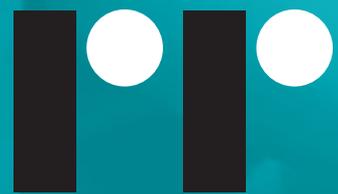


Programma Education | Anno scolastico 2025-2026



Cultura Industriale Roberto Rocca

Fondazione
/Dalmine

- Chi siamo
- Cultura industriale
 - Robotica e STEM
 - Media Literacy
 - Industria e Storia
 - Sostenibilità
 - Sicurezza
- Laboratori
 - Infanzia
 - Primaria
 - Secondaria I grado
 - Secondaria II grado
- PCTO
 - 17-19 anni



Chi siamo

Promuovere la cultura industriale quale parte di una storia collettiva e di un sistema di valori e conoscenze in continua trasformazione è l'obiettivo principale di Fondazione Dalmine ETS.

La Fondazione Dalmine, istituita da Tenaris - parte del Gruppo Techint - con il sostegno della Fondazione Fratelli Agostino ed Enrico Rocca, opera rivolgendosi ad una "comunità" ampia, dalle generazioni di lavoratori e alle loro famiglie legate all'industria, agli abitanti della città, ma anche agli studiosi, ai visitatori e persone interessate a comprendere il cambiamento della società attraverso la lente delle trasformazioni economiche, sociali e culturali che l'industria porta con sé quando è profondamente radicata in un territorio.

Le attività di valorizzazione di Fondazione Dalmine ETS, guardando al passato e al futuro con la responsabilità di tramandare un heritage e una cultura industriale alle giovani generazioni, promuovono percorsi di formazione e di costruzione di una visione consapevole della realtà.

Valorizziamo la
cultura industriale,
sosteniamo la
generazione di
domani



The background image is a teal-tinted photograph of a museum gallery. In the foreground, a group of people is gathered, looking at a large artwork on the wall. The gallery has high ceilings and large windows, with other art pieces visible in the background. The overall atmosphere is one of a modern, well-lit art space.

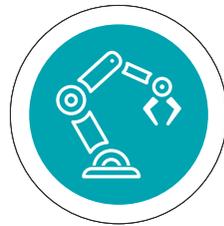
Cultura Industriale

Cultura Industriale

Il programma di Cultura Industriale Roberto Rocca per le scuole nasce per avvicinare le nuove generazioni al mondo dell'impresa come parte integrante della cultura e della società. Attraverso un dialogo tra scuola, impresa e territorio, il progetto propone esperienze formative che valorizzano il patrimonio industriale e stimolano lo sviluppo di competenze trasversali: pensiero critico, creatività, comunicazione, uso delle tecnologie e lettura del territorio. Con un approccio multidisciplinare e innovativo, il progetto forma nuove generazioni consapevoli, capaci di interpretare i cambiamenti e contribuire a una società sostenibile, etica e responsabile. La cultura industriale diventa così strumento per costruire identità, memoria e cittadinanza attiva.

Prenotazioni e Informazioni
dal lunedì al venerdì ore 14.00-17.00
tel: 035 5602140
mail: education@fondazionealmine.org

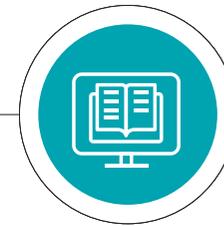
Tutti i laboratori di F/D



AREA

Robotica e STEM

Avvicinare i ragazzi alla robotica e alle discipline STEM, sviluppando competenze pratiche di coding, progettazione e problem solving

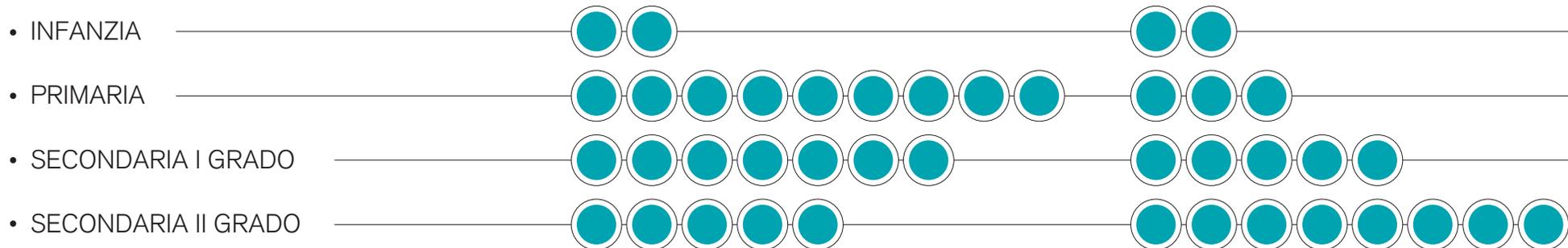


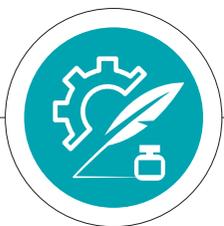
AREA

Media Literacy

Fornire le competenze necessarie a comprendere la contemporaneità e a padroneggiare i diversi linguaggi che popolano la rete

Grado scolastico

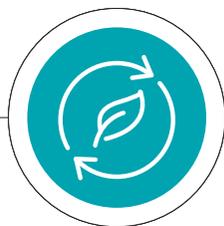




AREA

Industria e Storia

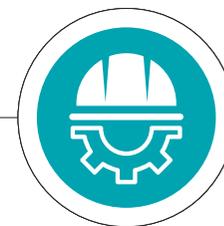
Promuovere nelle nuove generazioni le conoscenze storiche utili a comprendere le radici del mondo contemporaneo



AREA

Sostenibilità

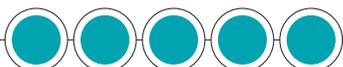
Essere protagonisti attivi nella promozione della sostenibilità ambientale, dell'efficienza energetica, dell'economia circolare



AREA

Sicurezza

Diffondere comportamenti e pratiche che promuovono la sicurezza nel mondo del lavoro





AREA

Robotica e STEM



Introdurre alla robotica e alle discipline STEM, sviluppando competenze pratiche di coding, progettazione e problem solving.

I laboratori utilizzano diversi tipi di robot educativi, dai più semplici a quelli ispirati al mondo industriale, per rendere l'esperienza graduale e stimolante. Le attività sono costruite su obiettivi di matematica, geometria, programmazione e scienza e mirano al coinvolgimento e alla valorizzazione di tutti.

Attraverso le sfide proposte, studenti e studentesse sperimentano un apprendimento attivo e collaborativo per prepararsi alle sfide future.

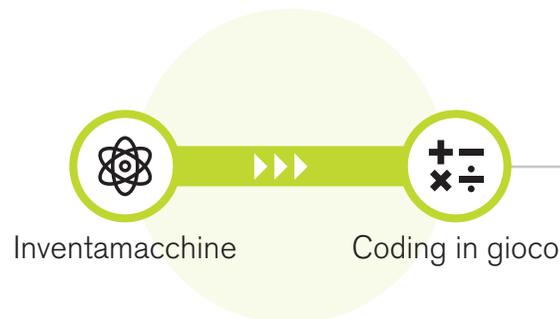
Robotica e STEM

I laboratori possono essere prenotati come singoli eventi o come percorsi che si sviluppano nel corso di più anni scolastici. Le attività offrono l'opportunità di costruire competenze in modo graduale, esplorando diversi ambiti disciplinari. Ogni proposta è pensata per essere flessibile e adattata alle conoscenze, alle capacità e agli interessi dei partecipanti.

