
Opportunità di Orientamento per gli Studenti delle Scuole Secondarie di II grado, di Formazione Professionale e IFTS

Milano 5 e 6 febbraio 2020



5 - 6 Febbraio 2020
Primo CAMPUS
dell'Innovazione Sociale in MIND

**AAA Cerchiamo CLASSI di STUDENTI
di Scuole "Superiori"
e Formazione Professionale
pronte a mettersi in gioco**

Offriamo: hackathon - laboratori scientifici
attività esperienziali - workshop tematici
area relax - area espositiva

POSTI LIMITATI

Iscrizione GRATUITA!


Social Innovation
CAMPUS

www.fondazionetriulza.org

COS'E' IL "SOCIAL INNOVATION CAMPUS"

**Un percorso unico di ORIENTAMENTO e di CONFRONTO per gli studenti
sui temi dell'innovazione e dell'impatto sociale e ambientale.**

Il Social Innovation Campus è il primo campus italiano sull'innovazione sociale dedicato, nella sua prima edizione, al tema "Shared City _dal gioco alla realtà". Un evento internazionale per coinvolgere le **SCUOLE Secondarie di II grado, di corsi leFP e IFTS**, i GIOVANI e le NUOVE GENERAZIONI DI COOPERATORI in momenti di confronto, di sperimentazione e di gioco sui temi dell'Innovazione e dell'Impatto sociale e ambientale applicati al vivere nelle nostre città. Un appuntamento annuale dedicato inoltre alle realtà del TERZO SETTORE e dell'ECONOMIA CIVILE, START UP e IMPRESE SOCIALI, UNIVERSITA', CENTRI DI RICERCA e

Iniziativa promossa da:



Official Partner:



Main Sponsor:



IMPRESSE PROFIT per condividere e approfondire nuovi scenari e tecnologie funzionali alla collaborazione, alla co-progettazione e alla creazione di soluzioni innovative per dar vita a città accoglienti, sostenibili ed efficienti per tutti. In un luogo, MIND, paradigma delle città del futuro.

32 ore non stop con differenti format di partecipazione e un grande coinvolgimento dei giovani.

Quando: Mercoledì 5 – Giovedì 6 Febbraio 2020.

Dove: in MIND Milano Innovation District (area che ha ospitato Expo): Stazione Rho Fiera Milano, raggiungibile con la metropolitana M1, con le ferrovie e il passante ferroviario.

Il Campus è una iniziativa della Social Innovation Academy di FONDAZIONE TRIULZA per coinvolgere e far incontrare MONDI DIVERSI sui temi dell’innovazione

- **Studenti delle Scuole Secondarie di II grado, di corsi leFP e IFTS, di tutti gli indirizzi**
- Studenti Universitari
- Nuove generazioni di Cooperatori
- Organizzazioni dell’Economia Civile
- Organizzazioni del Terzo Settore ed Enti Filantropici
- Università e Centri di Ricerca
- Aziende

Obiettivi:

- Coinvolgere le nuove generazioni nei processi di sviluppo e di rigenerazione urbana con approcci nuovi e attenti all’impatto sociale e ambientale.
- Contribuire dal basso alla creazione di città accoglienti, sostenibili ed efficienti per tutti.
- Promuovere i valori della cooperazione in ambiti legati alle nuove tecnologie e alle professioni del futuro.
- Stimolare la contaminazione e la co-progettazione tra mondi e settori diversi.
- Orientare e scoprire il ruolo delle nuove tecnologie nei diversi ambiti d’innovazione e d’impatto sociale.
- Creare alleanze virtuose tra cooperazione, imprese tecnologiche e organizzazioni del terzo settore.

Cerchiamo STUDENTI delle SCUOLE SECONDARIE di II grado, leFP e IFTS curiosi e coraggiosi per imparare, fare domande e partecipare a SFIDE

COSA OFFRIAMO ALLE SCUOLE

Al Social Innovation CAMPUS le CLASSI possono partecipare ad una COMPETIZIONE o assistere ad INCONTRI, LABORATORI interattivi, presentazioni ESPERIENZIALI

La partecipazione delle classi sarà organizzata seguendo DUE PERCORSI che gli Istituti scolastici potranno scegliere.

Iniziativa promossa da:



Official Partner:



Main Sponsor:



- **Percorso 1, dedicato alle classi 4° e 5° delle Scuole Secondarie di II grado, 4° anno di leFP e percorso IFTS, di tutti gli indirizzi**

Partecipazione ad un HACKATHON, una SFIDA della durata di circa 32 ore, sulla creazione di soluzioni innovative per dar vita a città accoglienti, sostenibili ed efficienti per tutti. Alcune specifiche dell’iniziativa, approfondite nel Regolamento:

- **Riservato a 10 team, formati da 20 studenti circa della stessa classi o di un gruppo di interclasse**, (circa 200 studenti in tutto), **del 4° e 5° anno** delle Scuole Secondarie di II grado, del 4° anno dei corsi leFP e percorsi IFTS, di tutti gli indirizzi
- **Criterio di selezione: ordine di iscrizione.** In caso di rinuncia tra le prime 10 classi iscritte, saranno chiamate altre classi rispettando l’ordine della graduatoria
- **Ogni team dovrà essere accompagnato da almeno un docenti** del proprio istituto scolastico
- **I Team potranno sviluppare il loro progetto in due modalità:** nelle 32 ore non stop di durata del Campus (fino all’evento di premiazione e notte inclusa); oppure entro le ore 22.00 del 5 febbraio, con la consegna obbligatoria agli organizzatori del progetto definitivo, che non potrà essere più perfezionato o modificato. I Team che sceglieranno questa modalità potranno rientrare il 6 febbraio per preparare la presentazione pubblica del loro progetto alla Giuria e assistere all’evento di premiazione.
- **Obiettivo:** elaborare concept o idee progettuali di innovazioni o applicazioni tecnologiche realizzabili e utili alla creazione di città accoglienti, sostenibili ed efficienti per tutti.
- I Team seguiranno le richieste e i percorsi stabiliti **con il supporto di tutor e mentor tematici**
- **In palio un’esperienza unica di partecipazione ad un laboratorio d’innovazione sociale** con la possibilità di sviluppare alcune competenze importanti come la capacità di lavorare in gruppo e per progetti, con un rispetto delle consegne e dei tempi, di relazionarsi con professionalità diverse e di affrontare tematiche nuove e importante per il futuro delle nostre comunità.
- **I premi: un primo premio di 2.500 Euro e un secondo premio di 1.000 Euro** che la Giuria aggiudicherà ai due Team che realizzeranno le due migliori idee progettuali. I premi verranno attribuiti alle scuole di appartenenza dei Team vincitori e saranno destinati all’acquisto di beni, servizi o attività didattiche, culturali o laboratoriali proposte dagli stessi Team vincitori.
- **L’organizzazione offrirà ai partecipanti i tre pasti principali (due pranzi e una cena)** ad esclusione della colazione.
- **Tutti i dieci Team partecipanti all’Hackathon** saranno omaggiati con una multifunzione EcoTank 3750 gentilmente donata da Epson.
- **Non si esclude la possibilità di assegnare altri premi** (in servizi, materiali o attrezzature fornite da eventuali sponsor) ai team partecipanti.

La Registrazione all’Hackathon sarà attiva dal 20 novembre 2019 al 20 dicembre 2019 a questo link:
<https://www.pedagogia.it/digituslab/eventi/form-iscrizione-hackathon/>

Il REGOLAMENTO è anche pubblicato sul sito www.fondazionetriulza.org

Iniziativa promossa da:



Official Partner:



Main Sponsor:



- **Percorso 2, dedicato a tutte le classi, dalle 1°, delle Scuole Secondarie di II grado, di Formazione Professionale e percorso IFTS, di tutti gli indirizzi**

Tutte le classi dalle Scuole Secondarie di II grado (dalle 1° alle 5°), degli Istituti di Formazione Professionale (dalle 1° alle 4°) e dei percorsi IFTS possono partecipare alle attività in palinsesto del Social Innovation Campus personalizzando il proprio percorso, della durata di mezza giornata o di un'intera giornata.

Tra le attività previste le classi potranno partecipare a:

- **LABORATORI SCIENTIFICI E TECNOLOGICI INTERATTIVI** per sperimentare e toccare con mano innovazioni e ricerche concrete con impatto sociale e ambientale
- **TALK con ospiti internazionali ed esperti** per conoscere nuovi scenari, trend e percorsi di innovazione sociale applicati al vivere nelle nostre città
- **WORKSHOP tematici e LECTIO magistralis**
- **Area ESPOSITIVA esperienziale** con tecnologie e applicazioni
- **Area RELAX** dove potersi distrarre e riposare

IL PALINSESTO, con le specifiche delle singole iniziative, sarà pubblicato a breve sul sito

www.fondazionetriulza.org

REGISTRAZIONE al percorso VISITA a questo link: <https://www.pedagogia.it/digituslab/iscrizione-visita-campus/>

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

Il Social Innovation Campus si configura come un percorso di ORIENTAMENTO e di APPROFONDIMENTO sui temi dell'innovazione e dell'impatto sociale e ambientale, con un ricco palinsesto di iniziative tematiche di approfondimento e di format esperienziali. **Sarà possibile partecipare con la propria classe, in un gruppo inter-classe del proprio istituto o singolarmente.**

Ogni Istituto Scolastico potrà decidere se considerare la partecipazione o la visita al Campus tra le ore di formazione previste dai PERCORSI PER LE COMPETENZE TRASVERSALI E PER L'ORIENTAMENTO (ex alternanza scuola-lavoro).

Studenti e professori potranno richiedere alla segreteria organizzativa Campus l'attestato di partecipazione. **I posti per alcune attività sono limitati. L'iscrizione è gratuita ma obbligatoria per tutte le attività.**

REGISTRAZIONE all'HACKATHON fino al 20 dicembre 2019 a questo link:

<https://www.pedagogia.it/digituslab/eventi/form-iscrizione-hackathon/>

REGISTRAZIONE al percorso VISITA a questo link: <https://www.pedagogia.it/digituslab/iscrizione-visita-campus/>

INFORMAZIONI: Fondazione Triulza, comunicazione@fondazionetriulza.org – Tel. 02-39297777 - www.fondazionetriulza.org

Iniziativa promossa da:



Official Partner:



Main Sponsor:

