

SAMSUNG



Solve For Tomorrow

La tecnologia al servizio dell'inclusione

INIZIATIVA DI FSL IN PRESENZA
DA 30 ORE CERTIFICATE



Cosa vuol dire CSR per Samsung



La **Corporate Social Responsibility** (Responsabilità Sociale d'Impresa) si riferisce all'insieme di politiche e pratiche che un'impresa adotta per operare in modo responsabile nei confronti della società

In Italia Samsung porta avanti la sua visione globale di CSR, legata al concetto di «Enabling People».

L'obiettivo è aiutare i giovani a valorizzare al meglio le opportunità del digitale, così da diventare protagonisti di un cambiamento positivo nella società, in linea con l'Obiettivo 4 degli SDG delle Nazioni Unite: garantire un'istruzione di qualità per tutti.

Samsung **Solve for Tomorrow** è un programma internazionale dedicato agli studenti delle scuole superiori, che incoraggia i giovani a progettare e realizzare soluzioni innovative a problemi sociali, dando loro l'opportunità di far sentire la propria voce.



Nei 15 anni della sua storia, Solve for Tomorrow ha coinvolto **3.3 milioni di giovani innovatori in 67 nazioni.**

La tecnologia è diventata lo strumento per affrontare sfide reali e generare cambiamento concreto



E in Italia?

Siamo nelle scuole italiane dal 2019, con progetti che coinvolgono gli studenti nella creazione di project work orientate a rispondere a temi di carattere sociale: negli ultimi anni abbiamo lavorato sul concetto di

Sport & Tech insieme al Comitato Olimpico internazionale

Giugno 2025

Il Polo Donegani di Crotone vince l'edizione Solve for Tomorrow 2024/25 col Progetto Kroove

Ottobre 2025

Kroove partecipa a Milano alla European Final con studenti provenienti da tutta Europa

Febbraio 2026

Durante le Olimpiadi di Milano Cortina Samsung e il Comitato Olimpico premiano gli studenti vincitori worldwide

Maggio 2026

Durante l'hackaton presso la sede di Samsung Italia, l'Istituto Benedetti Tommaseo di Venezia vince col progetto Active Balance, Solve for Tomorrow 2025/26

Settembre 2026

Inizia la edizione 2026/27 di Solve for Tomorrow: Tecnologia per l'inclusione

Solve for Tomorrow 2026:

**Come può la
tecnologia aiutare l'inclusione?**

Struttura di progetto

Solve for Tomorrow è un'esperienza di apprendimento condiviso: la partecipazione attiva delle scuole, dei docenti e degli studenti è fondamentale per il successo del progetto e per la crescita delle competenze digitali e progettuali di tutti i partecipanti.

1. Plenaria di Brief

3 ore
Samsung Mentor+
Onlus

CONTENUTI

1. Presentazione brief di progetto
2. Presentazione ONLUS
3. Basi di prompting
4. Storytelling e AI
5. Public Speaking

2. Design Thinking lab

3 ore
Samsung Mentor

CONTENUTI

1. Il modello di Design Thinking
2. Brainstorming in gruppo
3. Realizzazione di draft di progetto

3. Workshop Prototipazione #1

3 ore
Samsung Expert

CONTENUTI

1. Definizione del problema e della personas
2. Progettazione del canvas e della soluzione
3. Ideazione del concept e roadmap di sviluppo

4. Workshop Prototipazione #2

3 ore
Samsung Expert

CONTENUTI

1. Realizzazione del prototipo e preparazione del pitch
2. Test, revisione e miglioramento della soluzione
3. Preparazione della presentazione finale

5. Evento Finale

2 ore
Samsung Mentor +
Onlus

CONTENUTI

Presentazione da parte degli studenti dei progetti.
Premiazione del Progetto vincitore da parte di Samsung e ONLUS.

Il progetto certificherà 30 ore di FSL: le residue 16, rispetto alle 12 degli incontri in presenza, sono attribuite al lavoro che i gruppi dovranno svolgere in autonomia (con il supporto del docente referente) in orario scolastico o extrascolastico.

Solve for Tomorrow 2026

Gli studenti delle classi coinvolte sono invitati a partecipare al progetto assistendo a lezioni teoriche e realizzando, successivamente, un project work di gruppo, avente per oggetto il tema Tecnologia per l'inclusione.

Partecipa al progetto una ONLUS del territorio che affiancherà Samsung nella giornata di presentazione, raccontando la propria esperienza e sensibilizzando i ragazzi sui temi della diversità.

I ragazzi saranno guidati nel creare un progetto di prodotto o servizio strutturato, utilizzando l'intelligenza artificiale criticamente per potenziare il proprio progetto e/o la propria ricerca.

Mediante i laboratori pratici, inoltre, saranno chiamati a trasformare il progetto in un prototipo vero e proprio, da presentare alla commissione nell'evento finale.

