

Samsung annuncia Solve for Tomorrow, per insegnare agli studenti come diventare cittadini digitali responsabili ?? di Daniela Giannace

## Descrizione

TAG: Comunicati stampa, In Evidenza, Innovazione, digitale, piattaforme digitali, Samsung, Samsung Electronics Italia, scuole, Solve for Tomorrow, studenti

**Samsung Electronics Italia**, in occasione dell'??avvio del nuovo anno scolastico, ha annunciato **Solve for Tomorrow**, progetto rivolto alle **scuole di ogni ordine e grado**. ?? volto a sensibilizzare gli **studenti** a un uso sicuro delle piattaforme digitali e delle nuove tecnologie, affinch?? possano crescere cittadini digitali responsabili.

## La rilevanza del digitale

Negli ultimi anni il [digitale](#) ha assunto una rilevanza sempre maggiore nelle nostre vite: dalle comunicazioni all'??intrattenimento, dall'??informazione allo studio, dai pagamenti ai nuovi servizi. Questa pervasivit?? del digitale deve essere accompagnata da una conoscenza sempre pi?? approfondita. Nel nome della consapevolezza, della sicurezza e del suo pieno utilizzo, soprattutto tra i giovani.

L'??iniziativa rientra nel **Protocollo di Intesa siglato da Samsung Electronics Italia nel 2019 con il Ministero dell'??Istruzione**. ?? volto a sostenere tra gli studenti nel nostro Paese la diffusione di competenze digitali e trasversali, in linea con gli obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite. Si propongono quindi di promuovere un'??istruzione di qualit?? per tutti.

## Il commento del Corporate Citizenship Manager

*??In questo ultimo periodo, le nuove tecnologie sono entrate nella nostra vita in modo dirompente, soprattutto tra i ragazzi che, in un momento di socialit?? limitata come quello appena trascorso, hanno interagito molto di pi?? online che offline. Per farlo in sicurezza, occorre essere preparati, a tutte le et??. Il digitale non deve essere fonte di pericolo, ma deve essere uno strumento su cui i nostri ragazzi possano fare leva per cogliere nuove opportunit?? e farsi promotori di un cambiamento positivo nel mondo. Con Solve for Tomorrow mettiamo a disposizione le nostre competenze e la nostra esperienza per affiancare i docenti delle scuole italiane a promuovere una cultura digitale, insegnando ai ragazzi come utilizzare i nuovi strumenti con consapevolezza?? ha commentato **Anastasia Buda, Corporate Citizenship Manager di Samsung Electronics Italia**.*

## Cos'?? ?? Solve for Tomorrow

**Solve for Tomorrow** si traduce in **training diversificati per et??**, che includono lezioni teoriche ed esercitazioni pratiche. **Studenti e docenti** possono accedere gratuitamente a **contenuti educativi** online sul tema della cittadinanza digitale, affinch?? le nuove generazioni possano acquisire senso critico. Crescere inoltre responsabili, rispettose delle **norme comportamentali** presenti nell'??

**ecosistema digitale**, in grado di valutare accuratamente le molteplici informazioni proposte dalla Rete. Capaci di utilizzare i servizi digitali sia per il progresso personale che della società, tutelando la propria privacy. E anche il proprio benessere fisico, psicologico e relazionale.

## La collaborazione con Randstad

Parte dei contenuti e dei laboratori destinati agli studenti delle scuole secondarie di secondo grado sono sviluppati con la collaborazione degli esperti di **Randstad**. È un'azienda Leader nelle risorse umane. Questa scelta ha l'obiettivo di avvicinare gli studenti alle competenze e alle professioni legate in particolare alla sostenibilità. Tra queste, il lavoro è un elemento fondante non solo in termini costituzionali, ma anche in termini di visione e opportunità.

