

Anno scolastico 2023-2024

Fondazione Dalmine Education

**Fondazione
/Dalmine**

- Fondazione Dalmine
- La nuova sede
- Laboratori di cultura industriale
- Programma tecnico Roberto Rocca
- After School Roberto Rocca
- Borse di studio Roberto Rocca

Fondazione Dalmine

Programmi gratuiti
destinati alle scuole
per promuovere la
cultura industriale

La Fondazione Dalmine ETS nasce per iniziativa di TenarisDalmine con l'obiettivo di **promuovere la cultura industriale** valorizzando la storia di un'impresa siderurgica radicata nel territorio da oltre un secolo e oggi parte di un'azienda globale, Tenaris.

Fondazione Dalmine mette a disposizione un **programma gratuito di percorsi di apprendimento per le scuole** - studenti, docenti e famiglie - finalizzati a diffondere i valori di una cultura industriale della sostenibilità.

I pilastri del programma educativo

Cultura del lavoro

Promuovere una cultura del lavoro efficace capace di bilanciare la dimensione umana e quella produttiva e sviluppare le competenze necessarie ad affrontare con successo le sfide del futuro.

Salute e sicurezza

Stimolare la diffusione di comportamenti e pratiche che garantiscano la salute e la sicurezza nel mondo del lavoro.

Sostenibilità

Essere protagonisti attivi nella promozione della sostenibilità ambientale, dell'efficienza energetica e dell'economia circolare.

Business etico

Contribuire a diffondere i principi che favoriscono un business etico.

La nuova sede

Un importante progetto che mette gli studenti e le persone al centro

Dal 2024 Fondazione Dalmine avrà una nuova casa.

L'intervento di ristrutturazione di un edificio del 1924, progettato dall'architetto Giovanni Greppi per ospitare la foresteria aziendale, metterà a disposizione delle attività di Fondazione Dalmine oltre 4.000 mq di nuovi spazi.

Laboratori di coding e robotica, tinkering, robot industriali e collaborativi, elettropneumatica, video e podcasting, un'area verde attrezzata... sono solo alcuni degli spazi e degli strumenti a disposizione delle scuole e del territorio.

Il nuovo edificio è in corso di certificazione LEED, il sistema internazionale per la valutazione dell'efficienza energetica e dell'impronta ecologica degli immobili, in particolare per quanto riguarda l'utilizzo di acqua, materie prime ed energia.



La nuova sede
di Fondazione Dalmine.
Ultime fasi di realizzazione

La mappa dei laboratori

6
Infanzia

13
Primaria

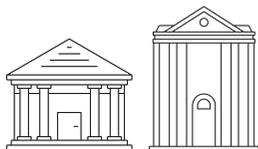
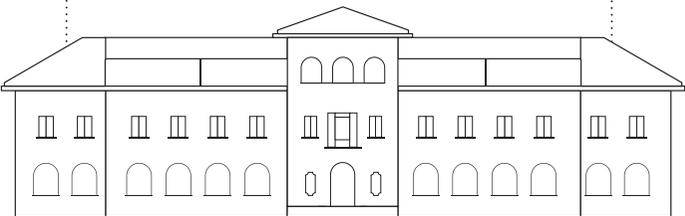
18
Secondaria I° grado

- Alla scoperta della città industriale
- Alle origini dell'Europa
- Cibo in tavola
- Dall'impresa alla città
- Fascismo e guerra
- La fabbrica del tubo
- 1,2,3...storia!
- Un giorno di scuola tanti anni fa
- Visita all'archivio
- Visita alla città industriale

- Cara storia ti scrivo
- Il mestiere dello storico
- La Grande Guerra

- Tenaris. Il processo produttivo
- Tenaris. La manutenzione
- SicuraMENTE
- PLC e automazione
- Elettropneumatica
- Robotica industriale

