STEP
FuturAbility District

CIVITA
Mostre e Musei

STEAM by STEP

Visita e Laboratori Didattici

Proposta per le scuole 2025 | 2026

PATROCINIO
Comune di Milano

STEP
FuturAbility District

CIVITA
Mostre e Musei

Ognuno di noi ha una dose di futuro dentro.
Come scoprirla?
STEP è un'ispirazione e uno stimolo per tutti, in particolare per le nuove generazioni.
STEP è un percorso di visita esperienziale dinamico e interattivo che permetterà ai ragazzi di misurare la propria attitudine al futuro e immergersi nella rivoluzione digitale in corso.
In STEP si va alla scoperta del futuro che è in noi attraverso una partecipazione attiva con stimoli, domande e contenuti mirati in un affascinante percorso personale di crescita, da approfondire grazie alla frequenza di laboratori didattici dedicati all'ultimo anno delle scuole primarie e alle scuole secondarie di primo e secondo grado.

STEP
FuturAbility District

CIVITA
Mostre e Musei

La visita ha una durata di 60 minuti e prevede momenti interattivi attraverso l'utilizzo di un device che verrà consegnato ai ragazzi all'inizio del percorso.
Grazie ad un meccanismo di domande e risposte il percorso consentirà di esplorare la propria FuturAbility.
La FuturAbility è l'attitudine alla rivoluzione digitale in corso che il sistema rileverà in real time e che rappresenterà la propria predisposizione, il proprio feeling con il futuro prossimo.
Conclusa l'esperienza, i ragazzi riceveranno un profilo personale di propensione al futuro e poi i Next step, indicazioni/ suggerimenti funzionali allo sviluppo di un percorso anche al di fuori di STEP.

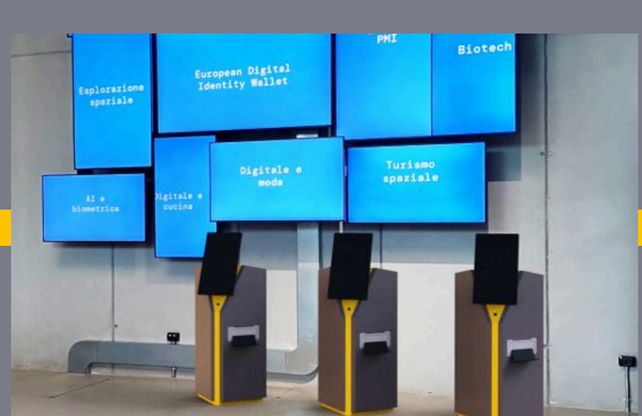
Interazione con l'ambiente

Molteplici livelli
di informazione

FuturAbility

STEP
FuturAbility District

CIVITA
Mostre e Musei



GATE → Il portale che introduce la STEP experience: Forward, la nostra guida virtuale, si presenta e da inizio al viaggio!
GALLERY → Alla scoperta della FuturAbility di STEP: Forward illustra le modalità di interazione con l'ambiente tramite il device e invita alle prime riflessioni sul futuro.
THEATRE → Il teatro del futuro di STEP: persone comuni e professionisti di ogni età condividono le loro diverse visioni del futuro rispondendo a domande semplici, a volte provocatorie e paradossali, sulla rivoluzione digitale in corso.
FUTURE TRENDS → Studi sull'accelerazione del progresso tecnologico di diversi settori vengono presentati tramite infografiche. L'installazione propone scenari di applicazione di alcune tecnologie da vivere attraverso esperienze di realtà aumentata.
SAM Smart Artificial Mind → L'esperienza di interazione con un avatar di nome SAM che consente di avvicinarsi all'IA in modo coinvolgente e stimolante. SAM risponde a domande sui temi legati al digitale e alle nuove tecnologie.
NEXT DOOR → Lo spazio in cui scoprire le future applicazioni della rivoluzione digitale e meditare sui nuovi "mondi possibili" legati alle forme dell'abitare, alla mobilità, alla salute, all'ambiente. Inoltre, sarà possibile esplorare la bellezza dell'invisibile grazie a The beauty of Imaging, l'installazione che presenta contenuti scientifici sul futuro della medicina personalizzata e in particolare l'innovazione del gemello digitale.
GOALS → Gli Obiettivi selezionati dalle Nazioni Unite per il 2030 per contribuire allo sviluppo globale, promuovere il benessere umano e proteggere l'ambiente vedranno coinvolti i ragazzi in prima persona.
JOBS → Un viaggio immersivo tra i lavori e le competenze del futuro per scoprire come la rivoluzione digitale trasformerà il mondo del lavoro e le nuove professioni.
MAGIC → Uno spazio magico per giocare con le emoji ed esprimere le proprie emozioni.
WALL → Qui è possibile scoprire la propria FuturAbility! Il viaggio prende forma per conoscere la propria attitudine al Futuro e come si intreccia con quelle degli altri visitatori in un mosaico in costante evoluzione.
DIGITAL YOU → Per prepararsi ad incontrare il proprio Io Digitale!
Con un semplice selfie* e la potenzialità dell'intelligenza artificiale è possibile trasformare la visita in un avatar futuristico. Ogni visitatore riceve una card digitale personalizzata, basata sulle proprie scelte e sulle proprie preferenze, un ricordo unico e simbolico dell'esperienza in STEP.

**Il selfie è facoltativo. Sarà usato solo per creare l'Avatar Digital You ed eliminato dai nostri server dopo 24 ore. Non verrà mai usato per addestrare algoritmi di AI.*

STEP
FuturAbility District

CIVITA
Mostre e Musei

STEP propone un'ampia offerta formativa rivolta alle classi dall'ultimo anno di scuola primaria all'ultimo anno di scuola secondaria.
Le classi potranno scegliere percorsi didattici per vivere un'esperienza che integra cultura, piattaforme educative digitali ed intelligenza emotiva.
I percorsi didattici, della durata di 45 minuti che si terranno in STEP, sono progettati per approfondire i temi incontrati nel percorso di visita.
Ogni attività si focalizza sull'apprendimento delle discipline STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) e delle tematiche legate allo sviluppo della creatività del futuro.

- a settori scientifici e creativi con nuovi tools e piattaforme digitali
- nuovi stimoli didattici
- imparando a gestire il digitale per muoversi nel futuro

Si può stimolare la propria attitudine al futuro scegliendo tra le nostre offerte didattiche.
I tools utilizzati durante le attività laboratoriali si integrano perfettamente con la grande digital revolution che sta vivendo l'intero sistema scolastico, offrendo nuove modalità di insegnamento attraverso esperienze interattive e coinvolgenti di Edutainment: il gaming applicato in ambito educativo.
I percorsi si fondano su una didattica di tipo produttivo che predilige l'esperienza diretta della creazione.

STEP
FuturAbility District

CIVITA
Mostre e Musei

TOPICS E LABORATORI

01
PENSIERO COMPUTAZIONALE
pag.09

02
GALATEO DIGITALE
pag.18

03
DESIGN THINKING
pag.25

04
IDENTITÀ DIGITALE
pag.30

05
SVILUPPO SOSTENIBILE
pag.33

06
SCIENCE & TECH
pag.37

07
EDUCAZIONE FINANZIARIA
pag.49

08
INCONTRI CON GLI ESPERTI
pag.53

STEP
FuturAbility District

CIVITA
Mostre e Musei

01. PENSIERO COMPUTAZIONALE

Giocare con il linguaggio in codice non è mai stato così facile.
Attraverso il coding i ragazzi potranno diventare giovani inventori di contenuti digitali.
Il pensiero computazionale e il coding rappresentano una nuova frontiera dell'apprendimento dell'informatica, basato su 4 elementi cardine: project, passion, peers, play.

STEP
FuturAbility District

approfondimento

01. PENSIERO COMPUTAZIONALE

Il pensiero computazionale e il Coding rappresentano una nuova concezione dell'insegnamento dell'informatica nella scuola e vengono introdotti attraverso un apprendimento creativo, ragionato e collaborativo basato su 4 elementi chiave: project, passion, peers, play.
I ragazzi saranno invitati a esplorare le possibilità offerte dall'ambiente di programmazione per sviluppare e potenziare le loro abilità, acquisendo elasticità mentale e capacità di risolvere problemi.
Questa nuova frontiera dell'apprendimento si propone di aiutare i giovani ad operare una conversione da passivi utenti di mezzi elettronici a creatori di contenuti digitali nuovi e personali.

ACCESSIBILE

NEW

LET'S PLAY LET'S CODE	MY PASSWORD	OLOGRAMMI IN AZIONE	HOLOGRAM
Target: 9-11 anni Durata visita: 60 minuti Durata laboratorio: 45 minuti	Target: 10-15 anni Durata visita: 60 minuti Durata laboratorio: 45 minuti	Target: 9-15 anni Durata visita: 60 minuti Durata laboratorio: 45 minuti	Target: 15-18 anni Durata visita: 60 minuti Durata laboratorio: 45 minutl

STEP
FuturAbility District

approfondimento

01. PENSIERO COMPUTAZIONALE

Collaborazione con MatemUpper

Una realtà dinamica e innovativa, fondata nel 2017 da tre giovani laureati in Matematica. Situata nel cuore di Milano, MatemUpper si occupa di supportare i giovani nello studio e di organizzare laboratori interattivi nei vari ambiti STEAM

DISPONIBILE SONO NEL MESE DI NOVEMBRE

NEW

SOCIAL GRAPH

Target: 14-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

STEP
FuturAbility District

01. PENSIERO COMPUTAZIONALE

LET’S PLAY
LET’S CODE

Target: 9-11 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Allenare il pensiero creativo, introducendo la logica computazionale usando il Coding in modo semplice e intuitivo.

Attività. I partecipanti in una prima fase si avvicineranno alla logica computazionale attraverso l’utilizzo di emulatori, successivamente sperimenteranno la programmazione a blocchi combinando elementi interattivi, narrazioni coinvolgenti e sfide stimolanti per realizzare un loro personale videogioco.

ACCESSIBILE

01. PENSIERO COMPUTAZIONALE

MY PASSWORD

Target: 10-15 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Riflettere sul tema del cyberbullismo e della cybersecurity per approdare alla creazione di un generatore di password sicure.

