



TEACHERS MATTER

Futura Varese - Elenco Workshop

In occasione dell'evento #FUTURA Varese, presentiamo l'elenco dei workshop reattivi all'area TEACHERS MATTER.

Potrete scegliere tra robotica educativa, tinkering, realtà virtuale, realtà aumentata e molto altro ancora.

Le attività si svolgeranno tutte in Villa Recalcati, eccezion fatta per un solo corso del 14 mattina. Vi preghiamo di portare un vostro device.

Nel prenotarvi, non dimenticate di dare un'occhiata anche agli eventi in Agorà.

Info e dettagli: docentiweb.istruzione.varese.it e donmilaniva.gov.it

Iscrizioni su Eventbrite, a partire anche da http://www.istruzione.it/scuola_digitale/futura-varese-2018_teachers-matter.shtml

Giovedì 13 Settembre

14.30 - 16.00

 **Villa Recalcati - Sala Barocca**
Mirella Maddalena - Rosa Zaccuri

Tutti gli ordini di scuola

Realtà aumentata nella didattica: dal QR Code a Reveal

Come la realtà aumentata può diventare supporto didattico? Oltre ai materiali didattici pronti, impariamo insieme a predisporre materiali in realtà aumentata attraverso semplici app.

 **Villa Recalcati - Sala Brera**
Alessandra Bortolon

Tutti gli ordini di scuola

Tra geo-localizzazione e Realtà Virtuale

Percorsi didattici tra la geolocalizzazione e la Realtà Virtuale, per viaggiare attraverso esperienze inclusive alla ricerca di contenuti didattici. Creare percorsi narrativi accattivanti e performanti.

 **Villa Recalcati - Sala Neoclassica**
Vito Natale

Tutti gli ordini di scuola

Rendiamo accessibile un testo

Inclusione, DSA, BES, strumenti compensativi ICT.

16.00 - 17.30

 **Villa Recalcati - Sala Barocca**
Mirella Maddalena - Rosa Zaccuri

ordine di scuola a cui è rivolto l'intervento

Lezioni dinamiche ed interattive: da Recap ad un pour pour di applicazioni intriganti

Come e dove organizzare una lezione davvero interattiva. Ai corsisti verrà predisposta una mini lezione organizzata con Recap per mostrarne le potenzialità in termini di aggregatore interattivo di risorse. La mini lezione sarà l'occasione per diffondere e utilizzare altre e vivaci app o web app per la didattica.

 **Villa Recalcati - Sala Brera**
Grazia Pellegrino

Primaria, Secondaria I grado

Robotica educativa, STEM ed obiettivi trasversali perseguibili

Ma cos'è il pensiero computazionale? Quali buoni motivi per dedicare tempo alla robotica educativa? Quali competenze? Presentazione di alcuni strumenti e metodologie da impiegare nelle attività di coding e robotica educativa con riferimenti pedagogici e analisi dei principali obiettivi trasversali perseguibili. La costruzione di un robot e la programmazione dei vari elementi, fino ai sensori, sono attività che richiedono di procedere per tentativi ed errori. Per questo, si parla di metodo scientifico adatto a studiare le discipline STEM. Dopo una prima fase teorica, si guideranno i docenti presenti nella creazione e nella programmazione di piccoli robot costruiti con SAM LABS.

 **Villa Recalcati - Sala Neoclassica**
Alessandra Bortolon

Tutti gli ordini di scuola

Immagini parlanti nella Didattica

Primi passi verso la Realtà Aumentata e Virtuale attraverso immagini parlanti: Thinglink e Thinglink 360.

 **Villa Recalcati - Sala Barocca**

Davide Tonioli

Primaria, Secondaria I e II grado

Fumetti digitali in classe!

Tutte le fasi per la creazione di un fumetto digitale con i propri studenti: dall'ideazione, alla scrittura del soggetto e della sceneggiatura fino alla realizzazione, utilizzando applicativi specifici e adoperando gli elementi propri del linguaggio fumettistico

 **Villa Recalcati - Sala Brera**

Grazia Pellegrino

Primaria, Secondaria I grado

Robotica educativa, STEM ed obiettivi trasversali perseguibili

Ma cos'è il pensiero computazionale? Quali buoni motivi per dedicare tempo alla robotica educativa? Quali competenze? Presentazione di alcuni strumenti e metodologie da impiegare nelle attività di coding e robotica educativa con riferimenti pedagogici e analisi dei principali obiettivi trasversali perseguibili. La costruzione di un robot e la programmazione dei vari elementi, fino ai sensori, sono attività che richiedono di procedere per tentativi ed errori. Per questo, si parla di metodo scientifico adatto a studiare le discipline STEM. Dopo una prima fase teorica, si guideranno i docenti presenti nella creazione e nella programmazione di piccoli robot costruiti con SAM LABS.