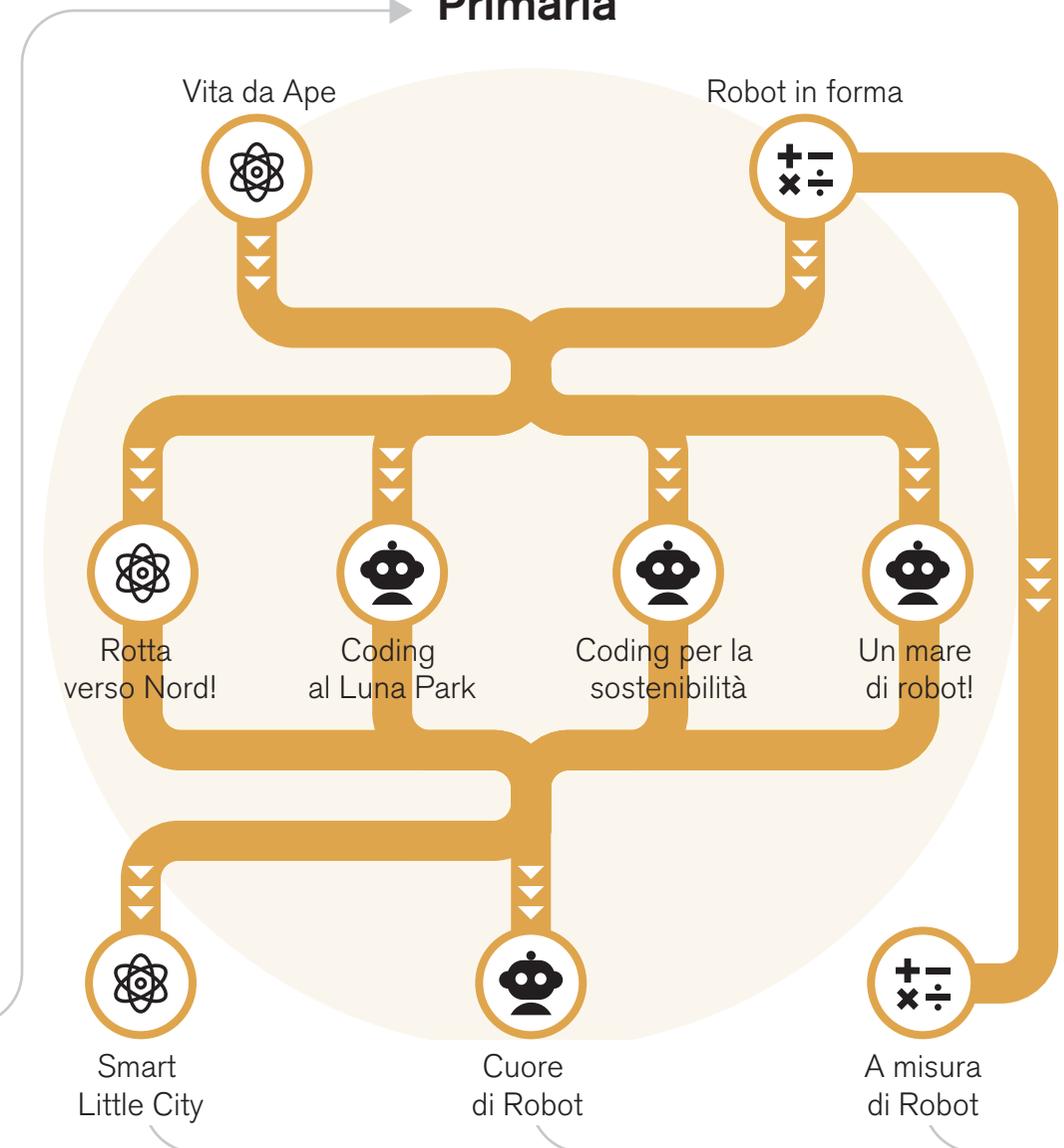
Competenze

- Sviluppo del pensiero computazionale e logico sequenziale
- Uso dei linguaggi di programmazione
- Progettazione, costruzione e programmazione di macchine
- Applicazione della matematica e del metodo scientifico
- Conoscenza dei robot e dei loro ambiti di utilizzo
- Problem solving, creatività e collaborazione

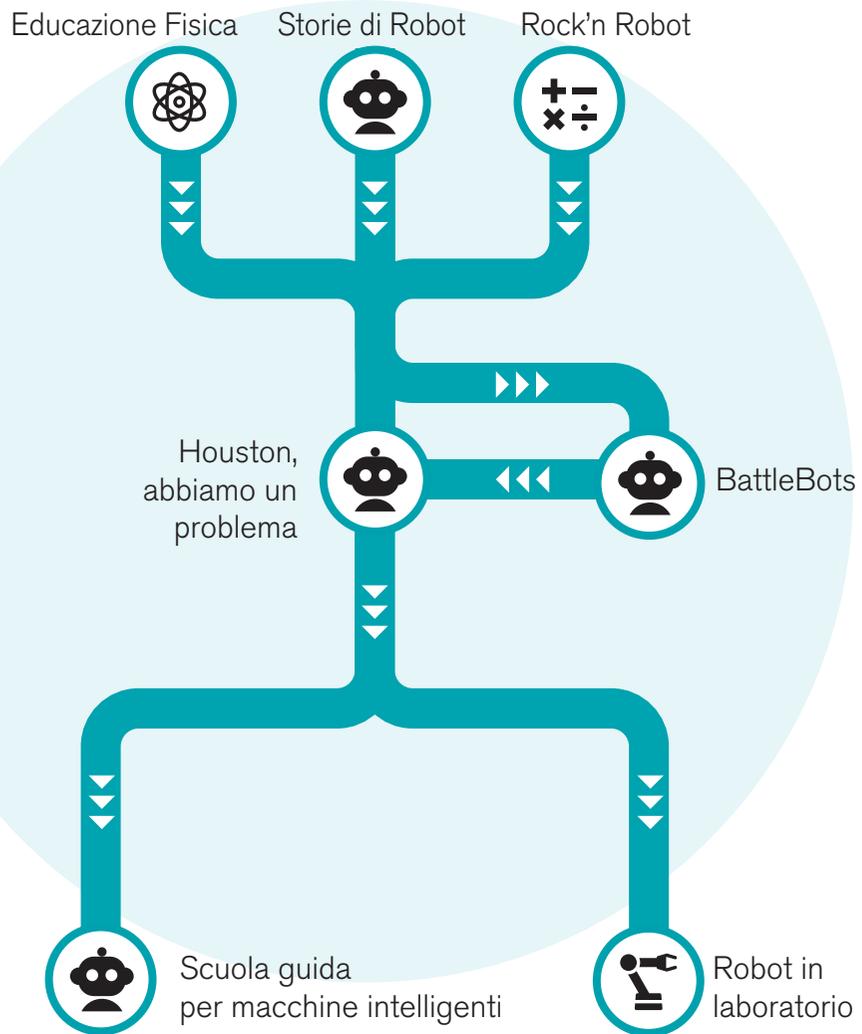
Infanzia



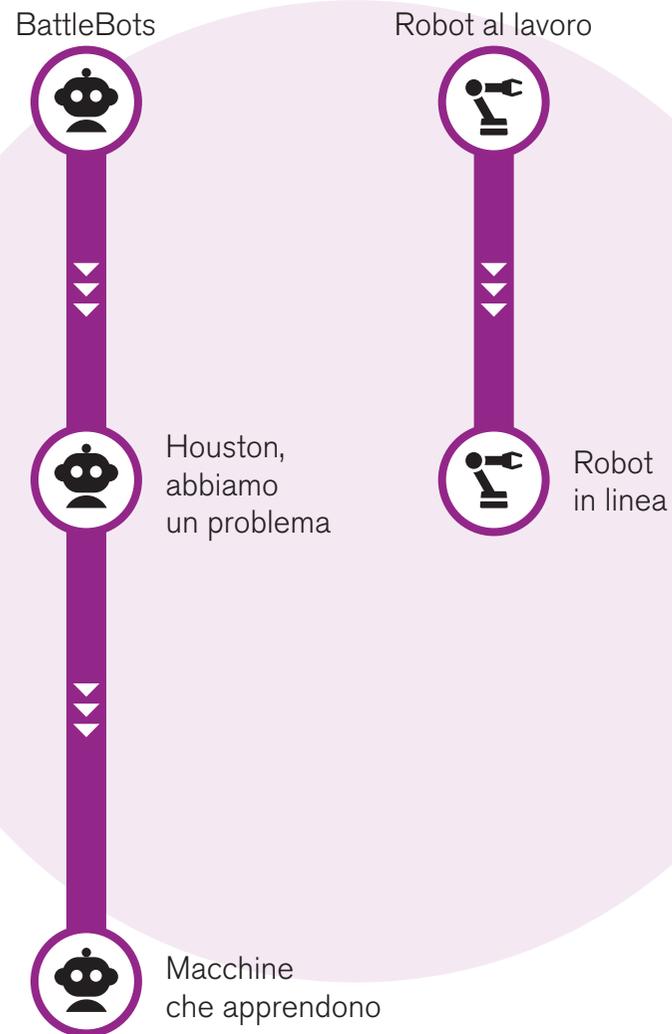
Primaria



Secondaria I



Secondaria II





AREA

Media Literacy



Fornire le competenze necessarie a comprendere la contemporaneità e a padroneggiare i diversi linguaggi che popolano la rete. Tutti i laboratori si basano su attività pratiche, esperienziali e ludiche che facilitano la comprensione di tematiche complesse come l'uso critico dell'intelligenza artificiale, la comprensione di dati e grafici, la valutazione delle informazioni, la potenza comunicativa di un video o di un audio. Con lavori di gruppo favoriamo processi di apprendimento diretti e promuoviamo la collaborazione e la creatività come competenza chiave.