Attività. I ragazzi dovranno scrivere blocchi di codice utili alla realizzazione di un generatore di password sicure. La programmazione sarà poi verificata attraverso l'utilizzo di un micro computer compatto.

STEP
FuturAbility District

NEW

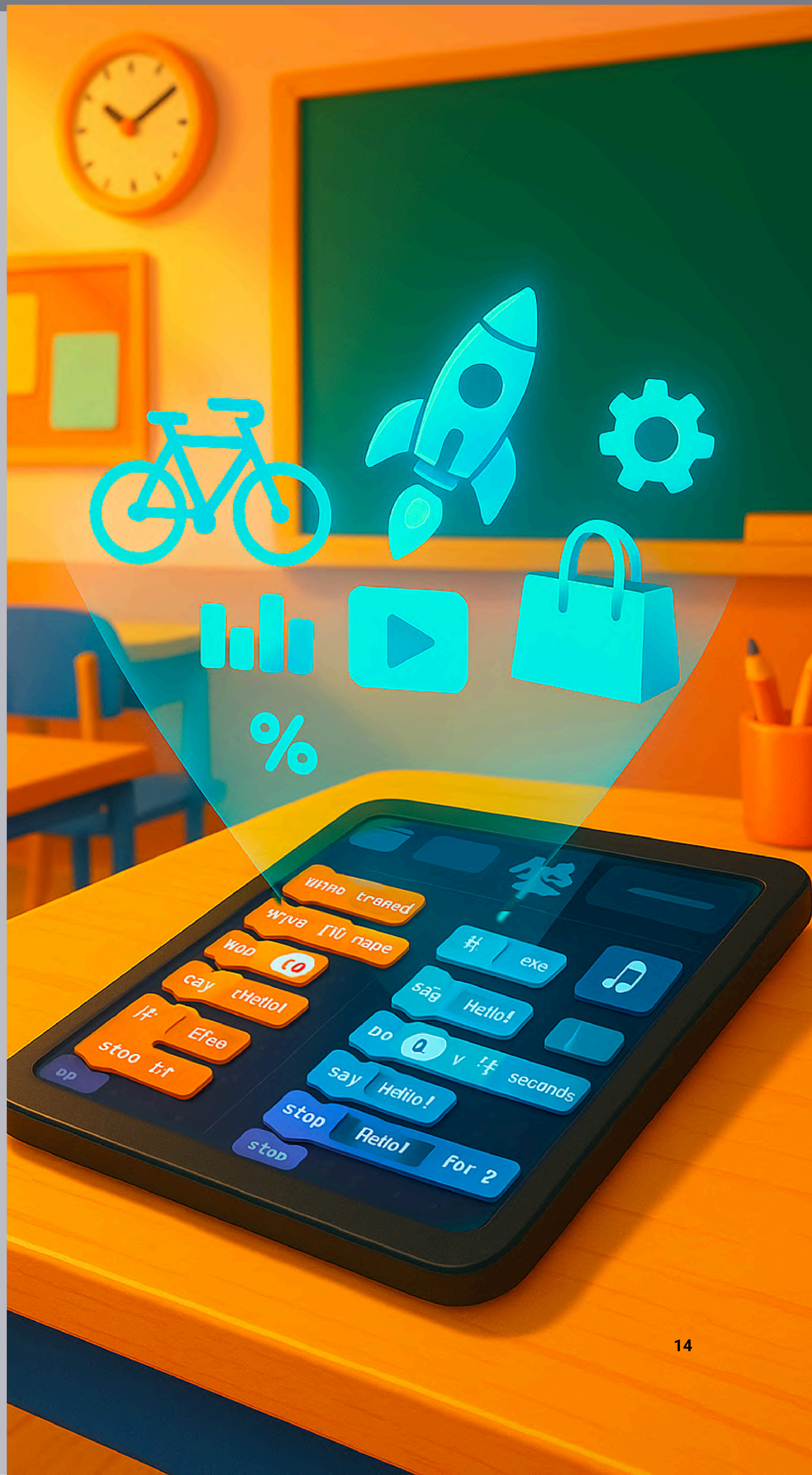
01. PENSIERO COMPUTAZIONALE

OLOGRAMMI IN AZIONE

Target: 9-15 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Coinvolgere i ragazzi nel coding in modo fantasioso, insegnando loro le basi della programmazione, ma anche come scomporre problemi complessi in parti più gestibili.

Attività. I ragazzi useranno app specifiche per creare un oggetto tridimensionale, sfruttando la programmazione a blocchi. Successivamente, il loro oggetto verrà visualizzato come ologramma grazie a dispositivi appositi.



STEP
FuturAbility District

01. PENSIERO COMPUTAZIONALE

HOLOGRAM

Target: 15-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Avvicinare in modo creativo al coding, per mostrare come il pensiero computazionale e algoritmico sia alla base di progetti tecnologici quali ologrammi e creazioni 3D.

Attività. I ragazzi, una volta acquisita dimestichezza con la programmazione in coding, mediante l'utilizzo di app si cimenteranno nella creazione di un oggetto in 3D che potranno poi visualizzare come ologramma attraverso l'utilizzo dei devices a disposizione.

STEP
FuturAbility District

DISPONIBILE SONO NEL MESE DI **NOVEMBRE**

NEW

01. PENSIERO COMPUTAZIONALE

SOCIAL GRAPH

Target: 14-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Allenare la capacità di modellizzazione matematica e astrazione dei problemi, introducendo il concetto di grafo per mostrarne le applicazioni pratiche in ambiti digitali, come reti sociali e ottimizzazione dei percorsi, permettendo loro di creare e analizzare grafi attraverso strumenti digitali e codice.

Attività. Dopo una breve introduzione ai grafi e le loro applicazioni, i partecipanti creeranno un grafo che rappresenta una rete sociale, utilizzando dati reali e codici Python. Il grafo sarà poi analizzato in dettaglio, concentrandosi sul significato delle sue caratteristiche in un contesto reale: quanti sono i gradi di separazione? Chi sono gli influencer?
Il laboratorio si concluderà con una breve riflessione su altri possibili utilizzi dei grafi nella realtà.

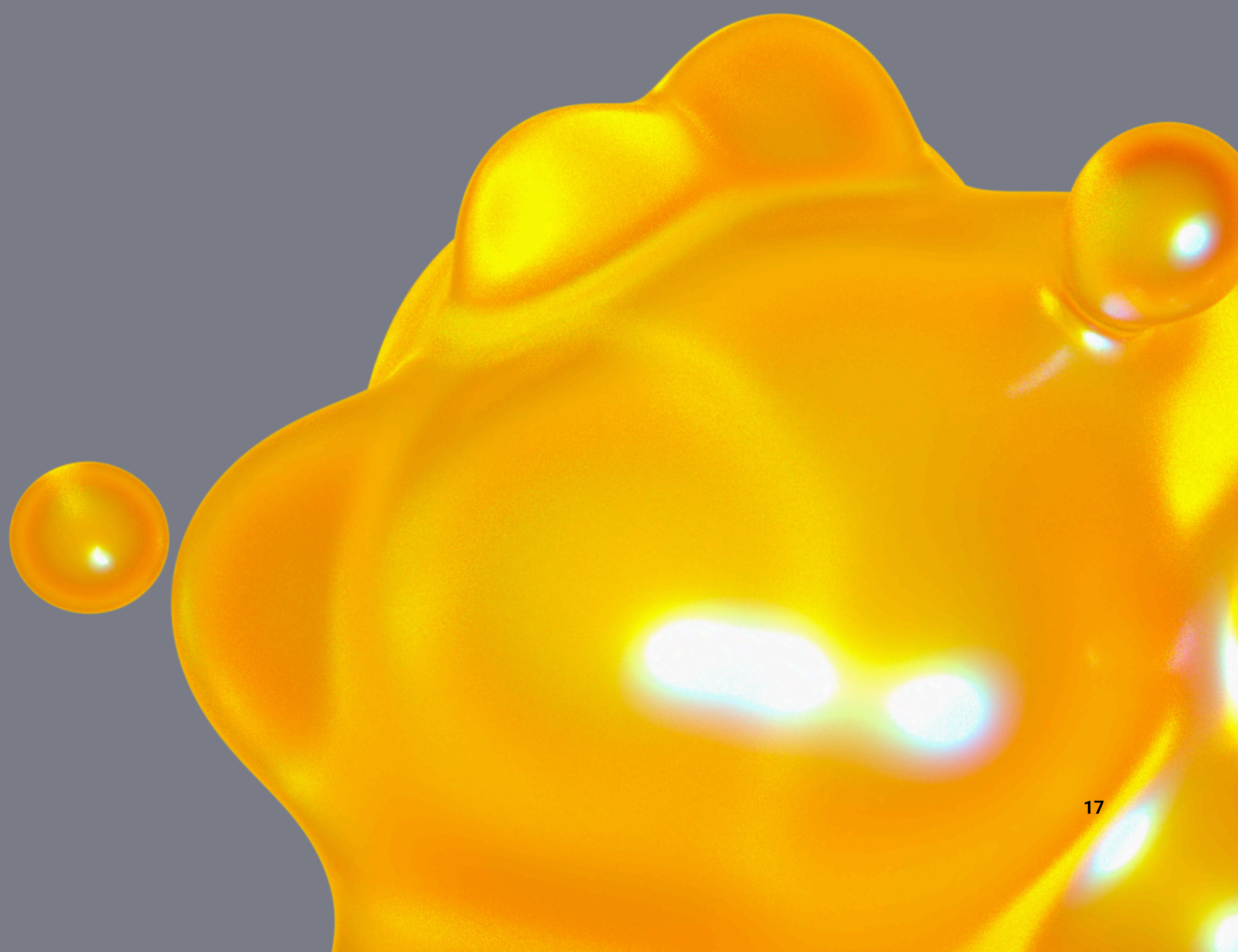
Progetto realizzato in collaborazione con matem upper

STEP
FuturAbility District

CIVITA
Mostre e Musei

02. GALATEO DIGITALE

Quali sono le regole da seguire sul web?
Scopri con noi il galateo digitale: una guida semplice per comportarsi correttamente online.
Il Galateo Digitale/Netiquette rappresenta l'insieme delle azioni e regole da seguire quando siamo online.
I laboratori analizzano il tema della Cybersicurezza e del riconoscimento di una Fake News.



approfondimento

02. GALATEO DIGITALE

Partendo dal concetto di Galateo Digitale/Netiquette, inteso come **azioni e regole da seguire quando siamo online**, i laboratori analizzano il tema della Cybersicurezza e del riconoscimento di una Fake News, per sensibilizzare le nuove generazioni nei confronti del fenomeno di grande attualità rappresentato dal Cyberbullismo.