- Il valore del denaro
- Cittadinanza economica
- Economia sostenibile



○ **Storia**

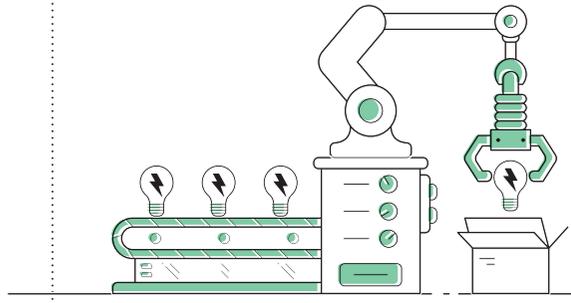
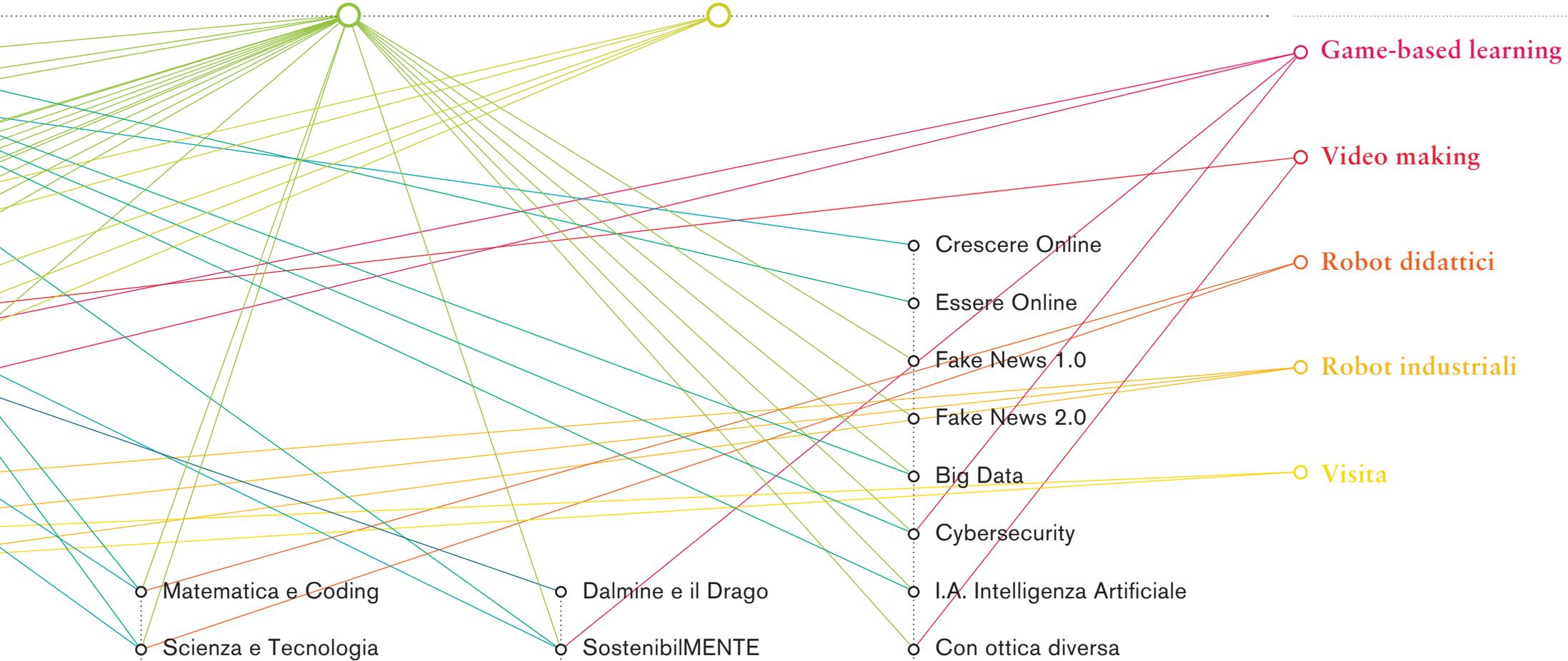
○ **Archivio e fonti**

○ **Industria**

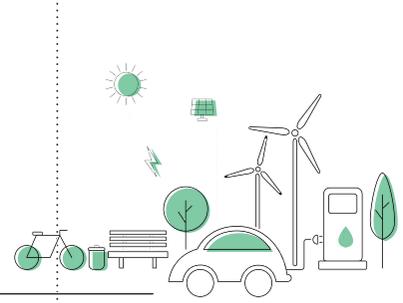
○ **Etica del business**

23
Secondaria II° grado

5
Istituti Tecnici Superiori



○ **Robotica**



○ **Sostenibilità**



○ **Media Literacy**

Laboratori di cultura industriale

- Apprendimento basato su progetti
- Game-based learning
- Collegamento con il mondo del lavoro e della produzione
- Media Literacy
- Storia industriale
- Coding

Un'offerta fatta di incontri, laboratori, visite, progetti, percorsi di PCTO, con l'obiettivo di promuovere la cultura industriale della sostenibilità, attraverso programmi educativi di eccellenza e d'innovazione.

