una sua maggiore tutela e valorizzazione. Il lavoro

L'arte custodita in digitale

La scuola si mette all'opera

Sicilia. Viaggio degli allievi del Marconi tra i tesori della galleria del Premio Oltre. Dopo aver svolto le attività di alternanza scuola-lavoro tra le lezioni e i lavori

Tonia Forte di superamento, all'opera.



FAB ACADEMY a MANTOVA

costruire competenze e lavoro...



- About ▾
- Apply ▾
- Students ▾
- Class archive
- Content ▾
- Resources ▾
- FAQ
- Contact

FAB13
31-Jul to 6-Aug

Info

ISTRUZIONE E LAVORO >>> INNOVAZIONE

Il Next Curriculum

Si chiama Fab Academy ed è uno dei più ambiziosi itinerari di formazione innovativa per costruire competenze, abilità e capacità per il lavoro del futuro. Il percorso di pratica sarà quello della didattica costruttiva, pratica esperienziale e di apprendimento in aula, ma anche quello del lavoro, della ricerca e del progetto. A guidare il percorso di progetto, Andrea Pedroni, dell'Università di Padova, e il docente di Fab Academy 2017, Cristiano Ciuchini, dell'Università Ca' Foscari di Venezia, affiancati dall'esperienza di un'azienda leader del mercato italiano, Nanyang.

Il laboratorio si ha parte in Fab Academy a Mantova, con il percorso Fab13, che si svolge in 10 giorni di lavoro, con la guida di un istruttore che ha la competenza e la passione di chi ha lavorato in prima linea con le tecnologie del laboratorio e ha la competenza e la passione di chi ha lavorato in prima linea con le tecnologie del laboratorio e ha la competenza e la passione di chi ha lavorato in prima linea con le tecnologie del laboratorio.



Ecco l'accademia digitale Arriva il master della rete

Approda in città il corso di formazione post diploma basato sulla tecnologia 3D Capofila l'Is Fermi. Al Vinci verrà allestito un laboratorio da 750mila euro

L'iscrizione costa 5mila euro. Ma ci saranno le borse di studio

Il progetto costa molto e l'azienda, come abbiamo visto, è ancora in fase di sviluppo. Il costo di gestione del laboratorio è di circa 750 mila euro l'anno, con un costo di gestione di circa 100 mila euro al mese. Il costo di gestione del laboratorio è di circa 750 mila euro l'anno, con un costo di gestione di circa 100 mila euro al mese. Il costo di gestione del laboratorio è di circa 750 mila euro l'anno, con un costo di gestione di circa 100 mila euro al mese.

Fab Academy Course Structure

Check the details for the 2017 Fab Academy course.

Class Schedule 2017

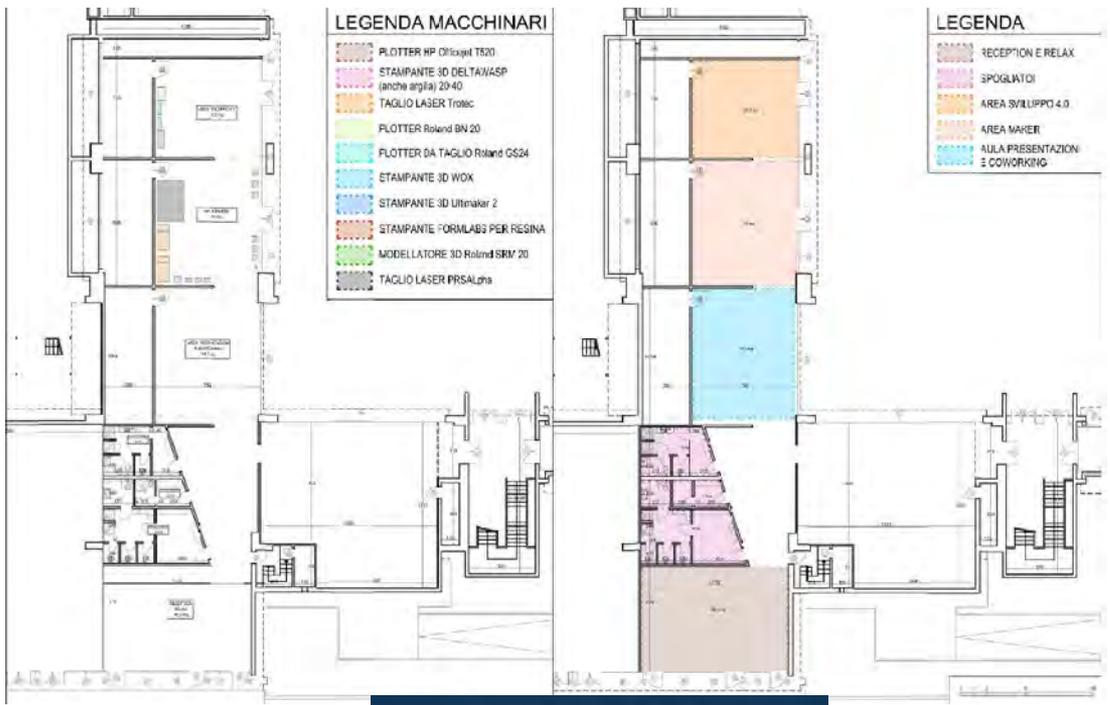
Check the class schedule. We start on January 25th!

[More](#)

Fab Academy for Students

Check more details regarding the course structure.

...verso il Laboratorio Territoriale per l'Occupabilità!



INDUSTRY 4.0