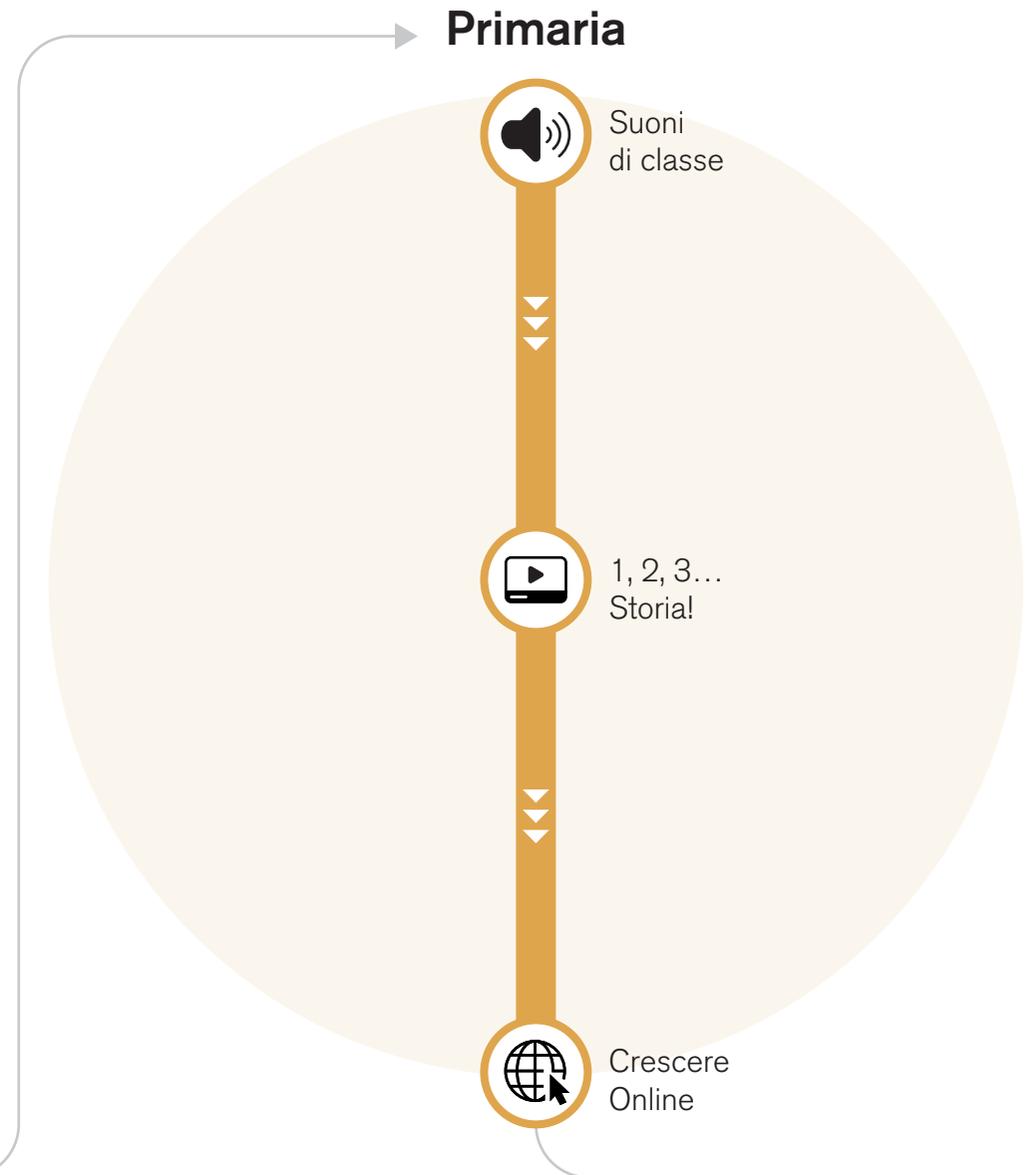
I PERCORSI CONSIGLIATI DA F/D

Media Literacy

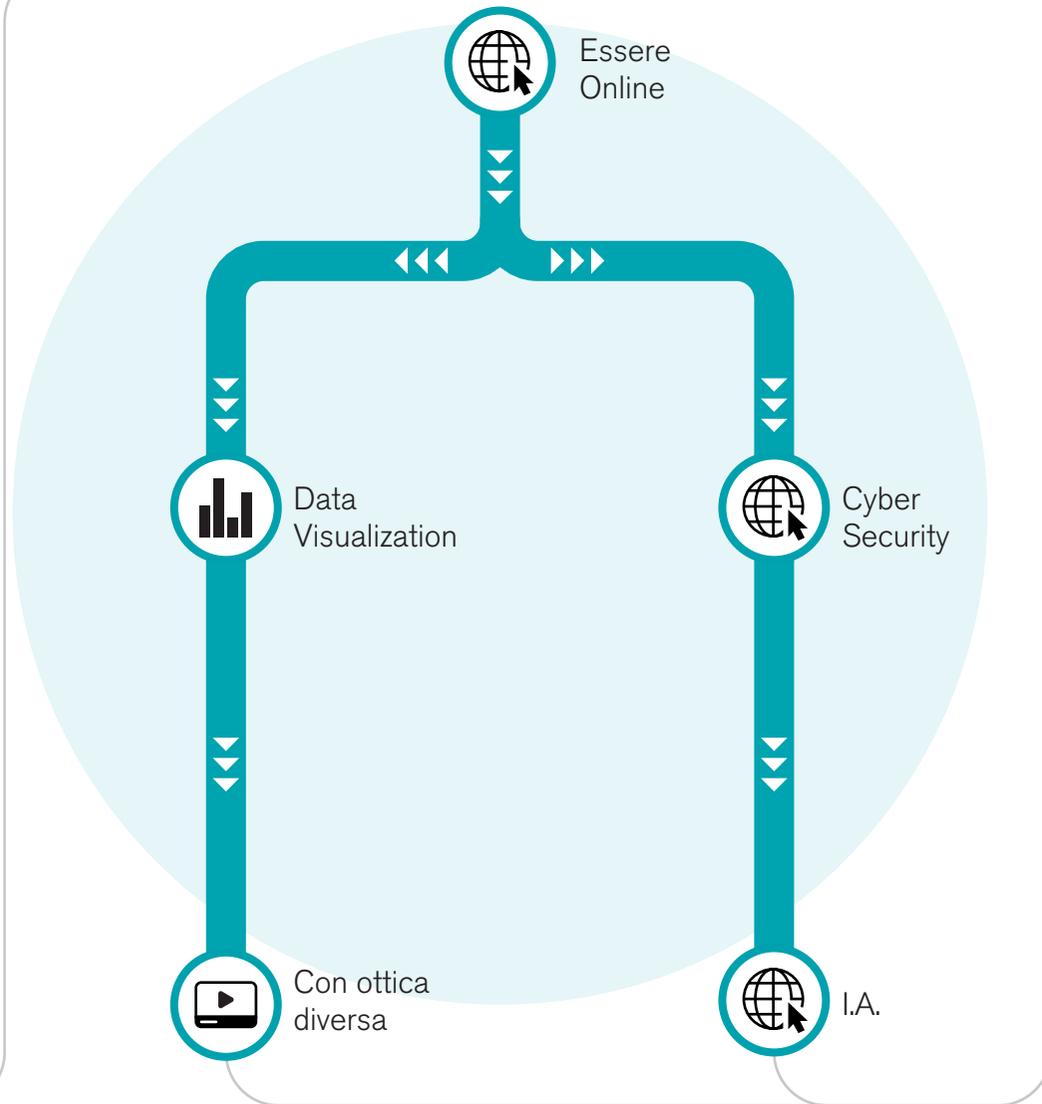
I laboratori possono essere prenotati come singoli eventi o come percorsi che si sviluppano nel corso di più anni scolastici. Le attività offrono l'opportunità di costruire competenze in modo graduale, esplorando diversi ambiti disciplinari. Ogni proposta è pensata per essere flessibile e adattata alle conoscenze, alle capacità e agli interessi dei partecipanti.

Competenze

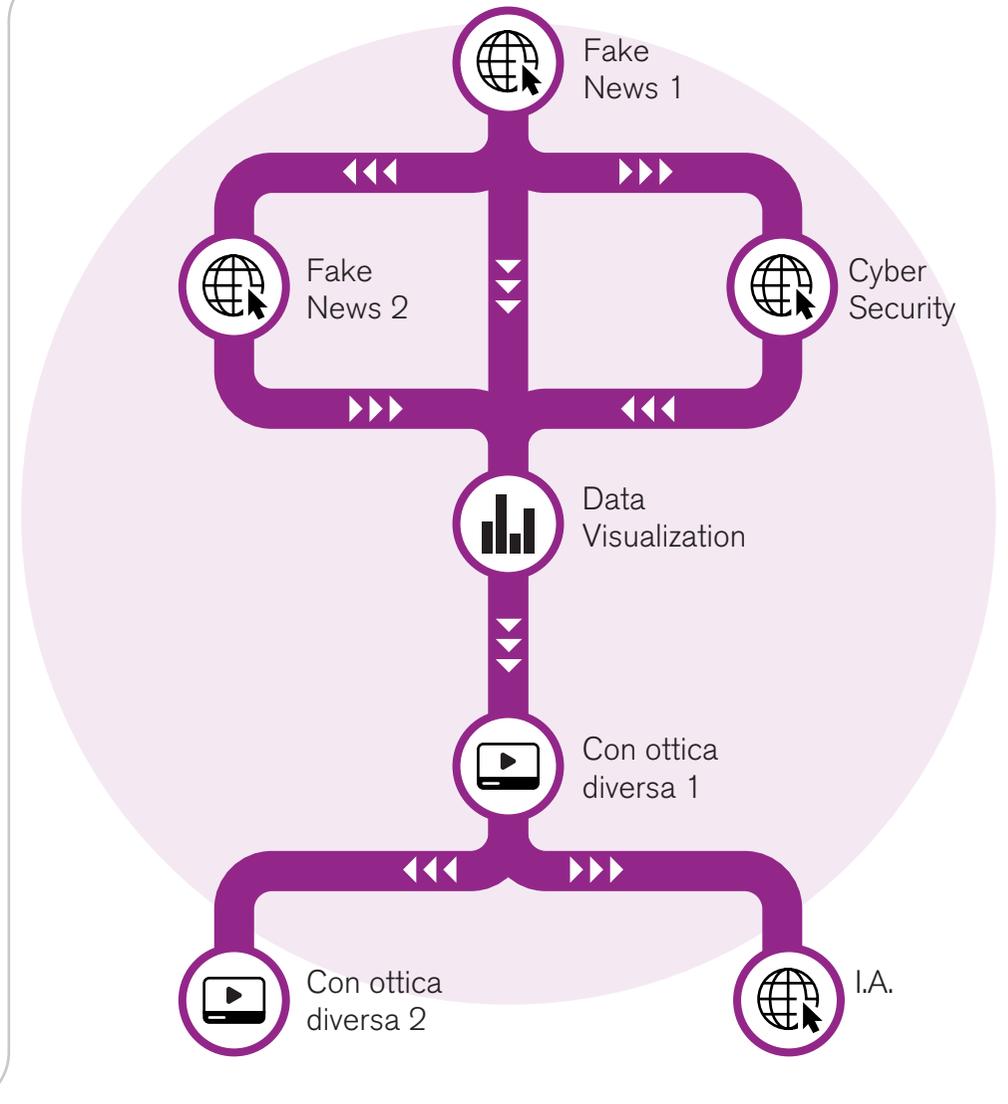
- Alfabetizzazione su informazioni e dati
- Comunicare e interagire efficacemente
- Creazione di contenuti digitali
- Conoscere e applicare le basi della sicurezza digitale
- Problem solving
- Cittadinanza digitale



Secondaria I



Secondaria II



20

Capitolo La vita di un'artista

I continui spostamenti non mi fanno avere la posta e sono arrabbiatissimo

LO SAPEVI CHE?

Questa lettera era l'unico modo per un soldato di avere un contatto con il mondo che aveva lasciato, la propria casa e le persone care.

COME VUOI PROSEGUIRE?

Una volta trascritte le sezioni di testo in cura a questa pagina.

▶ procedi direttamente al capitolo 21

Notizie dal fronte

Il 22 giugno 1914, il giorno del mio arrivo in prima linea, ero già un veterano. Avevo trascorso un anno in Africa, dove avevo combattuto contro i ribelli. Ma non ero mai stato ferito. E ora, qui, in Francia, ero pronto per tutto.



AREA

Industria e Storia



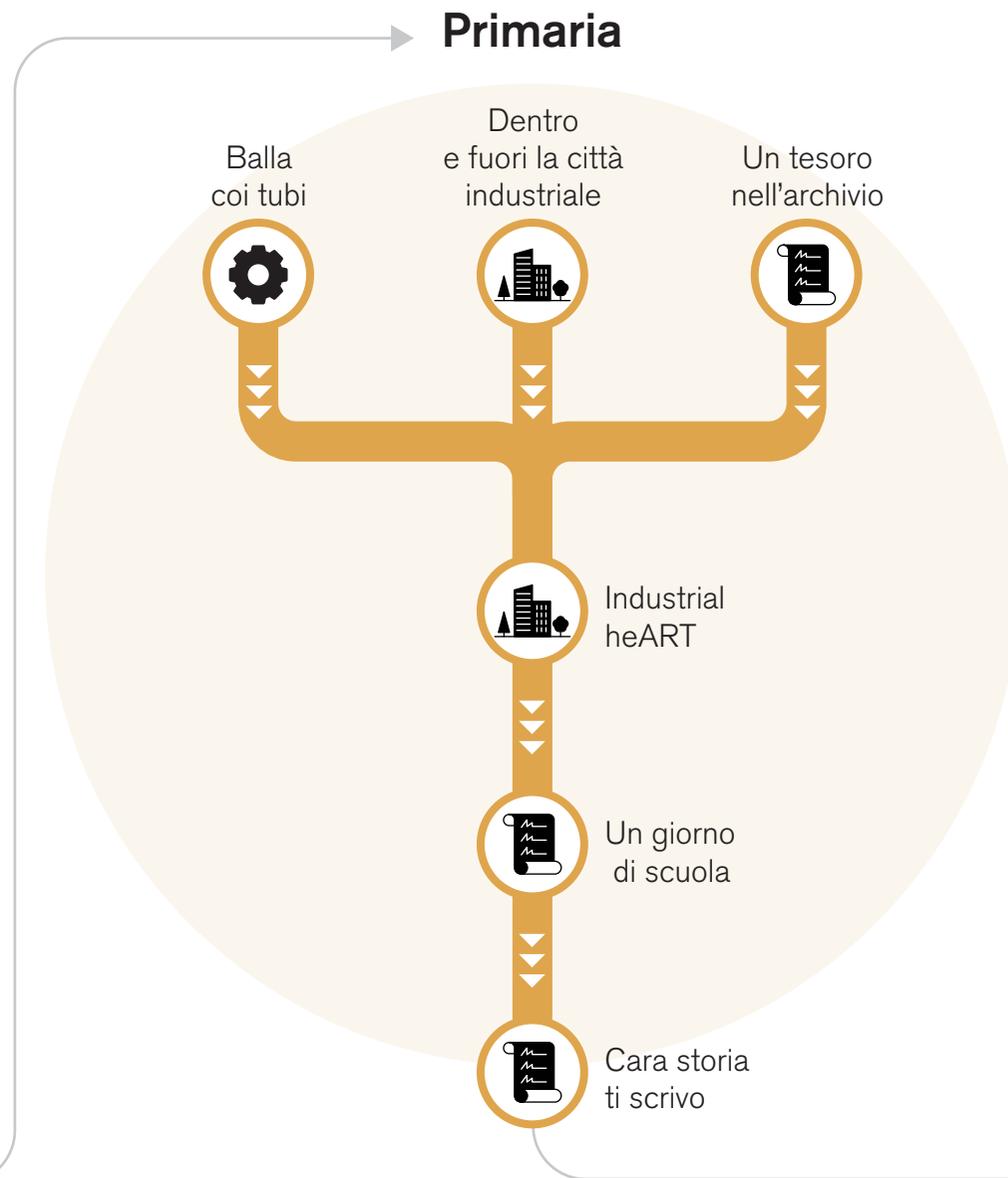
Promuovere nelle nuove generazioni le conoscenze storiche utili a comprendere le radici del mondo contemporaneo. I laboratori sono costruiti sui documenti d'archivio della Fondazione Dalmine, rendendo la lettura critica delle fonti un elemento cardine di tutti i percorsi e legando le vicende del Novecento alla storia dell'industria e del territorio. Molte attività propongono la metodologia del Game-Based Learning come nel caso del libro game *Notizie dal fronte* o il laboratorio *Viaggio alle origini dell'Europa*.

Industria e Storia

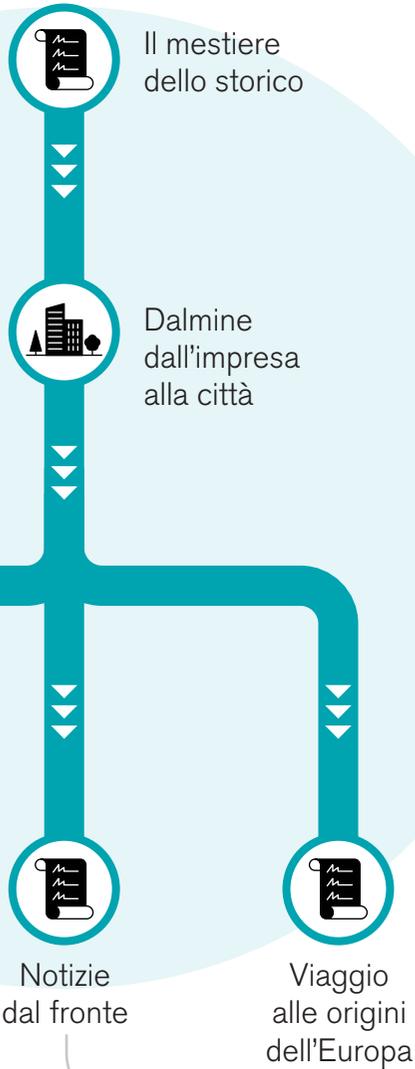
I laboratori possono essere prenotati come singoli eventi o come percorsi che si sviluppano nel corso di più anni scolastici. Le attività offrono l'opportunità di costruire competenze in modo graduale, esplorando diversi ambiti disciplinari. Ogni proposta è pensata per essere flessibile e adattata alle conoscenze, alle capacità e agli interessi dei partecipanti.

Competenze

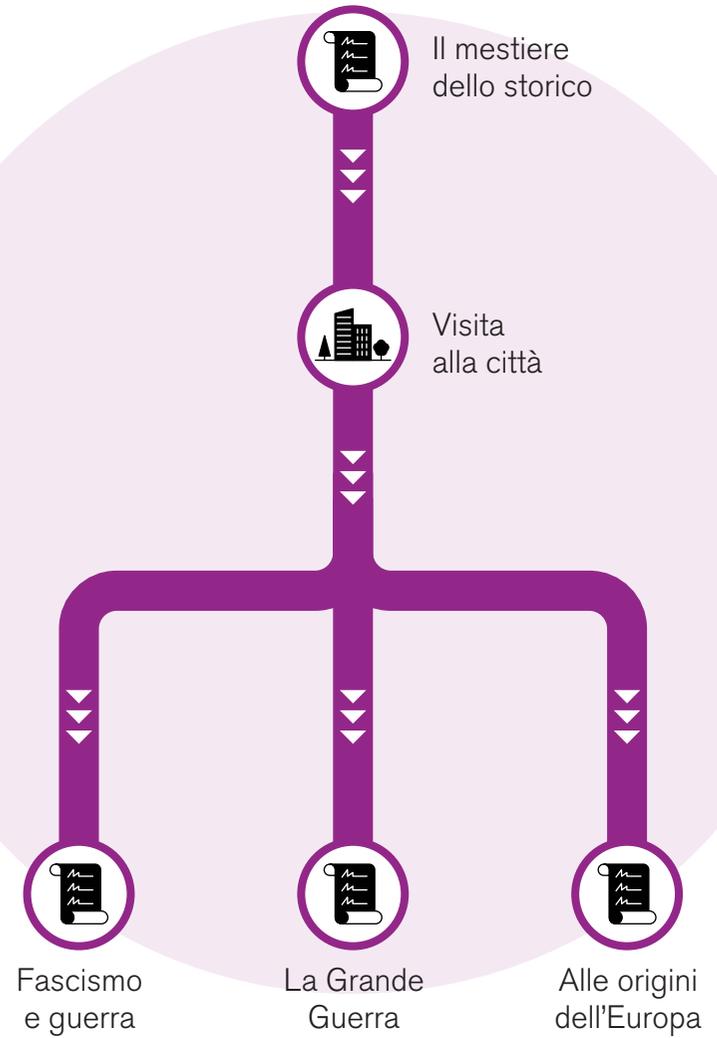
- Leggere e interpretare criticamente le fonti storiche
- Conoscere e collegare la storia locale a quella nazionale e globale
- Comprendere le radici storiche del mondo contemporaneo
- Sviluppare consapevolezza storica come base per una cittadinanza attiva e responsabile
- Conoscere la storia e lo sviluppo industriale e dell'impresa



Secondaria I



Secondaria II



Città

Città | Livello 1

1 

5 

2 

Sostituisci questa carta con Città - livello 2 e energia

Diga

Diga | Livello 1

Azione produzione

1  → 1 

Azione upgrade area

1 
 3 
 1 

Sostituisci questa carta con Diga - livello 2

Puoi attivare queste azioni solo quando il tuo personaggio si trova in quest'area

Foresta

Foresta | Livello 1

Azione produzione

1 
 1  → 1 

Azione upgrade area

1 
 4 
 3 

Sostituisci questa carta con Foresta - livello 2

Puoi attivare queste azioni solo quando il tuo personaggio si trova in quest'area

AREA

Sostenibilità



Essere protagonisti attivi nella promozione della sostenibilità ambientale, dell'efficienza energetica, dell'economia circolare e contribuire a diffondere i principi che favoriscono un business etico. I percorsi sono costruiti con attività coinvolgenti e interattive basate sulla metodologia Lego Serious Play e Game-Based Learning: studenti e studentesse con processi ludici e di immedesimazione scoprono, riflettono e comprendono temi complessi come la sostenibilità ambientale e la necessità di scelte etiche per la costruzione delle imprese del futuro.



DOMANDA

Quali dei seguenti obblighi è in carico al preposto:

RISPOSTE

- a) Scegliere i Dispositivi di Protezione Individuale.
- b) Sorvegliare affinché i lavoratori lavorino in sicurezza.
- c) Organizzare la riunione di sicurezza annuale.

AREA

Sicurezza



Promuovere la cultura della sicurezza sul lavoro fin dalla scuola significa formare cittadini consapevoli e responsabili. Il laboratorio SicuraMENTE nasce con questo obiettivo: avvicinare ragazze e ragazzi ai temi della prevenzione, del rispetto delle regole e della responsabilità individuale e collettiva nei contesti lavorativi. Concetti come rischio, pericolo, norma e comportamento sicuro vengono affrontati attraverso un approccio attivo e partecipato.

Laboratori

A high-angle photograph of a group of students sitting around a table in a classroom or lab. They are focused on their laptops. In the center of the table is a large, illuminated globe of the Earth. Two white storage bins filled with small components are on the table. The entire image is overlaid with a semi-transparent blue filter. The word 'Laboratori' is written in large, white, bold letters across the middle of the image.

Infanzia



Area tematica



Durata



Luogo



Riservato a



Partner

Balla coi tubi

STORIA | TECNOLOGIA

Fuoco, aria, acqua ma anche energia, luce, forza: caliamoci negli elementi che servono a una grande industria per produrre un tubo d'acciaio e trasportarlo in tutto il mondo.

Industria e Storia

2 ore

Fondazione Dalmine

Dentro e fuori la città industriale

STORIA | TECNOLOGIA | COMPANY TOWN

Due incontri per conoscere la città di Dalmine esplorando concetti topologici di base e l'espressione del sé. Costruiamo con Lego Duplo gli edifici che saranno i nostri punti di riferimento durante la visita alla città.

Industria e Storia

2+2 ore (due incontri)

Fondazione Dalmine e all'aperto

Un tesoro nell'archivio

STORIA | SCIENZA

Osserva, scopri, proteggi! Impara come difendere lettere, foto e ricordi dagli elementi naturali e dal passare degli anni lasciando la tua impronta in un archivio che sfida il tempo.

Industria e Storia

2 ore

Fondazione Dalmine

1, 2, 3... storia!

COMUNICAZIONE | VIDEO | STORIA

Muoviamo i primi passi nel mondo dei video: con la tecnica dello stop motion e tanta creatività diamo vita alle fotografie.

Media Literacy

3 ore

Fondazione Dalmine

Suoni di classe

COMUNICAZIONE | STORIA

Esploriamo la nostra classe attraverso l'udito: che suono avrà? Creiamo la colonna sonora della nostra aula con il controller Playtron!

Media Literacy

2 ore

Scuola

Coding in gioco

CODING | ROBOT

Esploriamo il coding attraverso il movimento e l'uso dei tenerissimi robot mTiny. Sperimentiamo i concetti di istruzione, sequenza e percorso su noi stessi e programmando le azioni dei robot.

Robotica e STEM

2 ore

Fondazione Dalmine

BergamoScienza

Inventamacchine

SCIENZA | TECNOLOGIA

Partiamo dall'osservazione di macchine di uso comune per poi mettere alla prova la nostra creatività. Progettiamo, costruiamo e sperimentiamo, con Lego Duplo Education.