Un approccio multidisciplinare - ludico e collaborativo - che esplora i linguaggi della comunicazione e delle nuove tecnologie, prendendo le mosse dalla scoperta dei luoghi, degli archivi, dei musei industriali, attraverso fonti, bibliografie, strumenti digitali, robot.



TIPOLOGIA

Laboratori didattici per l'anno scolastico 2023-24



GRADI SCOLASTICI

Primaria | Infanzia | Secondaria I° grado | Secondaria II° grado

DOMANDA
Durante le operazioni di carico
l'operatore deve:

RISPOSTE

- a) Disporre il carico in modo tale che i fasci di tubi più leggeri siano disposti per primi.
- b) Disporre il carico curandone il bilanciamento.
- c) Disporre il carico cercando di riempire il più possibile il mezzo.

Laboratori di cultura industriale

Infanzia

Sport e tempo libero 1,2,3... storia!

STORIA

Come era organizzato il tempo libero e quali attività sportive interessavano Dalmine nel passato? Un tuffo nella storia e una rilettura delle fonti attraverso una rielaborazione creativa in "stop motion".

 3 + 3 ore (due incontri)  F/D

Alla scoperta della città industriale

STORIA

Esplorare il paesaggio industriale, conoscere la città, osservarne i principali edifici.

 2 ore  F/D, Scuola

Un racconto sulla sostenibilità Dalmine e il Drago

SOSTENIBILITÀ

Una favola narrata attraverso l'antica arte del Kamishibai, un teatrino giapponese che si trasportava in bicicletta da una città all'altra per richiamare ed allietare i bambini nelle piazze.

 2 ore  F/D (all'aperto)

La fabbrica del tubo

STORIA

Entriamo nella nostra grande fabbrica grazie alle fonti storiche, esplorando il processo produttivo del tubo, giocando con la plastilina e facendoci aiutare da dei personaggi misteriosi!

 2 ore  F/D, Scuola

Visita all'archivio

STORIA

Entriamo in un vero archivio, conosciamo quali fonti racchiude e giochiamo a proteggerle e custodirle da tutto ciò che può danneggiarle.

 2 ore  F/D

Visita alla città industriale

STORIA

Sulle tracce di una company town, fra attualità, storia, memoria di un territorio e di un "paesaggio industriale" che cambia.

 2 ore  F/D e Dalmine (all'aperto)

Laboratori di cultura industriale

Primaria

ROBOLAB

Matematica e Coding

MATEMATICA

CODING

ROBOTICA

Coding e utilizzo dei robot per allenare le competenze matematiche. Proposte differenziate per ciascuna classe.



3 ore



F/D



BergamoScienza

ROBOLAB

Scienza e Tecnologia

SCIENZE

TECNOLOGIA

ROBOTICA

Sfide ingegneristiche e di programmazione per sperimentare metodo scientifico e creatività. Proposte differenziate per ciascuna classe.



3 ore



F/D



BergamoScienza

La fabbrica del tubo

STORIA

Entriamo nella nostra grande fabbrica grazie alle fonti storiche, esplorando il processo produttivo del tubo, giocando con la plastilina e facendoci aiutare da dei personaggi misteriosi!



2 ore



F/D, Scuola

Alla scoperta della città industriale

STORIA

Esplorare il paesaggio industriale, conoscere la città, osservarne i principali edifici.



2 ore



F/D, Scuola

Un giorno di scuola tanti anni fa

STORIA

Come era la scuola all'epoca dei nostri nonni? Cosa è cambiato da allora e come si evolverà in base ai bisogni dei più piccoli...



2 ore



Scuola

Cibo in tavola

STORIA

Indaghiamo come si è trasformato il ciclo del cibo nella Dalmine di oggi rispetto alla città nel passato, attraverso un gioco su un mappamondo che porterà a ricostruire il menù di un piatto in tavola.