*«Nell'ambito della nostra partnership con Samsung Italia siamo onorati di poter contribuire a Solve for Tomorrow avvicinando gli studenti alle competenze per l'occupabilità, alla transizione digitale nonché alla sostenibilità, di cui il lavoro è un elemento fondante non solo in termini costituzionali, ma soprattutto di crescita e di continuità» ha dichiarato **Fabio Costantini**, Amministratore Delegato di Randstad HR Solutions.*

## In cosa consiste il progetto

Tutti i contenuti sono liberamente fruibili e consultabili per tutti coloro che vorranno partecipare al progetto su **BricksLab**. Si tratta di una piattaforma indipendente per la didattica digitale che permette a docenti e studenti di ricercare i materiali, consultarli. O ancora, assestarli in lezioni o schede didattiche e condividerli per un'esperienza di conoscenza innovativa e coinvolgente. Dopo una prima parte teorica, le classi possono poi cimentarsi in un project work a tema educazione civica digitale. Il project work è più semplice per i ragazzi delle scuole primarie e secondarie di primo grado, più strutturato per quelle di secondo grado. Consente loro di mettere in pratica quanto appreso e acquisire principi e norme che regolano la realtà digitale.

I ragazzi delle scuole secondarie di primo grado saranno invitati a sviluppare un'idea che possa promuovere attivamente una cultura della cittadinanza digitale a una comunità sempre più estesa, fatta per esempio di altri studenti, famiglie, amici, il proprio quartiere; i ragazzi delle seconde di secondo grado, invece, saranno chiamati a ideare una soluzione innovativa in grado di rispondere a un problema reale legato al proprio territorio e che possa essere trasformata in un progetto imprenditoriale concreto.

## Ettore e il Labirinto del Vegotauro, un libro sull'educazione civica digitale creato ad hoc per le scuole primarie

I docenti delle scuole primarie potranno fare leva su contenuti semplificati per insegnare agli studenti più giovani le prime nozioni sul digitale. Bambini e docenti si cimenteranno infatti nella lettura di **Ettore e il Labirinto del Vegotauro** scritto da Francesca Petrucci e illustrato da Sara Franci, racconto ispirato al mito greco del Minotauro, realizzato da Samsung in collaborazione con Pacini Editore, specializzato in narrativa per l'infanzia. I protagonisti del racconto diventano guide che aiutano i bambini a districarsi nel labirinto della cittadinanza digitale.

Nella seconda fase del progetto, gli studenti saranno chiamati a elaborare una proposta creativa per completare le esperienze del protagonista della storia, inventando nuovi sviluppi della narrazione o

---

suggerendo altri temi di approfondimento, sempre nell'ambito della cittadinanza digitale.

## Le parole dell'amministratore delegato Pacini Editore

*«Siamo orgogliosi di partecipare a questo prestigioso progetto volto a sostenere la diffusione di competenze digitali, obiettivo fondamentale anche per Pacini Editore. La nostra collana "Piccola narrativa" infatti tocca temi di grande attualità e utilità sociale, grazie alla stretta collaborazione con Samsung Electronics Italia la abbiamo arricchita con questa pubblicazione, che segue le due precedenti uscite, una delle quali in CAA (comunicazione aumentativa alternativa): l'inclusività e la formazione educativa sono alla base di una cultura realmente democratica che ci proponiamo di voler diffondere con la nostra attività editoriale» così Patrizia Alma Pacini, amministratore delegato Pacini Editore.*

**Samsung Solve for Tomorrow** è un progetto che rientra a pieno titolo nella vision di Corporate Social Responsibility di Samsung: *Together for Tomorrow! Enabling People*. Offrendo momenti di formazione a vari livelli, Samsung è al fianco di studenti, insegnanti, universitari per aiutarli ad acquisire le competenze fondamentali legate al mondo dell'innovazione e del digitale, per favorire lo sviluppo di soft skill e l'inserimento nel mondo del lavoro e per permettere agli innovatori di domani di raggiungere il loro pieno potenziale e diventare i nuovi leader che guideranno i processi di evoluzione positiva in ambito sociale.

Per partecipare, le scuole dovranno accedere a questo link per tutte le info sul progetto e le modalità di iscrizione: <https://www.samsung.com/it/campaign/solve-for-tomorrow/>

Hits: 3

L'articolo [Samsung annuncia Solve for Tomorrow, per insegnare agli studenti come diventare cittadini digitali responsabili](#) proviene da [CIAOUP News & Advertising Influencer](#).

### Categoria

#### 1. MARKETING NEWS

### Data di creazione

4 Novembre 2021

### Autore