Robotica e STEM

2 ore

Fondazione Dalmine

BergamoScienza

Dalmine e il Drago

SOSTENIBILITÀ | ARTE ESPRESSIVA

Un racconto animato sulla sostenibilità per capire come le nostre scelte influenzano l'ambiente. Un laboratorio divertente con le tavole del Kamishibai per diventare più sostenibili, scena dopo scena!

Sostenibilità

2 ore

Fondazione Dalmine o scuola

Primaria

Balla coi tubi

STORIA | TECNOLOGIA

Fuoco, aria, acqua ma anche energia, luce, forza: caliamoci negli elementi che servono a una grande industria per produrre un tubo d'acciaio e trasportarlo in tutto il mondo.

 Industria e Storia

 2 ore

 Fondazione Dalmine

Cara storia ti scrivo

STORIA | ITALIANO

Cara storia, ti scrivo una lettera in cui scopro e sperimento il passato e il presente della scrittura, dal pennino al tablet. Non vedo l'ora d'incontrarti!

 Industria e Storia

 3 ore

 Fondazione Dalmine

 Classi 4^a-5^a

Dentro e fuori la città industriale

STORIA | TECNOLOGIA | COMPANY TOWN

Due incontri per conoscere la città di Dalmine esplorando concetti topologici di base e l'espressione del sé. Costruiamo con Lego Duplo gli edifici che saranno i nostri punti di riferimento durante la visita alla città.

 Industria e Storia

 2+2 ore (due incontri)

 Fondazione Dalmine e all'aperto

 Classi 1^a-2^a-3^a

Industrial heART

STORIA | ARTE

Dalle radici industriali di Dalmine alla città del futuro: scopriamo come nascono i luoghi urbani e costruiamo insieme uno skyline fatto di sogni e creatività.

 Industria e Storia

 3 ore

 Fondazione Dalmine o scuola

 Classi 4^a-5^a

Un giorno di scuola

STORIA

Com'era la scuola ieri? E com'è oggi? Bambini e bambine indagano il passato, osservano il presente e immaginano la scuola del futuro. Un viaggio tra storia, curiosità e creatività!

 Industria e Storia

 2 ore

 Scuola

 Classi 4^a-5^a

Un tesoro nell'archivio

STORIA | SCIENZA

Osserva, scopri, proteggi! Impara come difendere lettere, foto e ricordi dagli elementi naturali e dal passare degli anni lasciando la tua impronta in un archivio che sfida il tempo.

 Industria e Storia

 2 ore

 Fondazione Dalmine

 Classi 1^a-2^a-3^a

1, 2, 3... storia!

COMUNICAZIONE | VIDEO | STORIA

Muoviamo i primi passi nel mondo dei video: con la tecnica dello stop motion e tanta creatività diamo vita alle fotografie.

 Media Literacy

 3 ore

 Fondazione Dalmine

Crescere Online

ED. DIGITALE | ED. CIVICA | COMUNICAZIONE

Indaghiamo il mondo digitale con occhi curiosi e attenti. Tra giochi, esempi e domande, impariamo a riconoscere i rischi, gestire le emozioni e navigare sicuri insieme!

 Media Literacy

 3 ore

 Fondazione Dalmine

 Classi 5^a

Suoni di classe

COMUNICAZIONE | STORIA

Esploriamo la nostra classe attraverso l'udito: che suono avrà? Creiamo la colonna sonora della nostra aula con il controller Playtron!

 Media Literacy

 2 ore

 Scuola

 Classi 1^a-2^a-3^a



A misura di Robot

MATEMATICA | GEOMETRIA |
CODING | ROBOT

Con iRobot Root esploriamo la geometria in modo creativo: programmiamo, misuriamo e disegniamo per risolvere sfide e percorsi, sviluppando pensiero logico e competenze matematiche.

Robotica e STEM

3 ore

Fondazione Dalmine

Classi 4^a-5^a

BergamoScienza

Coding al Luna Park

TECNOLOGIA | CODING | ROBOT

Costruiamo il nostro parco divertimenti con i set educativi Lego Spike Essential. Impariamo a programmare luci, suoni e motori che metteranno in movimento il nostro speciale luna park.

Robotica e STEM

3 ore

Fondazione Dalmine

BergamoScienza

Coding per la sostenibilità

SOSTENIBILITÀ | TECNOLOGIA
CODING

PC, Makey Makey e tanta fantasia: creiamo con Scratch programmi interattivi per esplorare l'ambiente e la sostenibilità. Nessuna conoscenza pregressa richiesta.

Robotica e STEM

3 ore

Fondazione Dalmine

BergamoScienza

Cuore di Robot

CODING | ROBOT

I robot possono provare sentimenti? Scopriamolo assieme al robot educativo Codey Rocky. Impariamo a programmarlo in modo che sia in grado di comunicarci emozioni e suscitare empatia.

Robotica e STEM

3 ore

Fondazione Dalmine

Classi 4^a-5^a

BergamoScienza

Robot in forma

MATEMATICA | GEOMETRIA |
CODING | ROBOT

In compagnia del robot mTiny scopriamo forme, percorsi e problemi da risolvere. Programmiamo, misuriamo e disegniamo con il robot per giocare con la matematica e la geometria.

Robotica e STEM

3 ore

Fondazione Dalmine

Classi 1^a-2^a-3^a

BergamoScienza

Rotta verso Nord!

SOSTENIBILITÀ | SCIENZA |
TECNOLOGIA | CODING | ROBOT

Un'avventura al Polo Nord con Lego Spike Essential: costruiamo una slitta robotica, programmiamola per esplorare l'ambiente e scoprire gli animali che vivono tra i ghiacci.

Robotica e STEM

3 ore

Fondazione Dalmine

BergamoScienza

Smart little City

SCIENZA | TECNOLOGIA |
SOSTENIBILITÀ | CODING | ROBOT

Vestiamo i panni di ingegneri e grazie ai kit Lego Spike Essential costruiamo e programiamo robot al servizio dei cittadini. Conosciamo città innovative, esempi virtuosi di sviluppo sostenibile.

Robotica e STEM

3 ore

Fondazione Dalmine

Classi 4^a-5^a

BergamoScienza

Un mare di robot!

SOSTENIBILITÀ | TECNOLOGIA |
CODING | ROBOT

Il mare è un ecosistema prezioso e va protetto. Raccogliamo la sfida e impariamo a programmare i robot Lego Spike per simulare azioni di salvaguardia, pulizia e ripristino dell'ambiente.

Robotica e STEM

3 ore

Fondazione Dalmine

BergamoScienza

Vita da Ape

SCIENZA | CODING | ROBOT

Conosciamo la vita delle api, le case in cui abitano, la loro società e quanto siano preziose. Un percorso graduale per imparare il coding con i robot Blue Bot, dalla programmazione con le frecce a quella su tablet, per compiere laboriose missioni.

Robotica e STEM

3 ore

Fondazione Dalmine

Classi 1^a

BergamoScienza

Primaria

Robot per la Terra

SOSTENIBILITÀ | SCIENZA | CODING
ROBOT

La sostenibilità è un tema complesso che riguarda tutti. Come possiamo agire quotidianamente per salvaguardare la nostra Terra? Utilizziamo il robot Ozobot per fare la scelta giusta.

 Sostenibilità

 2 ore

 Fondazione Dalmine o scuola

 BergamoScienza

Cibo in tavola

STORIA | SOSTENIBILITÀ | SCIENZA

Scopriamo il viaggio del cibo, tra passato e presente. Riflettiamo sull'impatto delle nostre scelte alimentari e diventiamo chef per un'alimentazione sana e sostenibile.

 Sostenibilità

 2 ore

 Scuola

 Classi 4^a-5^a

Dalmine e il Drago

SOSTENIBILITÀ | ARTE ESPRESSIVA

Un racconto animato sulla sostenibilità per capire come le nostre scelte influenzano l'ambiente. Un laboratorio divertente con le tavole del kamishibai per diventare più sostenibili, scena dopo scena!

 Sostenibilità

 2 ore

 Fondazione Dalmine o scuola

 Classi 1^a

I custodi delle regole

ED. CIVICA | ECONOMIA

Un viaggio narrativo per esplorare il valore delle regole condivise, dell'empatia e della cooperazione.

 Sostenibilità

 3 ore

 Fondazione Dalmine

 Classi 4^a-5^a



Secondaria I grado



Area tematica



Durata



Luogo



Riservato a



Partner

Dall'impresa alla città + Visita alla città

STORIA | COMPANY TOWN

Come nasce e si sviluppa una company town? Scopriamo la visione dell'architetto Greppi, studiamo il caso Dalmine e poi mettiamoci alla prova lungo le strade di questa città industriale!