2 ore



Scuola

Visita all'Archivio

STORIA

Alla scoperta dell'archivio di una grande industria nata oltre cento anni fa e del prezioso lavoro di conservazione e valorizzazione dei documenti.



3 ore



F/D

Visita alla città industriale

STORIA

Sulle tracce di una company town, fra attualità, storia, memoria di un territorio e di un "paesaggio industriale" che cambia, guidati da un videogame.



2 + 2 ore



A scuola e all'aperto

Cara storia ti scrivo

STORIA

Dopo aver visitato l'archivio e scoperto in quali modi si scriveva, riproduciamo un testo con le tecniche di scrittura del passato, confrontandole con quelle odierne, per scoprire le differenze.



Curiosità e competenza

Crescere Online

MEDIA LITERACY

Capire la complessità delle informazioni e del mondo online. Riconoscere ed evitare i pericoli, saper cogliere le opportunità e le potenzialità.



SostenibilMENTE

SOSTENIBILITÀ

Un percorso introduttivo sul tema della sostenibilità e del cambiamento climatico, a partire dagli obiettivi dell'Agenda 2030.



Il valore del denaro

ETICA BUSINESS

Il laboratorio, a partire dagli obiettivi dell'Agenda 2030, mira alla sperimentazione e alla riflessione sul "valore" del denaro e sulla necessità di gestirlo responsabilmente, nonché su modelli economici sostenibili.



Sport e tempo libero

1,2,3... storia!

STORIA

Come era organizzato il tempo libero e quali attività sportive interessavano Dalmine nel passato? Un tuffo nella storia e una rilettura delle fonti attraverso una rielaborazione creativa in "stop motion"



Laboratori di cultura industriale

Secondaria I° grado

Big Data

MEDIA LITERACY

Come si legge un grafico? Quali storie possono raccontarci dei numeri? Un viaggio per approfondire la realtà che ci circonda, attraverso l'acquisizione di nuove competenze.

 3 ore  F/D

Cyber Security

TECNOLOGIA

Cos'è la cyber security e in quali modi influenza la nostra vita di tutti i giorni? Un percorso che, attraverso il game-based learning, porta a scoprire le basi della tecnologia e spunti per la vita online.

 3 ore  F/D

I.A. Intelligenza Artificiale

TECNOLOGIA

MEDIA LITERACY

Chat GPT e Midjourney sono diventati parte del nostro mondo ma cos'è davvero l'intelligenza artificiale? Un percorso di media literacy per divulgare basi concrete per conoscere e utilizzare le I.A.

 3 ore  F/D

ROBOLAB

Matematica e Coding

MATEMATICA

CODING

ROBOTICA

Coding e utilizzo dei robot per allenare le competenze matematiche. Proposte differenziate per ciascuna classe.

 4 ore  F/D  BergamoScienza

ROBOLAB

Scienza e Tecnologia

SCIENZE

TECNOLOGIA

ROBOTICA

Sfide ingegneristiche e di programmazione per sperimentare metodo scientifico e creatività. Proposte differenziate per ciascuna classe.

 4 ore  F/D  BergamoScienza

Visita all'Archivio

STORIA

Alla scoperta dell'archivio di una grande industria nata oltre cento anni fa e del prezioso lavoro di conservazione e valorizzazione dei documenti.

 2 ore  F/D

Visita alla città industriale

STORIA

Sulle tracce di una company town, fra attualità, storia, memoria di un territorio e di un "paesaggio industriale" che cambia, guidati da un videogame.

 2 + 2 ore  A scuola e all'aperto

La fabbrica del tubo

STORIA

Entriamo nella nostra grande fabbrica grazie alle fonti storiche, esplorando il processo produttivo del tubo, giocando con la plastilina e facendoci aiutare da dei personaggi misteriosi!

 2 ore  Scuola

Dall'impresa alla città

STORIA

Lo sviluppo urbanistico, architettonico e sociale della città industriale di Dalmine a partire dai documenti d'archivio.

 2 ore  F/D, Scuola

La Grande Guerra

STORIA

Un viaggio interattivo alla scoperta della Grande Guerra, attraverso il punto di vista chi l'ha vissuta in prima persona, con il librogame Notizie dal fronte.

 2 ore  F/D, Scuola

Fascismo e guerra

STORIA

Dal locale al nazionale, dalla storia di Dalmine alla storia d'Italia durante le principali vicende del Ventennio fascista e della seconda guerra mondiale.

 2 ore  Scuola

SicuraMENTE

SALUTE e SICUREZZA

Un'attività volta a trasmettere le conoscenze di base legate al mondo della sicurezza mediante un approccio ludico, esperienziale e interattivo.

 2 ore  F/D

Il mestiere dello storico

STORIA

Quali sono gli strumenti del mestiere di uno storico? Come si fa ricerca storica? Un percorso attraverso cataloghi, motori di ricerca, fonti d'archivio e volumi della biblioteca... alla scoperta delle fonti archivistiche e bibliografiche.

 4 ore  F/D

Emozioni e Consapevolezza

Essere Online

MEDIA LITERACY

Emozioni, informazioni e analisi: dall'esperienza quotidiana deduciamo buone norme e strumenti utili alla nostra vita online. Consapevolezza, il primo passo per difendersi.

 3 ore  F/D

SostenibilMENTE

SOSTENIBILITÀ

Un percorso introduttivo sul tema della sostenibilità e del cambiamento climatico, a partire dagli obiettivi dell'Agenda 2030.

 2 ore  F/D, Scuola

Cittadinanza economica

ETICA BUSINESS

Il laboratorio punta alla scoperta dei temi della cittadinanza economica – come formulati nell'Agenda 2030 – per riflettere sul mondo economico e finanziario, a partire dall'impatto nella vita quotidiana delle persone.

 2 ore  F/D

Sport e tempo libero

1,2,3... storia!

STORIA

Come era organizzato il tempo libero e quali attività sportive interessavano Dalmine nel passato? Un tuffo nella storia e una rilettura delle fonti attraverso una rielaborazione creativa grazie alla tecnica dello "stop motion".

 3 + 3 ore  F/D

Alle origini dell'Europa

STORIA

Le tappe iniziali della Comunità Europea, dall'esperienza della CECA al Trattato di Roma dal punto di vista di una grande impresa siderurgica.

 2 ore  F/D, Scuola

Laboratori di cultura industriale

Secondaria II° grado

Big Data

MEDIA LITERACY

Come si legge un grafico? Quali storie possono raccontarci dei numeri? Un viaggio per approfondire la realtà che ci circonda, attraverso l'acquisizione di nuove competenze.

 4 ore  F/D

Cyber Security

TECNOLOGIA

Cos'è la cyber security e in quali modi influenza la nostra vita di tutti i giorni? Un percorso che, attraverso il game-based learning, porta a scoprire le basi della tecnologia e spunti per la vita online.

 3 ore  F/D

I.A. Intelligenza Artificiale

TECNOLOGIA

MEDIA LITERACY

Chat GPT e Midjourney sono diventati parte del nostro mondo ma cos'è davvero l'intelligenza artificiale? Un percorso di media literacy per divulgare basi concrete per conoscere e utilizzare le I.A.

 3 ore  F/D

ROBOLAB

Matematica e Coding

MATEMATICA

CODING

ROBOTICA

Coding e utilizzo dei robot per allenare le competenze matematiche.

 4 ore  F/D  BergamoScienza

ROBOLAB

Scienza e Tecnologia

SCIENZE

TECNOLOGIA

ROBOTICA

Sfide ingegneristiche e di programmazione per sperimentare metodo scientifico e creatività.

 4 ore  F/D  BergamoScienza

Visita all'Archivio

STORIA

Alla scoperta dell'archivio di una grande industria nata oltre cento anni fa e del prezioso lavoro di conservazione e valorizzazione dei documenti.

 2 ore  F/D

Visita alla città industriale

STORIA

Sulle tracce di una company town, fra attualità, storia, memoria di un territorio e di un "paesaggio industriale" che cambia.

 2 + 2 ore  All'aperto

Il mestiere dello storico

STORIA

Quali sono gli strumenti del mestiere di uno storico? Come si fa ricerca storica? Un percorso attraverso cataloghi, motori di ricerca, fonti d'archivio e volumi della biblioteca... alla scoperta delle fonti archivistiche e bibliografiche.

 4 ore  F/D

Dall'impresa alla città

STORIA

Lo sviluppo urbanistico, architettonico e sociale della città industriale di Dalmine a partire dai documenti d'archivio.