 **Villa Recalcati - Sala Neoclassica**

Vito Natale

Tutti gli ordini di scuola

Condividere per comunicare

Comunicazione strumenti ICT per la condivisione

Venerdì 14 Settembre

9.00 - 10.30

Villa Recalcati - Sala Barocca

Liborio Calì

Tutti gli ordini di scuola

L'utilizzo di telegram a scuola

Verranno esaminati gli scenari didattici di utilizzo di telegram a scuola. Vedremo come utilizzare telegram per costruire un gruppo di lavoro. Vedremo come utilizzare i canali telegram per l'informazione e la formazione.

Villa Recalcati - Sala Brera

Davide Tonioli

Primaria, Secondaria I e II grado

Piattaforma didattica per progetti di cultura e creatività digitale

Le piattaforme didattiche sono strumenti ideali per comunicare e collaborare in un contesto protetto e specifico per la scuola. Tramite Fidenia è anche possibile creare classi e gruppi virtuali per progetti improntati sull'utilizzo responsabile e creativo delle tecnologie.

Villa Recalcati - Sala Neoclassica

Rita Manzoni

Primaria, Secondaria I e II grado

History CrossLesson

Lezione di Storia sulle scoperte geografiche e sulle rotte dei viaggi di Colombo, con utilizzo di Realtà Virtuale attraverso la metodologia del game based learning utilizzando tour virtuale realizzato con le applicazioni di Tour Builder e giochi interattivi con LearningApps e Quizziz. In particolare si porrà l'accento, sempre partendo da una metodologia laboratoriale sul modello replicabile della crosslesson.

10.30 - 12.00

Palazzo Estense - Sala Matrimoni

Silvia Tellaroli

Primaria, Secondaria I e II grado

Tra il dire e il fare: il BYOD per una didattica speciale

Dalla teoria alla pratica attraverso la messa in situazione con il BYOD in dinamiche coinvolgenti di apprendimento ludico, collaborativo e stimolante. Il workshop si alterna all'attività di caccia al tesoro degli studenti.

Villa Recalcati - Sala Barocca

Liborio Calì

Tutti gli ordini di scuola

L'utilizzo dei codici QR nella didattica e la realtà aumentata

Nel workshop impareremo a creare dei codici QR e vedremo come possiamo utilizzare i codici QR al servizio della didattica. Vedremo alcuni esempi di contenuti in realtà aumentata. Vedremo inoltre come possiamo costruire dei contenuti in realtà aumentata con Zap.works.

Villa Recalcati - Sala Brera

Aurora Mangiarotti - Rosangela Mapelli

Secondaria di I e II grado

Teaching Stem

Stem è l'acronimo di scienze, tecnologia, ingegneria e matematica ed è un termine utilizzato per indicare un approccio interdisciplinare che favorisce la creazione di connessioni tra le nozioni apprese dallo studio delle discipline tecnico-scientifiche e la realtà. Anche le scuole che non sono dotate di laboratori scientifici adeguatamente attrezzati, possono affrontare esperimenti e trattare situazioni problematiche grazie all'ambiente Phet o all'uso di device mobili. Phet è un applicativo, studiato dalla Colorado University, contiene un gran numero di simulazioni scientifiche sia scaricabili sia fruibili online. I ragazzi, con il supporto di schede appositamente predisposte sono guidati nell'analisi dei fenomeni fisici, chimici, biologici. Essi effettuano osservazioni, fanno congetture, rilevano dati, formulano leggi e le verificano, applicando di fatto il metodo scientifico, in modalità collaborativa. Il sito, anche se non può considerarsi alternativo alle esperienze concrete realizzate dalla classe in un laboratorio scientifico, rappresenta un valido aiuto per i docenti che intendano proporre una didattica orientata allo sviluppo delle competenze scientifiche. Il cellulare può invece trasformarsi in un vero e proprio laboratorio di fisica grazie ai numerosi sensori presenti.