Industria e Storia

4 ore

Fondazione Dalmine e all'aperto

Il mestiere dello storico

STORIA | ARCHIVIO

Quali sono gli strumenti di uno storico? Come si fa ricerca storica? Come si studiano le fonti? Stimoliamo la lettura critica e impariamo ad approcciare la storia da un punto di vista unico.

Industria e Storia

4 ore

Fondazione Dalmine

Notizie dal fronte

STORIA

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

Industria e Storia

2 ore

Scuola

Storie di 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.

Industria e Storia

2 ore

Scuola

Viaggio alle origini dell'Europa

STORIA | ED. CIVICA | GEOGRAFIA

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

Industria e Storia

2 ore

Scuola

Con ottica diversa

COMUNICAZIONE | VIDEO

Un laboratorio sul montaggio video per educare divertendo. Sviluppiamo spirito critico e consapevolezza, imparando a passare "dal vedere al guardare" con attenzione e curiosità.

Media Literacy

4 ore

Fondazione Dalmine

Cyber Security

ED. DIGITALE | ED. CIVICA

Un percorso nel mondo della Cyber Security grazie al Game-Based Learning. Tra giochi e simulazioni impariamo a riconoscere phishing e minacce online, per navigare consapevoli e sicuri ogni giorno.

Media Literacy

4 ore

Fondazione Dalmine

Data Visualization

ED. DIGITALE | ED. CIVICA | COMUNICAZIONE

Scopriamo come comunicare con i dati: raccogli, organizza e trasforma le informazioni in visualizzazioni efficaci e comprensibili per dare voce ai numeri e raccontare la realtà.

Media Literacy

4 ore

Fondazione Dalmine

Open the Box

Essere Online

ED. DIGITALE | ED. CIVICA | COMUNICAZIONE

La rete è in cortocircuito: troppe info, troppe opinioni. Impariamo a gestire il lato digitale del mondo con rispetto, a contrastare fake news e rendere il web più sicuro e positivo!

Media Literacy

4 ore

Fondazione Dalmine

I.A. Intelligenza Artificiale

ED. DIGITALE | ED. CIVICA | COMUNICAZIONE

Un percorso di Media Literacy dedicato all'I.A.: scopriamo come funziona e quali sono gli strumenti e i metodi migliori per integrarla in modo equilibrato nella nostra vita quotidiana.

Media Literacy

4 ore

Fondazione Dalmine

Secondaria I grado

BattleBots

TECNOLOGIA | CODING | ROBOT

Una divertente sfida per imparare le basi della robotica con Lego Spike Prime. Lavoriamo in team per progettare e costruire la strategia vincente.

 Robotica e STEM

 4 ore

 Fondazione Dalmine

 BergamoScienza

Educazione Fisica

SCIENZA | TECNOLOGIA | ROBOT

Parliamo di sport o leggi di Newton? Impariamo o ripassiamo gli elementi del moto e i principi della dinamica con i robot Sphero Mini e costruendo modelli con Lego BricQ+.

 Robotica e STEM

 4 ore

 Fondazione Dalmine

 BergamoScienza

Houston, abbiamo un problema

TECNOLOGIA | CODING | ROBOT

Dalla corsa allo spazio alle più recenti missioni: ripercorriamo questo incredibile viaggio costruendo e programmando il robot Lego Spike Prime.

 Robotica e STEM

 4 ore

 Fondazione Dalmine

 BergamoScienza

Robot in laboratorio

TECNOLOGIA | CODING | ROBOT

Cosa succede in un moderno laboratorio chimico? Programmiamo il robot Niryo Ned 2 per simulare la gestione di strumenti, campioni e operazioni con attenzione, precisione e logica.

 Robotica e STEM

 4 ore

 Fondazione Dalmine

 BergamoScienza

Rock'n Robot

MATEMATICA | GEOMETRIA | TECNOLOGIA | ROBOT

Cosa serve per fondare una band? Matematica, geometria e un pizzico di Pi greco. Sperimentiamo la programmazione di iRobot Root e Makey Makey per realizzare progetti creativi.

 Robotica e STEM

 4 ore

 Fondazione Dalmine

 BergamoScienza

Scuola guida per macchine intelligenti

TECNOLOGIA | CODING | ROBOT

Mettiamoci alla guida del robot mBot2 e programmiamolo per superare ostacoli, seguire percorsi e reagire ai sensori. Una sfida graduale per ottenere la "patente da robotista"!

 Robotica e STEM

 4 ore

 Fondazione Dalmine

 BergamoScienza

Storie di Robot

CODING | ROBOT

Diamo vita a una storia con Codey Rocky: partendo da brevi testi narrativi, programmiamo i robot per farli recitare, interagire, muoversi e comunicare emozioni come veri attori.

 Robotica e STEM

 4 ore

 Fondazione Dalmine

 BergamoScienza

SicuraMENTE

SIUREZZA | LAVORO | ED. CIVICA

Impariamo la sicurezza sul lavoro con il gioco SicuraMENTE e la visita interattiva alla mostra *Lavoro? Sicuro!* Rischi, regole e responsabilità diventano parte delle tue scelte, fin dalla scuola.

 Sicurezza

 4 ore

 Fondazione Dalmine

 TenarisDalmine

I custodi delle regole

ED. CIVICA | ECONOMIA

Un viaggio narrativo per esplorare il valore delle regole condivise, dell'empatia e della cooperazione.

 Sostenibilità

 4 ore

 Fondazione Dalmine

SostenibilMENTE

SOSTENIBILITÀ | ED. CIVICA

Con un gioco da tavola scopriamo come le nostre abitudini impattano sul clima. Prendendo consapevolezza dell'impronta che lasciamo sul pianeta proviamo a compiere scelte più sostenibili.

 Sostenibilità

 2 ore

 Scuola

Secondaria II grado



Area tematica



Durata



Luogo



Riservato a



Partner

Alle origini dell'Europa

STORIA | ED. CIVICA | GEOGRAFIA

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

Industria e Storia

4 ore

Fondazione Dalmine

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.

Industria e Storia

4 ore

Fondazione Dalmine

Il mestiere dello storico

STORIA | ARCHIVIO

Quali sono gli strumenti di uno storico? Come si fa ricerca storica? Come si studiano le fonti? Stimoliamo la lettura critica e impariamo ad approcciare la storia da un punto di vista unico.

Industria e Storia

4 ore

Fondazione Dalmine

La Grande Guerra

STORIA

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

Industria e Storia

4 ore

Fondazione Dalmine

Visita alla città industriale

STORIA | COMPANY TOWN

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

Industria e Storia

3 ore

All'aperto

Con ottica diversa. English version

COMUNICAZIONE | VIDEO

Un laboratorio sul montaggio video in lingua inglese per educare divertendo. Sviluppiamo spirito critico, passando dal 'vedere' al 'guardare' con attenzione e curiosità.

Media Literacy

4 ore

Fondazione Dalmine

Con ottica diversa. Livello 1

COMUNICAZIONE | VIDEO

Un laboratorio sul montaggio video per educare divertendo. Sviluppiamo spirito critico e consapevolezza, imparando a passare "dal vedere" al "guardare" con attenzione e curiosità.

Media Literacy

4 ore

Fondazione Dalmine

Con ottica diversa. Livello 2

COMUNICAZIONE | VIDEO

Un laboratorio di videomaking per scoprire come raccontare una storia attraverso le immagini. Tra analisi di film, esercizi pratici e montaggio, impariamo a diventare narratori consapevoli.

Media Literacy

4 ore

Fondazione Dalmine

Cyber Security

ED. DIGITALE | ED. CIVICA

Un percorso nel mondo della Cyber Security grazie al Game-Based Learning. Tra giochi e simulazioni impariamo a riconoscere phishing e minacce online, per navigare consapevoli e sicuri ogni giorno.

Media Literacy

4 ore

Fondazione Dalmine

Data Visualization

ED. DIGITALE | ED. CIVICA | COMUNICAZIONE

Scopriamo come comunicare con i dati: raccogli, organizza e trasforma le informazioni in visualizzazioni efficaci e comprensibili per dare voce ai numeri e raccontare la realtà.

Media Literacy

4 ore

Fondazione Dalmine

Open the Box

Secondaria II grado

Fake News. Livello 1

ED. DIGITALE | ED. CIVICA |
COMUNICAZIONE

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

 Media Literacy

 4 ore

 Fondazione Dalmine

Fake News. Livello 2

ED. DIGITALE | ED. CIVICA |
COMUNICAZIONE

Già fatto Fake News 1? Passa al livello 2: è il momento di mettersi alla prova! Analizza casi reali, usa gli strumenti giusti e allena il pensiero critico per decifrare il mondo digitale.