Sicurezza Digitale e Cyberbullismo
Lo schermo dei device spesso funge da barriera/maschera ma, in quanto utenti e cittadini digitali, dobbiamo ricordare che i nostri comportamenti nel mondo digitale hanno lo stesso valore e peso di quelli che adottiamo offline. La realtà virtuale porta spesso le persone a comportarsi in modi molto diversi, generando episodi di bullismo via etere. Come possiamo difenderci?

Fake News
Nonostante il termine Fake News sia stato coniato solo nel 2016, la storia è ricca di episodi di bufale mediatiche. Ciò che è cambiato nell'era digitale è la velocità di diffusione e propagazione delle notizie sia vere che presunte. I canali social e il web consentono a chiunque di poter afferrare e diffondere notizie creando incertezza. Come possiamo orientarci?

NEW

DIGITAL TRACKS

Target: 14-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

TRUE OR FALSE?

Target: 11-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

CYBER CHALLENGE:

Difendi il Futuro Digitale

Target: 11-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

02. GALATEO DIGITALE

Collaborazione con MatemUpper

Una realtà dinamica e innovativa, fondata nel 2017 da tre giovani laureati in Matematica. Situata nel cuore di Milano, MatemUpper si occupa di supportare i giovani nello studio e di organizzare laboratori interattivi nei vari ambiti STEAM

DISPONIBILE SONO NEL MESE DI **NOVEMBRE**

NEW

DECIPHER

Target: 10-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

02. GALATEO DIGITALE

DIGITAL TRACKS

Target: 14-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Portare all'attenzione dei giovani utenti il delicato tema della divulgazione dei dati sensibili durante la navigazione e fornire gli strumenti di protezione.

Attività. Gli studenti saranno coinvolti in un percorso di gamification. I ragazzi si muoveranno su un virtual carpet e ogni loro mossa genererà l'apertura di "finestre di sicurezza". Ogni finestra proporrà diverse possibilità di azione per proteggere al meglio i propri dati (es. Cookies) o modalità più consone di interazione sul web secondo il galateo digitale (es. parole maiuscole). Ogni scelta permetterà di accumulare un punteggio che, al termine dell'esperienza, rivelerà il grado di consapevolezza di ciascuno in materia di cyber security.

02. GALATEO DIGITALE

TRUE OR FALSE?

Target: 11-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Offrire procedure e strumenti per imparare a verificare l'autenticità delle informazioni scientifiche che circolano in rete.

Attività. Alla classe verrà sottoposta una lettura critica di una news a scelta tra un novero di notizie in costante aggiornamento. I partecipanti, divisi in piccoli gruppi, Parteciperanno ad una escape room virtuale, un'indagine che si sviluppa su livelli crescenti di abilità. I ragazzi nelle varie fasi di game incontreranno personaggi con conoscenze scientifiche diversificate (osservatore casuale, l'esperto, lo scienziato, il giornalista, la casalinga), che si esprimeranno in merito alla notizia. Al termine del percorso, la classe dovrà scoprire se la news è reale o fake in base alle informazioni che riceveranno e/o agli strumenti in loro possesso.

STEP
FuturAbility District

NEW

02. GALATEO DIGITALE

CYBER CHALLENGE:

Difendi il Futuro Digitale

Target: 11-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Studiare la cybersicurezza vuol dire studiare le tecniche di attacco dei cybercriminali per arrivare a proporre soluzioni e comportamenti per la difesa dei contenuti in rete.

Attività. Nel laboratorio verranno illustrati percorsi di addestramento e formazione e, attraverso delle challenge, i ragazzi si potranno allenare all'utilizzo di alcuni strumenti. Esploreremo il mondo affascinante e cruciale del penetration testing (pentest) fornendo una comprensione delle tecniche utilizzate per identificare e mitigare le vulnerabilità nei sistemi informatici.

STEP
FuturAbility District

NEW

DISPONIBILE SONO NEL MESE DI **NOVEMBRE**

02. GALATEO DIGITALE

DECIPHER

Target: 10-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Allenare la capacità di problem solving dei partecipanti introducendo i concetti base della crittografia tramite alcune sfide per comprendere i principi alla base degli algoritmi moderni.

Attività. Dopo una breve introduzione sulla crittografia, i partecipanti si sfideranno con una prova di decrittazione utilizzando un tool online, il modo migliore per capire quanto è importante la crittografia nel mondo moderno. In un secondo momento, tramite un indovinello si parlerà di tecniche crittografiche moderne, facendo sperimentare in prima persona come funzionano le “spunte” di WhatsApp e la sicurezza delle transazioni informatiche.

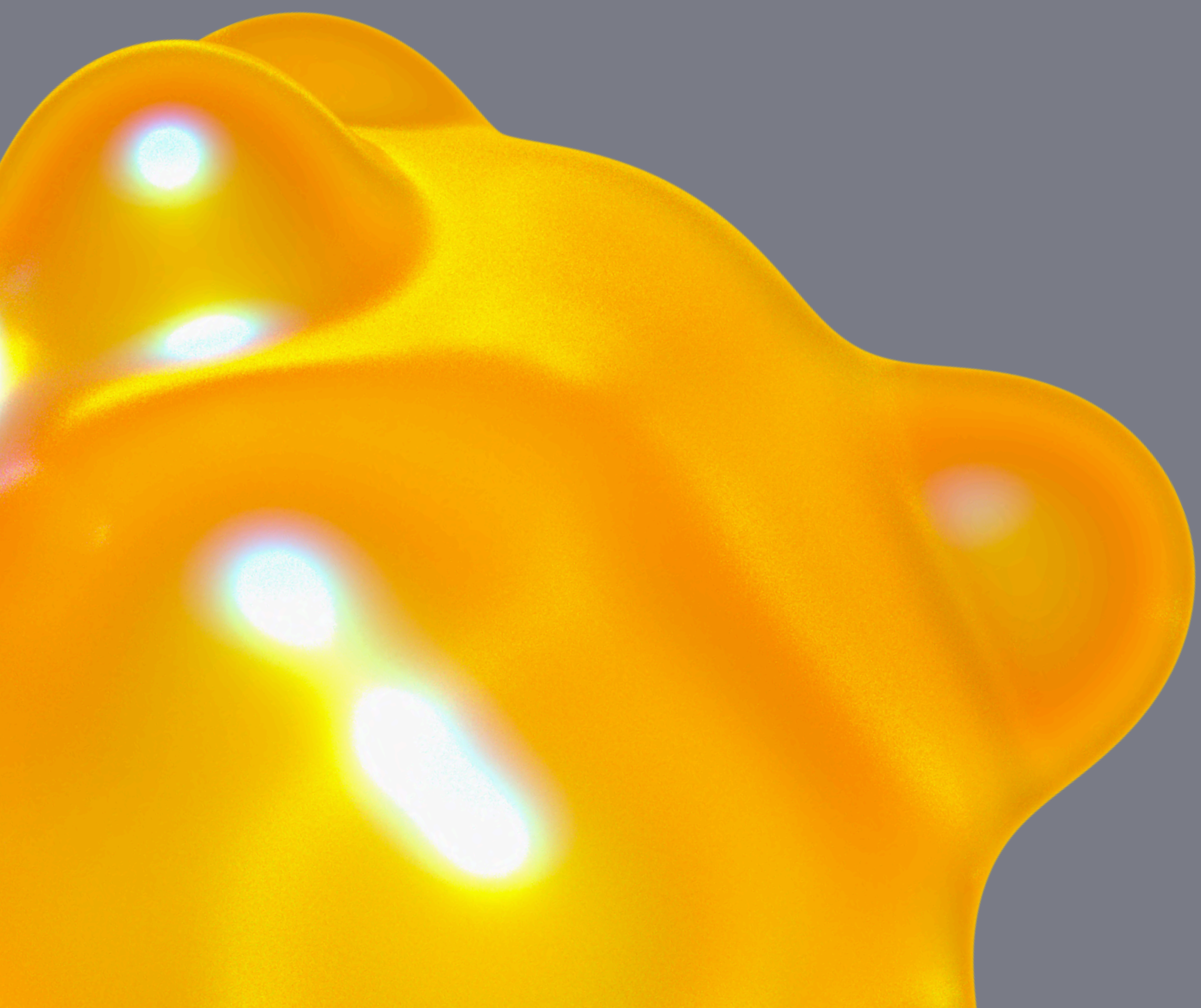
Progetto realizzato in collaborazione con matem upper

STEP
FuturAbility District

CIVITA
Mostre e Musei

03. DESIGN THINKING

Partire dai sogni per ridisegnare il futuro.
Proponiamo un approccio alternativo all'innovazione che integra capacità di progettazione e attitudini creative.
Il Design Thinking è un approccio democratico capace di coinvolgere tutti gli studenti a contribuire collegialmente allo sviluppo del pensiero creativo per affrontare la complessità della realtà moderna.



STEP
FuturAbility District

approfondimento

03. DESIGN THINKING

Per affrontare la complessità della realtà in cui viviamo è necessario sviluppare il pensiero creativo. Il Design Thinking è considerato un approccio democratico capace di coinvolgere tutti gli studenti che sono chiamati a contribuire collegialmente alle soluzioni.
È centrato sulla persona e sulla sua capacità di sviluppare un pensiero sia come soggetto ideatore sia come destinatario del progetto.
Come moderni designer i ragazzi saranno invitati ad utilizzare questo approccio in campi diversi ma a loro molto affini, come la musica, la scuola, etc. per creare tools e idee che abbiano una componente che guardi all'innovazione e al futuro.

NEW

NEXT ART

Target: 10-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

ACCESSIBILE

SEE YOU TOMORROW

Target: 11-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

TINKERING E FANTASIA

Diamo Vita agli Automata

Target: 9-15 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

STEP
FuturAbility District

03. DESIGN THINKING

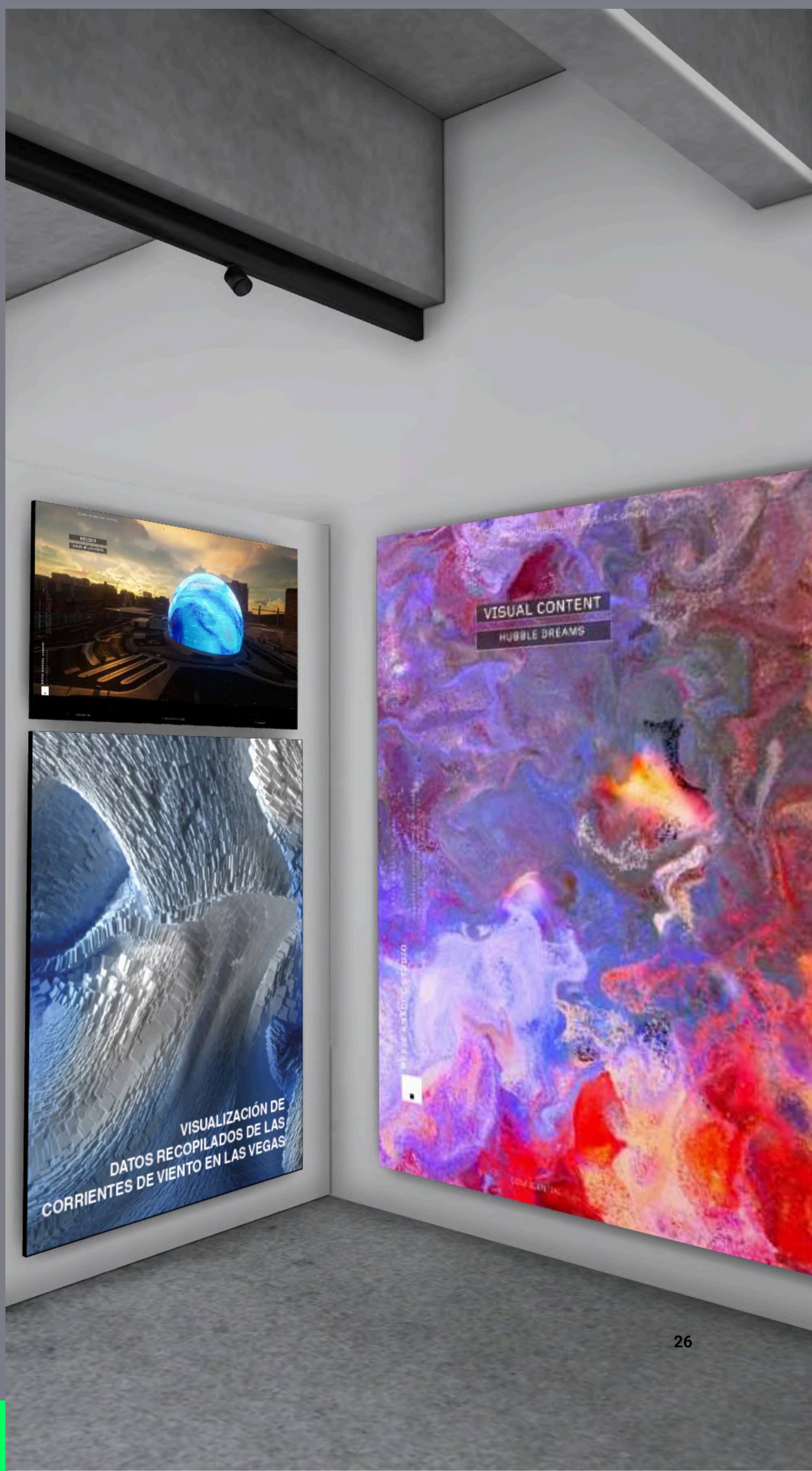
NEXT ART

Target: 10-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Scoprire attraverso nuove tecnologie le frontiere digitali dell'arte del futuro.

Attività. I ragazzi saranno invitati a costruire un art district in cui saranno loro stessi architetti, allestitori e, soprattutto, autori delle opere. Inizialmente, avvalendosi dell'apporto tecnologico di app specifiche, sperimenteranno le tecniche di alcuni fra i più celebri artisti quali Rembrandt e Pollock applicandole alle immagini contemporanee.
Fino ad arrivare alla creazione di un'opera attraverso un algoritmo: sintesi del connubio tra creatività ed intelligenza artificiale.

ACCESSIBILE



STEP
FuturAbility District

03. DESIGN THINKING

SEE YOU TOMORROW

Target: 11-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Conoscere e riflettere sulle nuove tecnologie che ridisegnano completamente
il concetto di tempo e spazio.

Attività. I ragazzi diventeranno veri e propri sceneggiatori e registi di un video. Come in una sorta di capsula del tempo potranno immaginare il proprio IO del domani e allo stesso tempo creare una memoria di se stessi nel futuro. La registrazione realizzata sarà poi inviata alla propria casella mail, impostando un timer per poterla ricevere e rivedere in un arco temporale predefinito (6 mesi/1 anno).

STEP
FuturAbility District

NEW

03. DESIGN THINKING

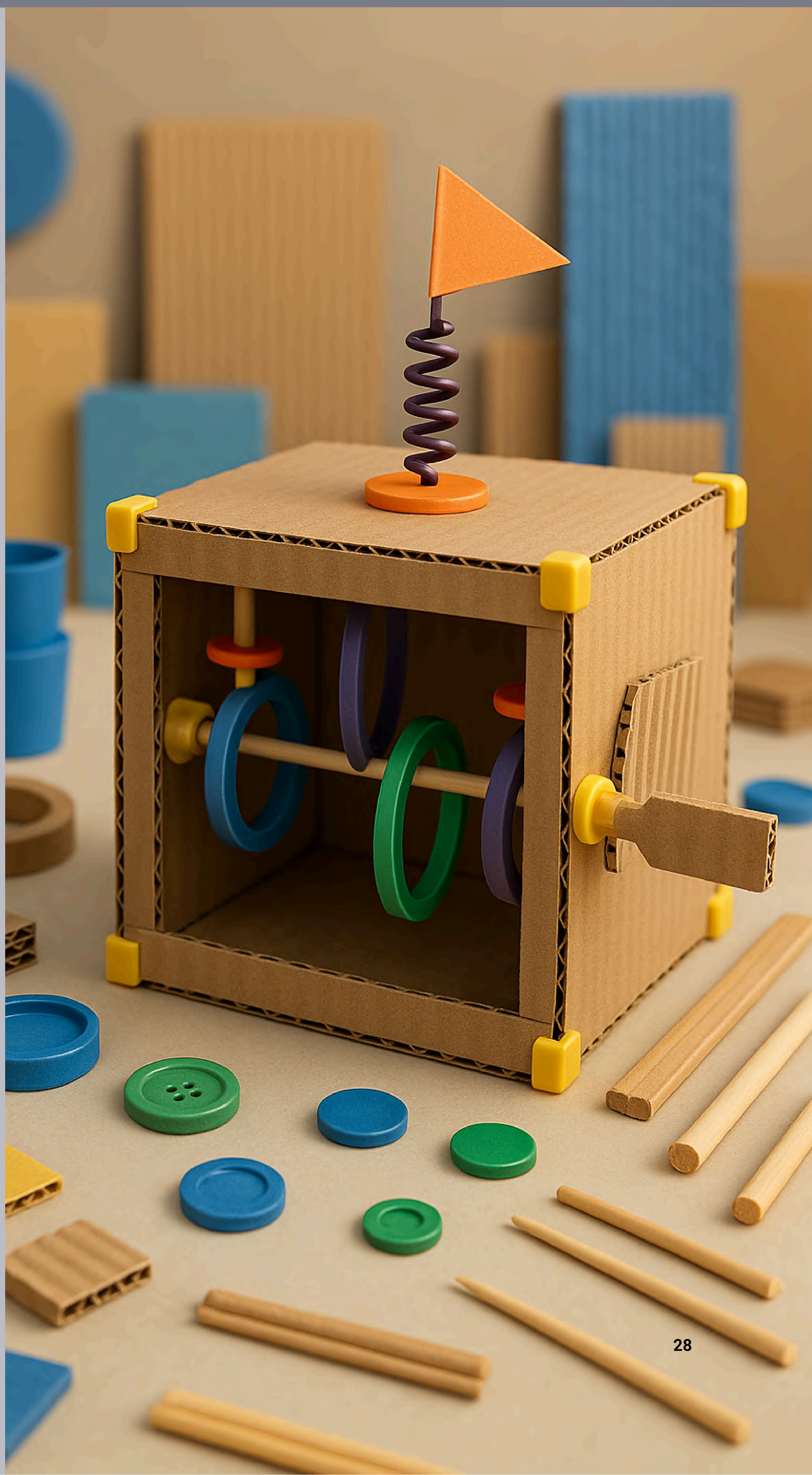
TINKERING E FANTASIA

Diamo Vita agli Automata

Target: 9-15 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Introdurre i partecipanti al mondo del tinkering, stimolando la loro creatività e capacità di problem solving attraverso la costruzione di un automa.

Attività. I partecipanti impareranno a utilizzare materiali di riciclo per dare vita a un progetto unico e personalizzato.
Il laboratorio di tinkering per la creazione di un automa offre un'opportunità per imparare facendo, stimolando la creatività e la collaborazione tra i partecipanti.

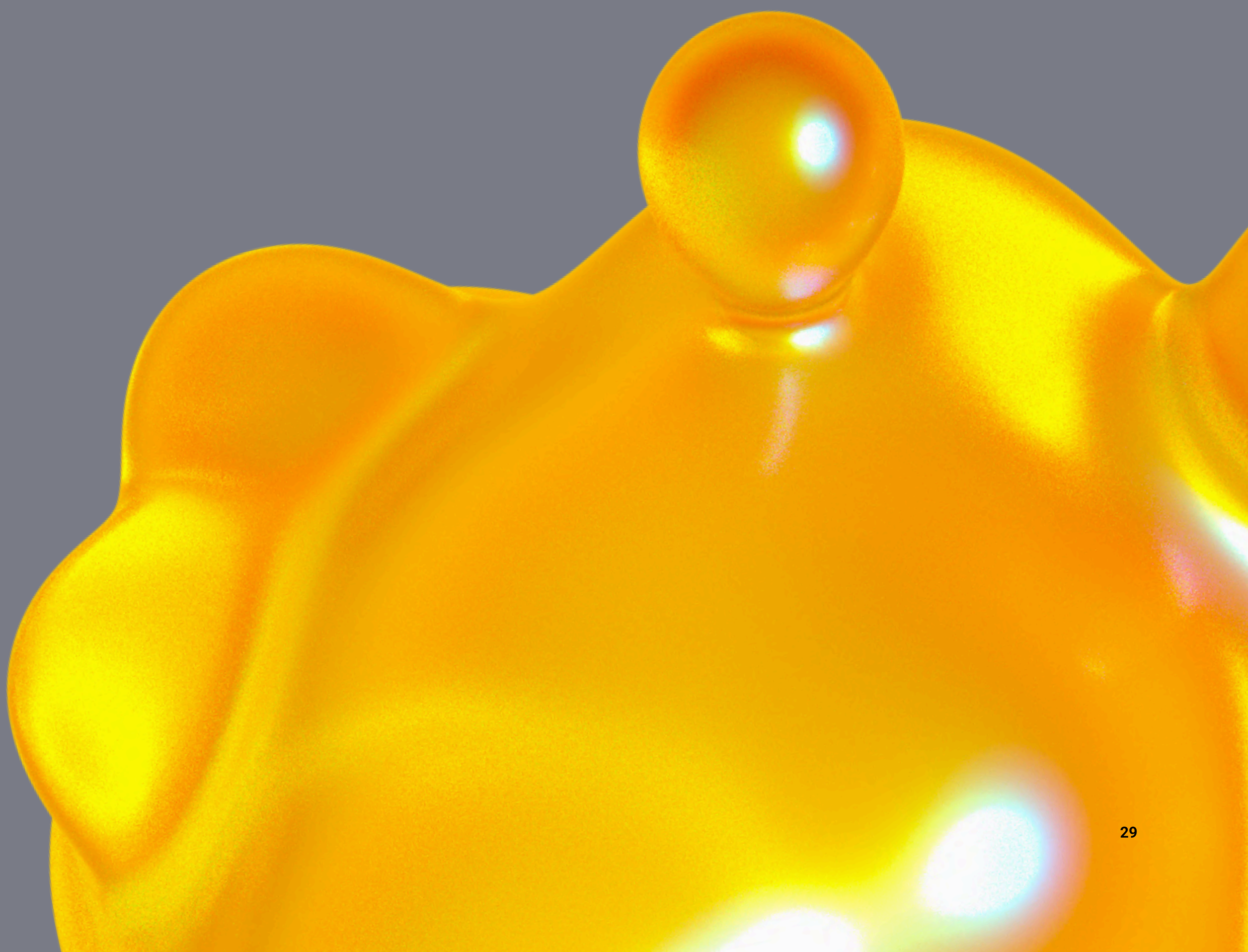


STEP
FuturAbility District

CIVITA
Mostre e Musei

04. IDENTITÀ DIGITALE

Non esistono più limiti:
reinventare se stessi ora è possibile attraverso le nuove frontiere dell'universo digitale. L'identità digitale permette di proiettare se stessi nel futuro arrivando a una nuova immagine di sé.



approfondimento

04. IDENTITÀ DIGITALE

Identità digitale è definita come l’insieme dei dati e delle informazioni che individuano un utente che interagisce con un sistema informatico.
I ragazzi saranno invitati a proiettare se stessi nel futuro sperimentando o creando nuove modalità per superare i propri limiti fino ad arrivare a concepire loro stessi come un brand.

BRAND IDENTITY

Target: 16-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

STEP
FuturAbility District

04. IDENTITÀ DIGITALE

BRAND IDENTITY

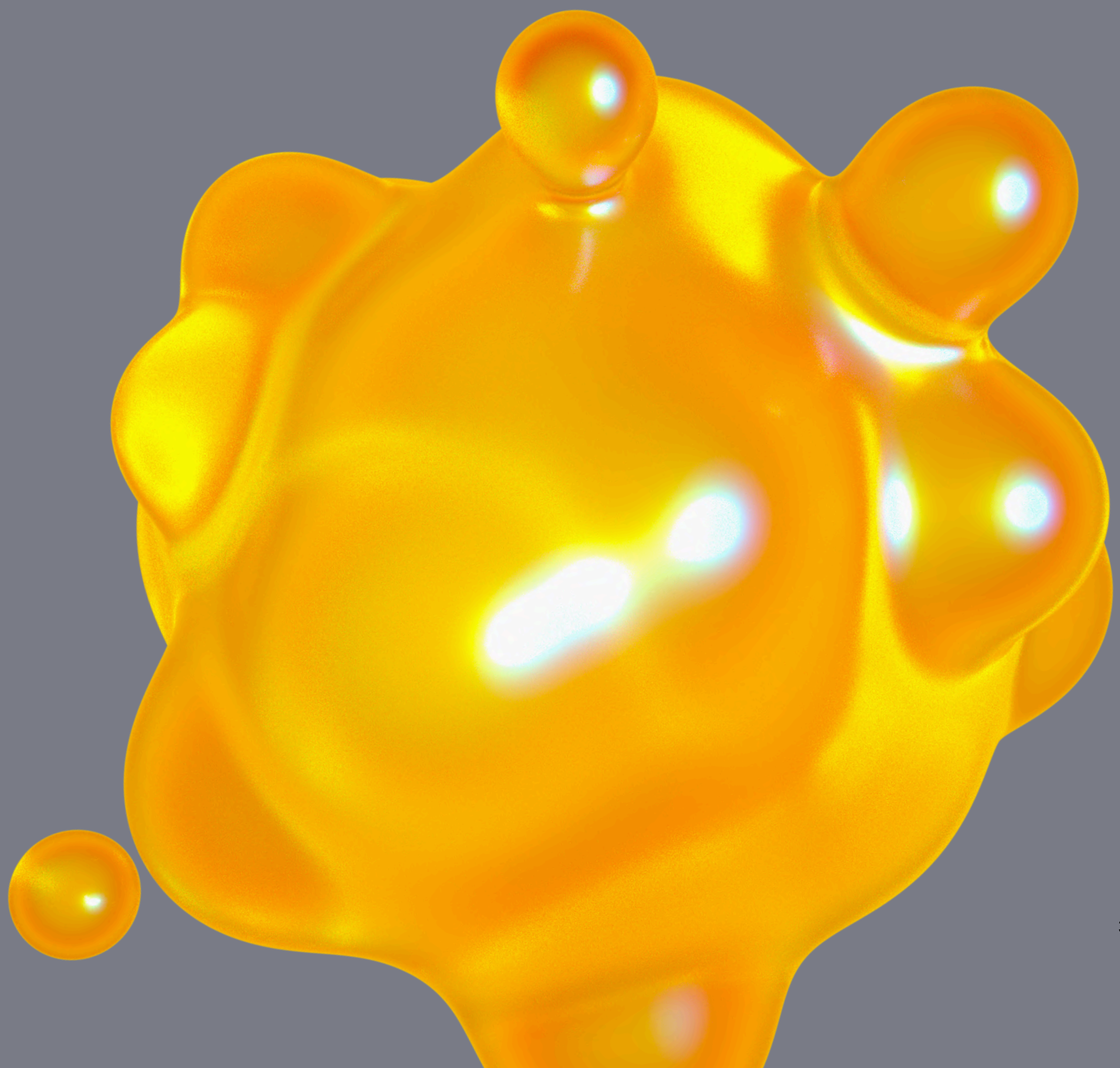
Target: 16-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Progettare un prototipo di brand: Noi stessi. La finalità è di sensibilizzare i ragazzi sull'importante tema della propria identità digitale, su come potenziare la propria immagine al pari di un brand.

Attività. I ragazzi saranno chiamati a creare una sorta di identikit digitale. Attraverso un'operazione di brainwriting scriveranno la propria Storia, Strenghts, Weaknesses, Opportunities (Goals), Threats. Successivamente ognuno trasformerà sé stesso in un brand, attraverso la creazione di un logo multimediale che rifletta le proprie caratteristiche personali. I ragazzi sceglieranno, infine, il social media più adatto alla divulgazione del proprio brand.

05. SVILUPPO SOSTENIBILE

Salvare il nostro pianeta non è più un'opzione ma l'unica via per vivere in un mondo migliore. Il digitale diventa il cuore pulsante per una sostenibilità ambientale, economica e sociale e per raggiungere gli Obiettivi fissati dall'Agenda 2030 dell'ONU.



approfondimento

05. SVILUPPO SOSTENIBILE

Il ruolo del digitale è diventato determinante per raggiungere gli obiettivi fissati dall'ONU nell'agenda 2030 per la sostenibilità ambientale, economica e sociale. Il digitale non si limita ad essere un semplice strumento di sviluppo ma elemento chiave che interagisce con l'ambiente per ridefinire il contesto in cui viviamo.

Collaborazione con Trenord
Il laboratorio è sviluppato insieme a Trenord, azienda leader del trasporto pubblico locale ferroviario a livello europeo, fortemente sensibile alle innovazioni tecnologiche e alla sostenibilità.

MY MOBILITY FOR THE FUTURE

Target: 11-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

GARBAGE FOR THE FUTURE

Target: 11-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

STEP
FuturAbility District

05. SVILUPPO SOSTENIBILE

MY MOBILITY FOR THE FUTURE

Target: 11-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Fornire spunti e strumenti per ripensare il concetto di mobilità.

Attività. Una sfida attende gli studenti: rendere la mobilità quotidiana sostenibile, smart e interconnessa!
Attraverso un' escape room virtuale basata sull'edutaiment, realizzeranno un moodboard di gruppo interattivo che esplorerà e disegnerà i servizi e le esperienze che caratterizzeranno la loro mobilità del futuro.
La creatività e i tools tecnologici applicati ad un contesto reale spingeranno i ragazzi a sviluppare soluzioni innovative
e pensiero critico.

Progetto realizzato in collaborazione con

TRENORD

05. SVILUPPO SOSTENIBILE

GARBAGE FOR THE FUTURE

Target: 11-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Interpretare il digitale come chiave di comportamenti sostenibili attraverso un percorso di gamification.