Grazie alla formazione, gli studenti cambiano prospettiva: da fruitori a digital makers, capaci di utilizzare il digitale in modo creativo e proattivo acquisendo competenze tecniche e trasversali utili per il mondo lavorativo e/o formativo post-diploma.

L'evento finale

Durante l'evento finale il gruppo deve presentare davanti alla giuria costituita da Samsung e dalla Onlus una PRESENTAZIONE (video/power point o simili) con cui racconta, nel tempo di un ELEVATOR PITCH (5/10 minuti):

- **l'analisi dello scenario**
- **L'idea proposta**
- **L'obiettivo che si propone**
- **Il target di riferimento**

In tale circostanza andrà presentato anche il prototipo del proprio prodotto/servizio.

Per agevolare la presentazione, durante le lezioni teoriche verranno fornite le basi del Design Thinking, del marketing e della comunicazione efficace per permettere ai ragazzi di realizzare un progetto di qualità.

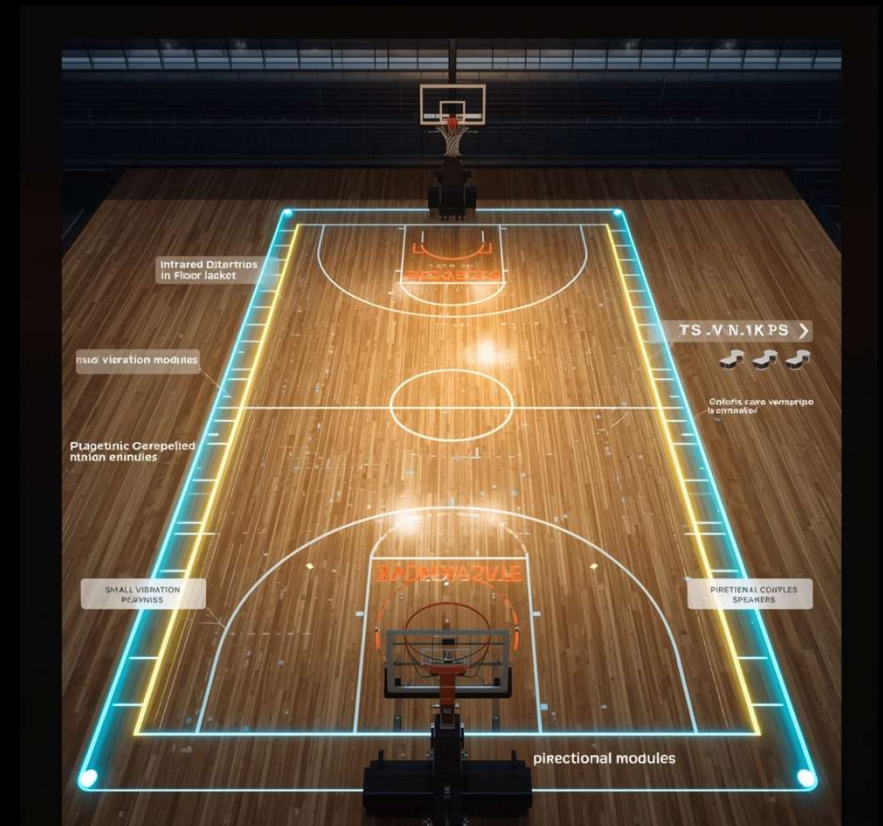
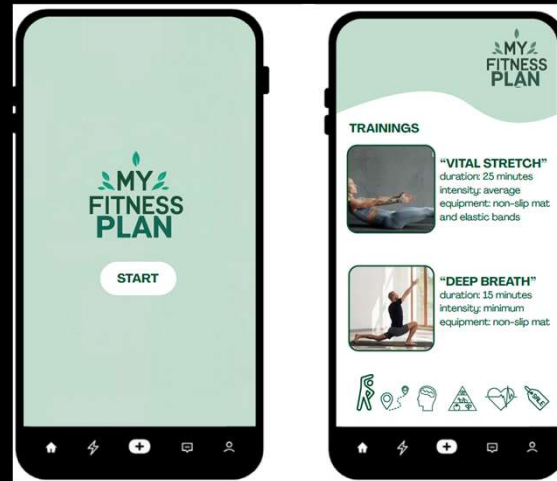
La ONLUS coinvolta: **Disabili No Limits**

Disabili No Limits

Raccogliamo fondi per donare sedie a ruote ultraleggere e protesi in fibra di carbonio a chi ne ha bisogno



Esempio di prodotto-prototipo (relativo alla progettualità '25-26)



Come valutiamo il progetto

Durante l'evento finale, verrà premiato il gruppo che avrà presentato la proposta giudicata migliore da Samsung e Onlus.

I criteri di valutazione sono

- **Qualità dell'analisi di target, contesto, competitor**
- **Creatività dell'idea**
- **Fattibilità tecnologica del progetto**
- **Efficacia comunicativa**
- **Collaborazione positiva tra i membri del gruppo**

Cosa imparano i ragazzi