 4 ore  F/D, Scuola

La Grande Guerra

STORIA

Un viaggio interattivo alla scoperta della Grande Guerra, attraverso il punto di vista chi l'ha vissuta in prima persona, con il librogame Notizie dal fronte.

 4 ore  F/D, Scuola

Fascismo e guerra

STORIA

Dal locale al nazionale, dalla storia di Dalmine alla storia d'Italia durante le principali vicende del Ventennio fascista e della seconda guerra mondiale.

 4 ore  F/D, Scuola

Alle origini dell'Europa

STORIA

Le tappe iniziali della Comunità Europea, dall'esperienza della CECA al Trattato di Roma dal punto di vista di una grande impresa siderurgica.

 4 ore  F/D, Scuola

Social e Etica

Fake News 1.0

STORIA

Primo livello. Con esercizi, spiegazioni e dibattiti affrontiamo i grandi temi della contemporaneità: social, profilazione, bias cognitivi, polarizzazione, disinformazione, consapevolezza.

 4 ore  F/D, Scuola

Disinformazione e Responsabilità

MEDIA LITERACY

Fake News 2.0

Secondo livello. Con esercizi, spiegazioni e dibattiti affrontiamo i grandi temi della contemporaneità: social, profilazione, bias cognitivi, polarizzazione, disinformazione, consapevolezza.

 4 ore  F/D, Scuola

Sostenibilmente

SOSTENIBILITÀ

Un percorso introduttivo sul tema della sostenibilità e del cambiamento climatico, a partire dagli obiettivi dell'Agenda 2030.

 2 ore  F/D, Scuola

Economia sostenibile

ETICA BUSINESS

Il laboratorio fornisce strumenti di comprensione alle tematiche economiche e finanziarie avvicinandoli alla realtà sociale, professionale ed economica che li circonda.

 4 ore  F/D

Dal vedere al guardare

Con ottica diversa

STORIA

Che cosa vedo veramente quando guardo un video? Quanto è condizionato l'occhio, il pensiero e la percezione. Scopriamolo insieme attraverso un laboratorio esperienziale per cambiare prospettiva rispetto al mondo della comunicazione visiva.

 4 ore  F/D

Programma tecnico Roberto Rocca

- Apprendimento basato su progetti
- Robotica industriale e collaborativa
- Automazione industriale
- Industria 4.0
- PCTO
- Certificazioni

Il programma tecnico Roberto Rocca ha l'obiettivo di formare persone in grado di realizzare un progetto di vita, con competenze tecnologiche di alta qualità, affrontando le sfide del settore industriale.

Una proposta di laboratori di robotica industriale e collaborativa, PLC e impianti elettropneumatici in collaborazione con ABB, Festo e Siemens al fine di fornire agli studenti delle scuole tecniche e professionali, dei licei tecnologici e degli ITS le competenze per affrontare le sfide connesse all'industria 4.0.

Promuove l'apprendimento di tecniche e tecnologie nell'ambito della robotica e automazione industriale attraverso un approccio pratico e interattivo, attività di PCTO fino al conseguimento di certificazioni riconosciute a livello europeo.



TIPOLOGIA

Laboratori didattici per l'anno scolastico 2023-24



GRADI SCOLASTICI

Secondaria II° grado | Istituti Tecnici Superiori



"Il PCTO in Tenaris mi ha dato l'opportunità di vedere applicate le conoscenze che ho acquisito in aula. È stata un'esperienza molto formativa"

Loris, studente in PCTO nell'Area Manutenzione.

Laboratori del Programma
tecnico Roberto Rocca

Secondaria II° grado

SicuraMENTE

SALUTE e SICUREZZA

Un'attività volta a trasmettere le conoscenze di base legate al mondo della sicurezza mediante un approccio ludico, esperienziale e interattivo.

 3 ore  F/D, Scuola  TenarisDalmine

Tenaris. Il processo produttivo

TECNOLOGIA

Un'attività introduttiva sui passaggi fondamentali del processo produttivo di TenarisDalmine, dalle materie prime al prodotto finito.

 3 ore  F/D, Scuola  TenarisDalmine

Tenaris. La manutenzione

TECNOLOGIA

Un percorso introduttivo sul processo di manutenzione in un'azienda come Tenaris, caratterizzata da una sempre più forte digitalizzazione e automazione.