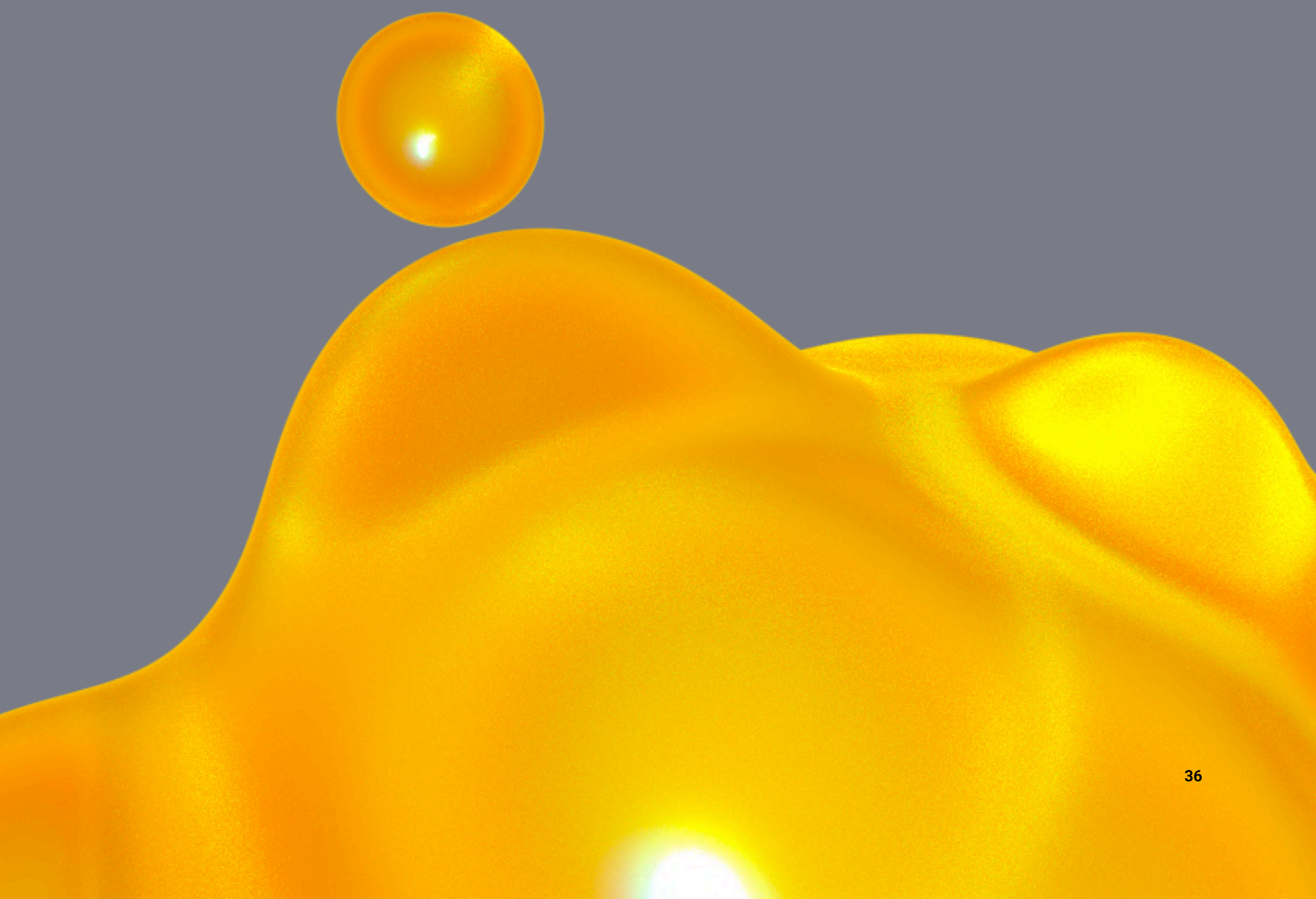
Attività. I ragazzi dovranno muoversi in diversi scenari e dovranno compiere delle scelte con una bag virtuale. Il percorso di escape room su app prevede un graduale aumento della difficoltà e durante il gioco i ragazzi accumuleranno punti in base alle scelte effettuate. Al termine dell'attività potranno verificare quanto le loro azioni siano effettivamente state sostenibili.

STEP
FuturAbility District

CIVITA
Mostre e Musei

06. SCIENCE & TECH

Trasformare ogni limite e tabù in punti di forza, esplorare frontiere inedite nel campo della tecnologia: questi gli obiettivi dei laboratori STEP. STEP FuturAbility District propone nuove attività esperienzali e all'avanguardia che mettono al primo posto ricerca, innovazione e creatività, grazie al coinvolgimento di un team di esperti nei più importanti settori educativi in linea con SDG's ONU e le discipline STEAM.



06. SCIENCE & TECH

Collaborazione con Bracco per la scuola

Il laboratorio è sviluppato insieme a "Bracco per la scuola", un'iniziativa del Gruppo Bracco leader mondiale della diagnostica per immagini, che sostiene e propone progetti innovativi mirati a stimolare le carriere scientifiche dei giovani.

ALLENA LA TUA A.I. (INTELLIGENZA ARTIFICIALE)

Target: 14-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

IMMAGINI (IN)VISIBILI

Target: 11-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

approfondimento

06. SCIENCE & TECH

Collaborazione con Scuola di Robotica

Scuola di Robotica è un’associazione fondata da robotici e studiosi di scienze umane con l’obiettivo di promuovere l’impiego consapevole della robotica e delle nuove tecnologie.

HUMANOIDS FOR AGENDA 2030

Target: 11-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

COSTRUISCI IL TUO METAVERSO

Target: 14-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

DELIVERY BOT

Target: 11-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

06. SCIENCE & TECH

Collaborazione con Scuola di Robotica

Scuola di Robotica è un’associazione fondata da robotici e studiosi di scienze umane con l’obiettivo di promuovere l’impiego consapevole della robotica e delle nuove tecnologie.

SPACE LAB

Target: 10-13 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

COSTRUIRE ROBOT INDOSSABILI

Target: 11-13 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

NEW

DISEGNO 3D: PROGETTARE IN DIGITALE

Target: 9-15 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

06. SCIENCE & TECH

ALLENA LA TUA A.I. (INTELLIGENZA ARTIFICIALE)

Target: 14-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Avviare una riflessione sull'A.I. dal suo funzionamento alle opportunità attraverso esempi pratici.

Attività. Grazie all'utilizzo della Techable machine i ragazzi verranno introdotti al processo di addestramento di una A.I. per poi sperimentarne le potenzialità e punti di attenzione.

Progetto realizzato
in collaborazione con

BRACCO per la scuola
UN MODELLO DI PARTNERSHIP PUBBLICO-PRIVATA

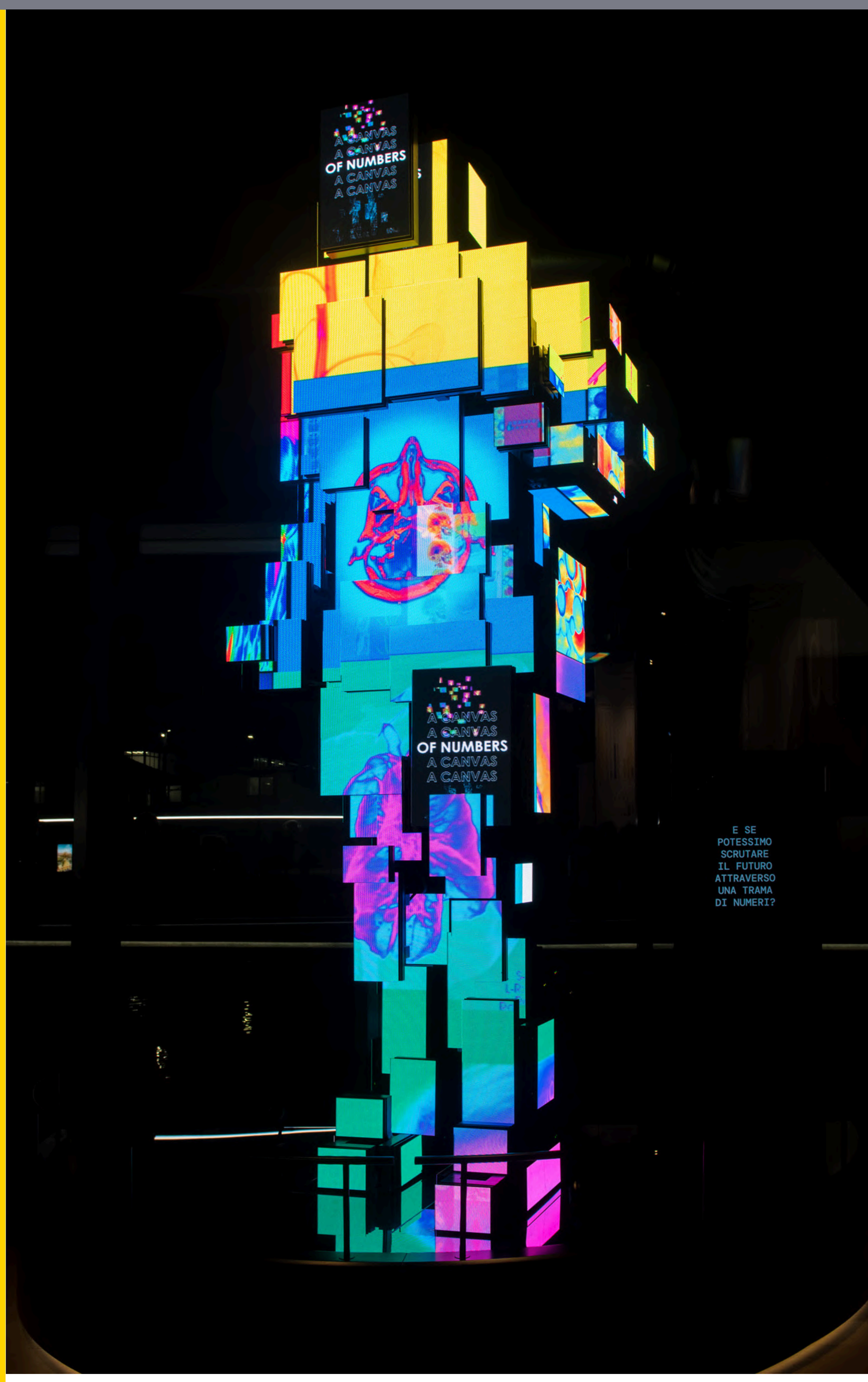
06. SCIENCE & TECH

IMMAGINI (IN)VISIBILI

Target: 11-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Introdurre alla diagnostica per immagini facendo leva sul connubio arte e scienza e scoprire nuove professioni del futuro.