 Media Literacy

 4 ore

 Fondazione Dalmine

I.A. Intelligenza Artificiale

ED. DIGITALE | ED. CIVICA |
COMUNICAZIONE

Un percorso di Media Literacy dedicato all'I.A.: scopriamo come funziona e quali sono gli strumenti e i metodi migliori per integrarla in modo equilibrato nella nostra vita quotidiana.

 Media Literacy

 4 ore

 Fondazione Dalmine

BattleBots

TECNOLOGIA | CODING | ROBOT

Una divertente sfida per imparare le basi della robotica con Lego Spike Prime. Lavoriamo in team per progettare e costruire la strategia vincente.

 Robotica e STEM

 4 ore

 Fondazione Dalmine

 BergamoScienza

Houston, abbiamo un problema

TECNOLOGIA | CODING | ROBOT

Dalla corsa allo spazio alle più recenti missioni: ripercorriamo questo incredibile viaggio costruendo e programmando il robot Lego Spike Prime.

 Robotica e STEM

 4 ore

 Fondazione Dalmine

 BergamoScienza

Macchine che apprendono

TECNOLOGIA | CODING | ROBOT

Esploriamo l'ambiente e impariamo a far reagire il robot a ciò che vede con mBot2 e i suoi sensori. Una sfida ad alta intensità tra programmazione e decisioni autonome.

 Robotica e STEM

 4 ore

 Fondazione Dalmine

 BergamoScienza

Robot al lavoro

TECNOLOGIA | CODING | ROBOT

La programmazione è al centro di questa attività con il robot educativo Niryo Ned2. Simuliamo la gestione delle merci in un magazzino, dalla scelta della pinza alla pallettizzazione.

 Robotica e STEM

 4 ore

 Fondazione Dalmine

 BergamoScienza

Robot in linea

TECNOLOGIA | CODING | ROBOT

Gestiamo una linea di smistamento programmando il robot Niryo Ned2 e il nastro trasportatore. Macchine che collaborano, sensori e lavoro di squadra per differenziare in modo efficiente!

 Robotica e STEM

 4 ore

 Fondazione Dalmine

 BergamoScienza

GRADO SCOLASTICO

Secondaria II grado



Area tematica



Durata



Luogo



Riservato a



Partner

SicuraMENTE

SICUREZZA | LAVORO | ED. CIVICA

Impariamo la sicurezza sul lavoro con il gioco SicuraMENTE e la visita interattiva alla mostra *Lavoro? Sicuro!* Rischi, regole e responsabilità diventano parte delle tue scelte, fin dalla scuola.

Sicurezza

4 ore

Fondazione Dalmine

TenarisDalmine

Etica del business. Livello 1

ED. CIVICA | ECONOMIA

Un laboratorio per capire come nascono le imprese e perché l'etica è alla base delle scelte aziendali.

Sostenibilità

4 ore

Fondazione Dalmine

Classi 1^a-2^a

Etica del business. Livello 2

ED. CIVICA | ECONOMIA

Un laboratorio per affrontare dilemmi etici aziendali e riflettere sul proprio ruolo nel mercato del lavoro.

Sostenibilità

4 ore

Fondazione Dalmine

Classi 3^a-4^a-5^a

SostenibilMENTE

SOSTENIBILITÀ | ED. CIVICA

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

Sostenibilità

4 ore

Fondazione Dalmine



LAVORO?
SICURO!

WORK?SAFE!

A DALMINE IN DALMINE

Fondazione Dalmine nasce in un'epoca
che si apre ad una tappa della storia
della civiltà: gli uomini, ha il coraggio
di pensare e realizzare il futuro.

La nostra ricerca ha individuato
per l'azienda le condizioni di lavoro
che garantiscono la massima
sicurezza e la massima produttività
dei lavoratori.

Un percorso che ha avuto il suo
principio nel 1970, la prevenzione
comunicazione e tutti operativi.

Una ricerca che ha portato alla nascita
del "Sistema di lavoro sicuro",
il sistema di lavoro sicuro sul lavoro
realizzato in Italia e in altri paesi
più importanti del mondo.

Fondazione Dalmine ha una storia
che si apre ad una tappa della storia
della civiltà: gli uomini, ha il coraggio
di pensare e realizzare il futuro.

La nostra ricerca ha individuato
per l'azienda le condizioni di lavoro
che garantiscono la massima
sicurezza e la massima produttività
dei lavoratori.

Un percorso che ha avuto il suo
principio nel 1970, la prevenzione
comunicazione e tutti operativi.

Una ricerca che ha portato alla nascita
del "Sistema di lavoro sicuro",
il sistema di lavoro sicuro sul lavoro
realizzato in Italia e in altri paesi
più importanti del mondo.

PCTO



17-19 anni



Durata



Luogo



Riservato a



Partner

A scuola d'impresa. Rivoluzione industriale. Lavoro e cultura d'impresa

Project work per la realizzazione di un racconto video sulla sicurezza nei luoghi di lavoro, tra passato, presente e futuro. Un percorso di analisi e riflessione sui valori del lavoro e sull'evoluzione della società industriale a partire dalla mostra *Lavoro? Sicuro!*

30-40 ore

Fondazione Dalmine e scuola

Museimpresa, LIUC Università Cattaneo, Archivio del cinema industriale e della comunicazione d'impresa

PaleoHistoryWeek

Percorso di riscoperta e valorizzazione dell'Archivio storico dell'Istituto tecnico industriale Paleocapa di Bergamo. Gli studenti lavorano guidati da docenti e da un team di esperti – storici, archivisti, informatici e registi – per ricostruire la storia della propria scuola e condividerla con la comunità attraverso linguaggi contemporanei.

30 ore

Fondazione Dalmine e scuola

Istituto tecnico Paleocapa di Bergamo.

Podcast. Scrivere per ascoltare

Il podcast è un mezzo sempre più diffuso nella comunicazione. Riflettendo su temi di cittadinanza attiva (Europa, lavoro, sostenibilità, sicurezza, istruzione), gli studenti imparano a scrivere testi efficaci e a utilizzare la voce come strumento narrativo. L'attività prevede esercizi di stile e la simulazione del ruolo di chi ascolta.

20 ore

Fondazione Dalmine e scuola

Raccontare la città industriale. Fotografia resistente

Il progetto indaga il ruolo della fotografia nella narrazione storica. Partendo dall'80° anniversario della Liberazione, gli studenti analizzano propaganda, resistenza e trasformazioni nella città industriale di Dalmine. Sono previsti incontri con storici, fotografi e artisti, oltre a visite in archivi e luoghi simbolici, come il Memoriale della Shoah di Milano.

30 ore

Fondazione Dalmine e scuola

Rete Fotografia, CDEC - Centro Documentazione Ebraica Contemporanea, Fototeca storica nazionale Ando Gilardi

Ricordi

Progetto di memoria collettiva che coinvolge classi della scuola primaria e del Centro diurno integrato di Osio Sotto. Attraverso interviste, raccolte fotografiche e narrazioni, gli studenti ricostruiscono storie di comunità. L'esperienza si arricchisce con documenti provenienti dall'archivio storico di TenarisDalmine.

20 ore

Fondazione Dalmine, CDI San Donato, Scuola

Centro diurno integrato San Donato di Osio Sotto

Roll Play Game. Un'avventura nel videomaking

Un percorso di 4 giorni per imparare le basi del videomaking. Gli studenti, divisi in squadre, realizzano un breve prodotto audiovisivo sperimentando linguaggi, ruoli e tecniche del mestiere. L'attività valorizza il lavoro di gruppo, la creatività e l'acquisizione di competenze pratiche nel campo dei media.

20 ore

Fondazione Dalmine

Si torna alla scuola dell'infanzia

Il progetto è finalizzato all'ideazione e realizzazione di percorsi laboratoriali per i bambini della scuola dell'infanzia. A partire dai documenti conservati nell'archivio storico di TenarisDalmine, gli studenti elaborano e mettono in scena attività didattiche con giochi e narrazioni "a portata di bambino", per stimolare creatività e memoria.

20 ore

Fondazione Dalmine e scuola

Scuola dell'infanzia comunale Cittadini di Dalmine

Storie d'archivio in biblioteca

Il percorso nasce dalla conoscenza dell'archivio come luogo di memoria e scrittura. Gli studenti creano testi e illustrazioni a partire da documenti storici, attraverso incontri con scrittori, fumettisti, bibliotecari e archivisti. L'attività è collegata al Festival Archivissima per le Scuole 2026, che promuove la lettura e la produzione narrativa.

30 ore

Fondazione Dalmine

Archivissima APS

Fondazione / Dalmine

Fondazione Dalmine ETS

fondazionedalmine.org | education@fondazionedalmine.org
Piazzale Leonardo da Vinci, 3 - 24044 Dalmine (BG) | +39 035 5602140