 3 ore  F/D, Scuola  TenarisDalmine

PLC e automazione

TECNOLOGIA

ROBOTICA

Un'attività volta a fornire agli studenti una formazione pratica sull'utilizzo dei PLC e sulla sensoristica relativa.

 4 - 8 ore  F/D  Siemens

Elettropneumatica

TECNOLOGIA

ROBOTICA

Un laboratorio per comprendere e utilizzare gli impianti elettropneumatici per l'automazione industriale guidando gli studenti nella loro progettazione e applicazione.

 4 - 8 ore  F/D  Festo

Robotica industriale e collaborativa

TECNOLOGIA

ROBOTICA

Un laboratorio per conoscere i fondamenti della robotica, concentrandosi sulla conoscenza e programmazione di robot intelligenti.

 4 - 8 ore  F/D  ABB

Laboratori del Programma
tecnico Roberto Rocca

Istituti Tecnici Superiori

Tenaris. Il processo produttivo

TECNOLOGIA

Un'attività introduttiva sui passaggi fondamentali del processo produttivo di TenarisDalmine, dalle materie prime al prodotto finito.

 3 ore  F/D, Scuola  TenarisDalmine

Tenaris. La manutenzione

TECNOLOGIA

Un percorso introduttivo sul processo di manutenzione in un'azienda come Tenaris, caratterizzata da una sempre più forte digitalizzazione e automazione.

 3 ore  F/D, Scuola  TenarisDalmine

PLC e automazione

TECNOLOGIA

ROBOTICA

Un'attività volta a fornire agli studenti una formazione pratica sull'utilizzo dei PLC e sulla sensoristica relativa.

 4 - 8 ore  F/D  Siemens

Elettropneumatica

TECNOLOGIA

ROBOTICA

Un laboratorio per comprendere e utilizzare gli impianti elettropneumatici per l'automazione industriale guidando gli studenti nella loro progettazione e applicazione.

 4 - 8 ore  F/D  Festo

Robotica industriale e collaborativa

TECNOLOGIA

ROBOTICA

Un laboratorio per conoscere i fondamenti della robotica, concentrandosi sulla conoscenza e programmazione di robot intelligenti.

 4 - 8 ore  F/D  ABB

After School

Roberto Rocca

- Apprendimento basato su progetti
- Apprendimento collaborativo
- Orientamento
- Parità di genere
- Sviluppo integrale
- STEAM

Programma di attività STEAM in orario pomeridiano per studenti della scuola secondaria di I° grado con l'obiettivo di favorire l'orientamento, raggiungere lo sviluppo integrale e delle abilità socio-emotive, ridurre l'abbandono scolastico, promuovere la parità di genere.

Una proposta innovativa e strutturata di laboratori scientifico-matematici, di robotica educativa, arte, comunicazione, salute e movimento, per un apprendimento basato su project work. Un progetto in stretta collaborazione con i docenti per l'innalzamento del livello delle competenze specifiche di matematica e comprensione linguistica.



TIPOLOGIA
Laboratori pomeridiani



GRADI SCOLASTICI
Secondaria I° grado



Laboratorio di robotica

Borse di studio Roberto Rocca

- Pari opportunità
- Inclusione
- Progresso della comunità

Il programma di borse di studio Roberto Rocca è volto a premiare e riconoscere l'eccellenza, l'impegno e la passione per lo studio degli studenti del triennio delle scuole secondarie di II° grado, degli ITS e dell'università, per dare loro la possibilità di continuare la formazione.



TIPOLOGIA

Borse di studio per gli studenti



GRADI SCOLASTICI

Secondaria II° grado (triennio) | Istituti Tecnici Superiori | Università



Tenaris Dalmine
Attestato di eccellenza
Castro Montana Andry Miquel

Tenaris Dalmine
Attestato di eccellenza
Lazzarini Christian

Tenaris Dalmine
Attestato di eccellenza
Tacconi Georgia

Tenaris Dalmine
Attestato di eccellenza
Mazzetta Michael

Tenaris Dalmine
Attestato di eccellenza
Sonelli Riccardo

Un gruppo di studenti durante la cerimonia di premiazione

Fondazione / Dalmine