Attività. Dopo aver scoperto la bellezza dell'invisibile i ragazzi saranno chiamati a condividere le loro conoscenze e a rendere lo studio della scienza accattivante, mettendosi in gioco come divulgatori scientifici e affrontando il tema della diagnostica per immagini applicata ai beni culturali.



Progetto realizzato
in collaborazione con

BRACCO per la scuola
UN MODELLO DI PARTNERSHIP PUBBLICO-PRIVATA

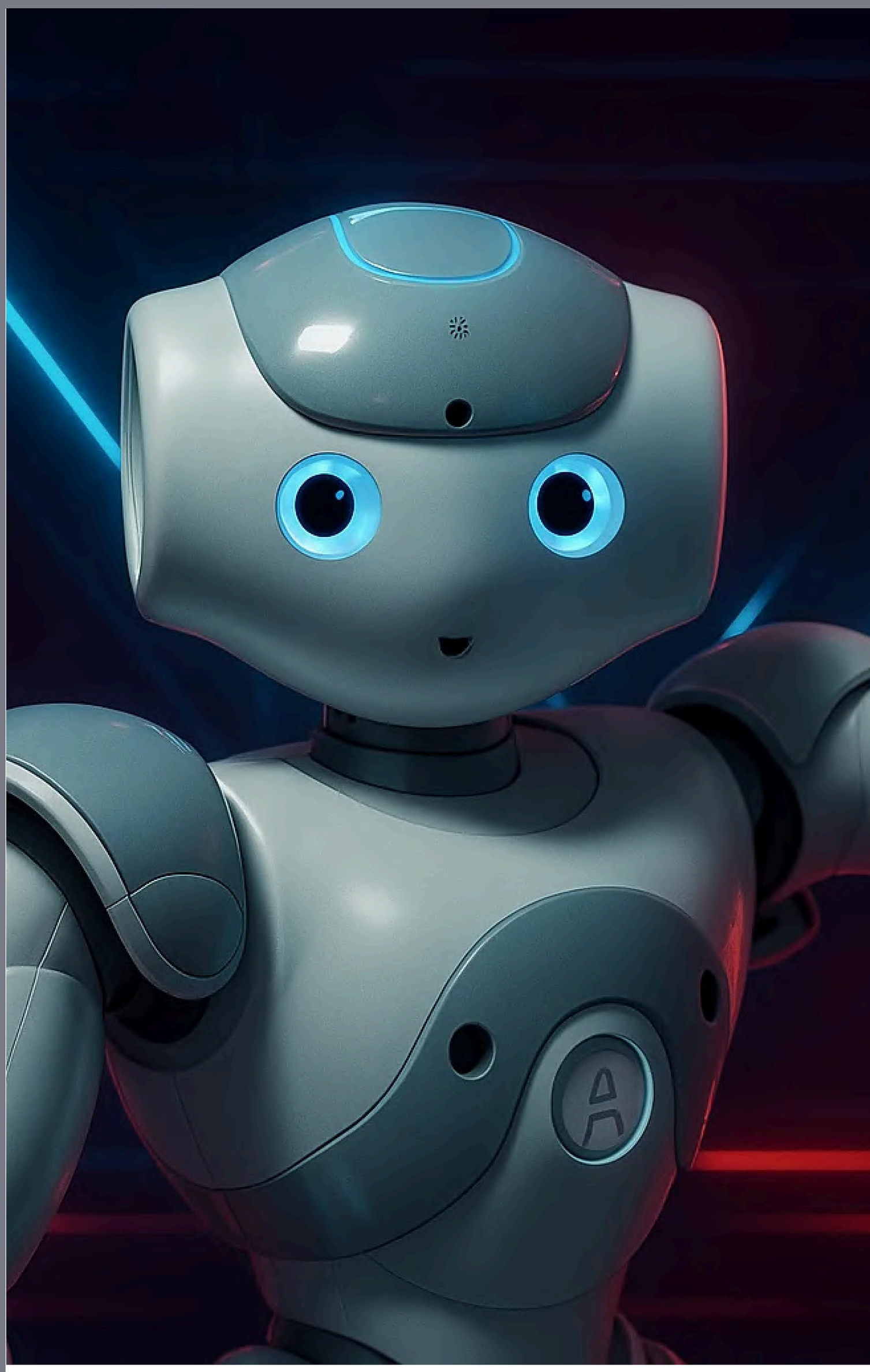
06. SCIENCE & TECH

HUMANOIDS FOR AGENDA 2030

Target: 11-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Realizzare uno storyboard che racconti l'interazione uomo macchina e programmare un robot umanoide.

Attività. I partecipanti progetteranno l'uso del robot umanoide NAO per promuovere l'Agenda 2030 all'interno di STEP. L'attività sarà divisa in due fasi: progettazione dell'interazione fra umani e robot e programmazione del robot.



Progetto realizzato in collaborazione con

Scuola di Robotica

06. SCIENCE & TECH

COSTRUISCI IL TUO METAVERSO

Target: 14-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Dopo aver capito cosa è e come funziona il Metaverso, ti insegneremo a creare un tuo metaverso personale con il software Virtuademy.

Attività. I partecipanti comprenderanno, attraverso alcuni esempi pratici, cosa è il metaverso.
L'attività sarà divisa in due fasi: introduzione al metaverso e poi, indossati i visori, si imparerà a personalizzare uno spazio presente nel metaverso.

Progetto realizzato
in collaborazione con

Scuola di Robotica

06. SCIENCE & TECH

DELIVERY BOT

Target: 11-18 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Sviluppare un pensiero critico e costruttivo nei confronti della tecnologia programmando dei piccoli droni.

Attività. I partecipanti potranno programmare con dei software a blocchi dei piccoli droni per svolgere delle missioni di delivery, in questo modo si interrogheranno non solo sull'aspetto tecnico ma anche sulle conseguenze etiche e sociali di queste tecnologie.

Progetto realizzato
in collaborazione con

Scuola di Robotica

06. SCIENCE & TECH

SPACE LAB

Target: 10-13 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Conoscere concetti chiave di meccanica e programmazione.

Attività. Dalla combinazione di mattoncini LEGO programmabili con motori elettrici, sensori ed ingranaggi i ragazzi potranno realizzare robot in grado di affrontare un viaggio nello spazio.

Progetto realizzato
in collaborazione con

Scuola di Robotica

06. SCIENCE & TECH

COSTRUIRE ROBOT INDOSSABILI

Target: 11-13 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Conoscere la wearable technology.

Attività. I ragazzi potranno apprendere come programmare e realizzare piccoli robot indossabili per le più diverse e interattive funzioni.

Progetto realizzato
in collaborazione con

Scuola di Robotica

STEP
FuturAbility District

NEW

06. SCIENCE & TECH

DISEGNO 3D: PROGETTARE IN DIGITALE

Target: 9-15 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

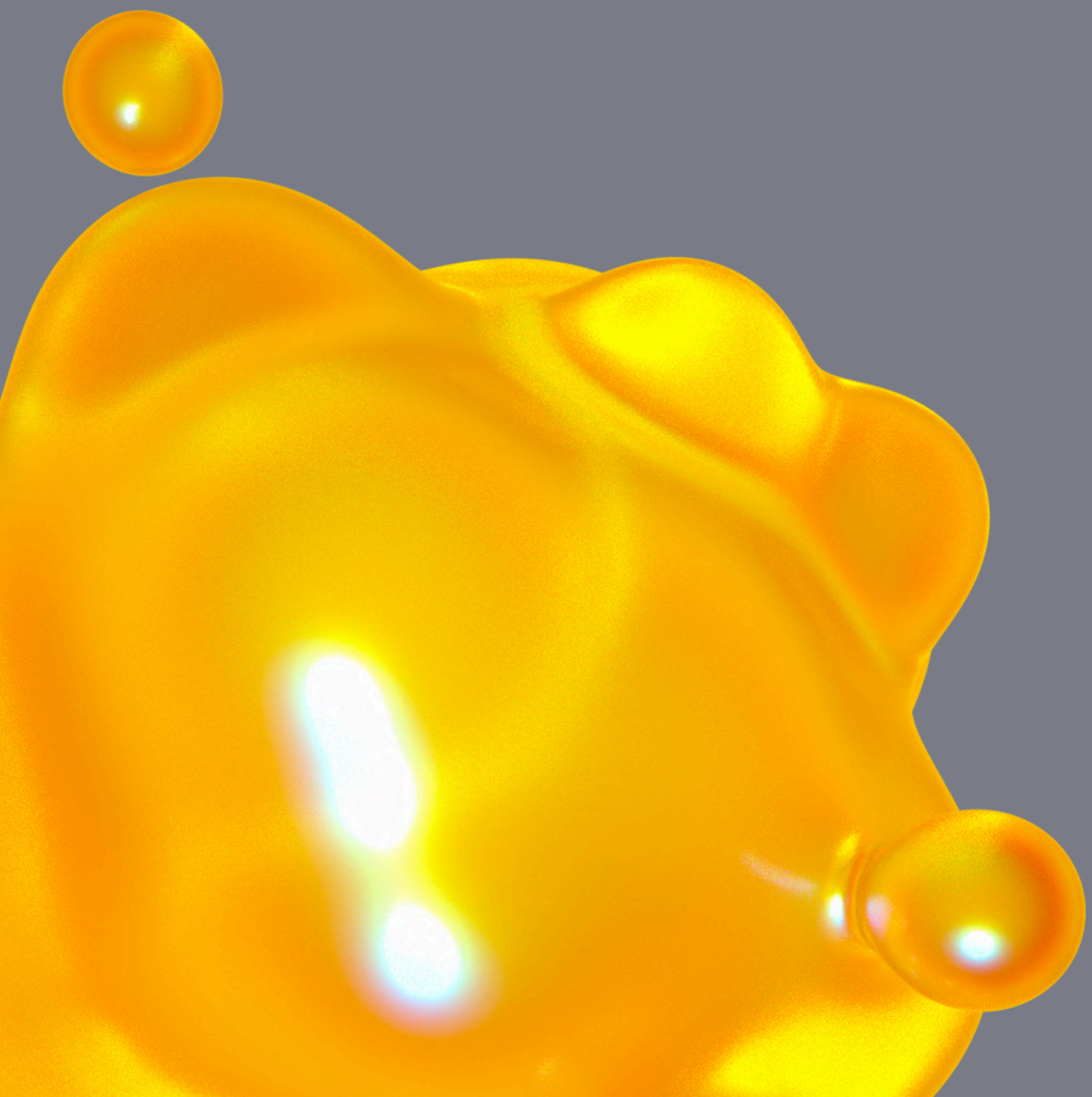
Obiettivo. Il laboratorio introduce i partecipanti al mondo del disegno 3D attraverso attività pratiche e creative. I ragazzi scopriranno le basi della modellazione 3D, le potenzialità nei diversi contesti della progettazione e della creatività digitale e le sue molteplici applicazioni: dalla progettazione industriale alla grafica digitale, fino alla stampa 3D.

Attività. Il laboratorio si apre con un'introduzione ai concetti chiave di disegno e stampa in 3D, riflettendo sui materiali più utilizzati e le fasi di riciclo degli stessi. I ragazzi utilizzeranno delle penne doodle 3D per trasformare disegni bidimensionali in piccoli oggetti tridimensionali come animali o forme geometriche, a seconda dell'età dei partecipanti.

Progetto realizzato
in collaborazione con

Scuola di Robotica

07. EDUCAZIONE FINANZIARIA



07. EDUCAZIONE FINANZIARIA

In collaborazione con Museo del Risparmio

Il Museo del Risparmio è il primo museo al mondo dedicato all'educazione finanziaria. Un luogo unico, innovativo, divertente dedicato alle famiglie, agli adulti e ai bambini, che si propone di diffondere la cultura del risparmio e della sostenibilità con un linguaggio chiaro e semplice, e utilizzando l'approccio dell'edutainment e del game-based learning.

NEW

QUANTO COSTANO I DESIDERI

Target: 10-11 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

NEW

IT'S UP TO YOU

Target: 11-13 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

STEP
FuturAbility District

NEW

07. EDUCAZIONE FINANZIARIA

QUANTO COSTANO I DESIDERI?

Target: 10-11 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Che cos'è il risparmio? A cosa serve? E da dove arriva il denaro?

Attività. Attraverso cruciverba, test e creatività i bambini scopriranno l'importanza del risparmio per raggiungere i propri sogni e rifletteranno sul fatto che i soldi vanno guadagnati. Impareranno inoltre a riconoscere le monete e le banconote che i loro genitori utilizzano per gli acquisti. Un laboratorio giocoso e creativo per far riflettere i bambini su alcuni concetti chiave per la corretta gestione del denaro.

NEW

07. EDUCAZIONE FINANZIARIA

IT'S UP TO YOU

Target: 11-13 anni
Durata visita: 60 minuti
Durata laboratorio: 45 minuti

Obiettivo. Che senso ha risparmiare? Come posso raggiungere i miei obiettivi? Entro quanto tempo riesco a realizzarli? Come posso aumentare il denaro a mia disposizione?

Attività. Attraverso piccoli lavori di gruppo gli studenti si cimenteranno nell'identificare uno o più obiettivi di spesa, categorizzarli nel tempo e distinguere tra spese necessarie e superflue.
Un laboratorio per imparare a gestire consapevolmente le proprie finanze personali, applicando una semplice metodologia di pianificazione.

STEP
FuturAbility District

CIVITA
Mostre e Musei

08. INCONTRI CON GLI ESPERTI

Incontri con gli esperti è il nuovo format di incontro tra studenti e esperti di azienda per un confronto a più voci su temi dell'oggi che stanno plasmando il loro futuro.

STEP
FuturAbility District

NEW

08. INCONTRI CON GLI ESPERTI

NON CHIUDERE GLI OCCHI

In collaborazione con
Autostrade per l'Italia

Tre mattinate speciali per le scuole.

"NON CHIUDERE GLI OCCHI" è il progetto di Autostrade per l'Italia dedicato a ragazze e ragazzi fino ai 20 anni per sensibilizzarli al rispetto delle norme sulla sicurezza stradale e renderli protagonisti di un futuro a zero incidenti. Educazione alla sicurezza prima, durante e dopo la guida! La proposta è riservata alle classi della scuola secondaria di secondo grado e prevede la visita in STEP e la successiva partecipazione ad un incontro di approfondimento e confronto con esperti di Autostrade per l'Italia per discutere di comportamenti di guida corretti e cambiamenti in corso trainati dalla tecnologia.

autostrade per l'Italia

PROGETTO SICUREZZA STRADALE A SCUOLA

NON CHIUDERE GLI OCCHI

Il percorso per aiutare i giovani ad **aprire gli occhi** sui comportamenti corretti da **tenere alla guida**.

DATE:
26 novembre 2025
4 febbraio 2026
15 aprile 2026

L'incontro durerà dalle ore 11 alle ore 12.30.
È possibile prevedere la visita a STEP contestualmente alla partecipazione all'incontro sino esaurimento dei posti disponibili.

Orari prenotabili per le visite:
1° classe 9.45-10.45
2° classe 12.30-13:30
Visita percorso STEP: prezzo speciale euro 5 a studente, gratuito per 2 insegnanti accompagnatori
La partecipazione all'incontro è gratuita.
Necessaria la prenotazione scrivendo a info@steptothefuture.it

STEP
FuturAbility District

NEW

08. INCONTRI CON GLI ESPERTI

WANTER. TUTTI I LAVORI DEL FUTURO

In collaborazione con Valore D

“Wanter. Tutti i lavori del futuro”, è il progetto di orientamento professionale promosso da Valore D, nato con l’obiettivo di guidare ragazze e ragazzi della scuola superiore verso una scelta più consa-pevole del proprio percorso di studi e professionale.
La proposta è riservata alle classi della scuola secondaria di secondo grado e prevede la partecipazione ad una attività a cura di Valore D che introduce ragazze e ragazzi alle competenze più richieste dal mondo del lavoro e la testimonianza di una professionista che condivide il proprio percorso e la propria esperienza formativa e professionale.
Lo scopo dell’intervento è quello di invitare ragazze e ragazzi a riflettere sulle proprie aspirazioni con uno sguardo sempre attento a sostenere il superamento dei più comuni stereotipi connessi al mondo del lavoro, non ultimo gli stereotipi di genere.

DATE:
26 febbraio 2026
24 marzo 2026

L’incontro durerà dalle ore 11 alle ore 12.30.
È possibile prevedere la visita a STEP contestualmente alla partecipazione all’incontro sino esaurimento dei posti disponibili.

Orari prenotabili per le visite:
1° classe 9.45-10.45
2° classe 12.30-13:30
Visita percorso STEP: prezzo speciale euro 5 a studente, gratuito per 2 insegnanti accompagnatori
La partecipazione all’incontro è gratuita.
Necessaria la prenotazione scrivendo a info@steptothefuture.it

STEP
FuturAbility District

CIVITA
Mostre e Musei

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLA VISITA E DELLE ATTIVITÀ LABORATORIALI

Il percorso di visita in STEP prevede l'interazione degli studenti con installazioni attraverso una app dedicata precaricata sugli smartphone che saranno consegnati all'inizio della visita e ritirati a fine percorso.
L'attività laboratoriale è organizzata in uno spazio attrezzato con postazioni individuali dotate di PC.
Specifiche applicazioni di gamification permetteranno di approfondire e sviluppare le tematiche dei singoli laboratori.

COME RAGGIUNGERCI

STEP - Piazza Adriano Olivetti 1, Milano
Per chi arriva con i mezzi pubblici
Autobus 65 - Fermata l.go Isarco (Fondazione Prada) - 4 min.
Autobus 34 - Fermata v.le Ortles v. Orobia - 7 min.
Tram 24 - Fermata v. Ripamonti v. Lorenzini - 8 min.
Metro M3 (Gialla) - Fermata Lodi TIBB M3 - 15 min.
Autobus 90 (Isonzo-Lotto) - Fermata v.le Isonzo v. Ripamonti - 16 min.
Autobus 91 (Lotto-Isonzo) - Fermata v.le Isonzo v. Ripamonti - 16 min.
Treno S9 - Fermata MILANO PORTA ROMANA - 13 minuti

INFO E PRENOTAZIONI

Call Center dedicato: 02 33020088
Mail prenotazioni: info@steptothefuture.it
Mail approfondimenti: didattica@steptothefuture.it
www.steptothefuture.it

ORARIO VISITA

Da martedì a domenica, 9.30 - 19.00.

PREZZO VISITA STEP

Su prenotazione per il gruppo classe.
Biglietto ridotto speciale scuole 5€ a studente.
Gratuito per 2 insegnanti accompagnatori per classe e eventuali insegnanti di sostegno.

PREZZO ATTIVITÀ DIDATTICHE

Su prenotazione per il gruppo classe.
Costo laboratorio 122€ per la classe.

STEP
FuturAbility District

CIVITA
Mostre e Musei

OPEN DAY PER INSEGNANTI

STEP organizza appuntamenti dedicati agli insegnanti che desiderano conoscere e approfondire i temi del percorso esperienziale e dell'offerta formativa rivolta alle scuole. È possibile prenotare la partecipazione agli Open Day in calendario, durante i quali lo staff dei servizi educativi sarà a disposizione dei docenti per illustrare nel dettaglio il percorso di visita e il palinsesto didattico. Un' imperdibile occasione per pianificare progetti personalizzati in base alle esigenze curriculari della classe.

Open day: 14 e 19 maggio 2025 dalle 17 alle 19
5, 8, 22, 29 settembre 2025 dalle 17 alle 19

Durata: 45 minuti di presentazione dell'offerta didattica 60 minuti di visita STEP

Attività gratuita, prenotazione obbligatoria

Mail: info@steptothefuture.it

STEP

FuturAbility District