Villa Recalcati - Sala Neoclassica

Rita Manzoni

Primaria, Secondaria I e II grado

Entriamo nel quadro

L'utilizzo dei codici QR nella didattica e la realtà aumentata

12.00 - 13.30

Villa Recalcati - Sala Barocca

Simonetta Anelli - Monica Boccoli

Primaria e secondaria di I grado

Splash... in Minecraft

Approfondimenti sul tema dell'acqua e laboratorio per la costruzione di una fontana in Minecraft.

Villa Recalcati - Sala Brera

Aurora Mangiarotti - Rosangela Mapelli

Secondaria di I e II grado

Teaching Stem

Stem è l'acronimo di scienze, tecnologia, ingegneria e matematica ed è un termine utilizzato per indicare un approccio interdisciplinare che favorisce la creazione di connessioni tra le nozioni apprese dallo studio delle discipline tecnico-scientifiche e la realtà. Anche le scuole che non sono dotate di laboratori scientifici adeguatamente attrezzati, possono affrontare esperimenti e trattare situazioni problematiche grazie all'ambiente Phet o all'uso di device mobili. Phet è un applicativo, studiato dalla Colorado University, contiene un gran numero di simulazioni scientifiche sia scaricabili sia fruibili online. I ragazzi, con il supporto di schede appositamente predisposte sono guidati nell'analisi dei fenomeni fisici, chimici, biologici. Essi effettuano osservazioni, fanno congetture, rilevano dati, formulano leggi e le verificano, applicando di fatto il metodo scientifico, in modalità collaborativa. Il sito, anche se non può considerarsi alternativo alle esperienze concrete realizzate dalla classe in un laboratorio scientifico, rappresenta un valido aiuto per i docenti che intendano proporre una didattica orientata allo sviluppo delle competenze scientifiche. Il cellulare può invece trasformarsi in un vero e proprio laboratorio di fisica grazie ai numerosi sensori presenti.

Villa Recalcati - Sala Neoclassica

Luca Raina

Tutti gli ordini di scuola

Destini incrociati e interviste impossibili.

Impariamo a riconoscere quali vantaggi offrono le ICT alla narrazione. Un approccio creativo e originale alla creazione di storie multimediali attraverso applicazioni interattive e un approccio creativo.

14.30 - 16.00

Villa Recalcati - Sala Barocca

Monica Albertini

Primaria

Magnetomatica e STEM

Condivisione di percorsi multidisciplinari aventi come obiettivo il miglioramento delle competenze di base STEM. Utilizzo di kit Geomag Classic, Mechanics, Pro L, Magicube, Kor con riferimento a contesti geometrici, aritmetici e logici. Progettazione e costruzione di strutture in team working. Semplici principi di magnetismo e di meccanica. Spunti e suggerimenti su come diventare creatori del proprio materiale didattico, digitale e non, superando l'ottica della semplice fruizione di tecnologia per incarnare il ruolo di inventore e maker, capace di adattare e personalizzare per una didattica realmente inclusiva.

Villa Recalcati - Sala Brera

Laura De Biaggi

Secondaria di I grado

I robot per imparare a progettare, creare e pensare.

Un workshop metodologico e pratico sul learning by doing dove progetteremo una lezione STEAM utilizzando la robotica educativa. Il kit utilizzato sarà Lego WeDo 2.0, dove alla creatività dei mattoncini Lego uniremo la presenza di attuatori e sensori programmabili per progettare, creare e pensare ad interessanti attività che coinvolgono lo storytelling, la matematica, la geometria e l'arte.

Villa Recalcati - Sala Neoclassica

Angela Puglisi

Infanzia e primaria

"Programmare robot è un gioco": percorsi didattico-educativi per scuola dell'infanzia e primaria

Workshop rivolto a insegnanti della Scuola dell'Infanzia e Primaria: metodologie, strategie, attività, storytelling perchè coding e robotica entrino a far parte dei percorsi educativo-didattici, facilitando e concretizzando il raggiungimento delle competenze attese attraverso la modalità laboratoriale cooperativa. Sperimentazione e creazione di attività da proporre in classe con robotini, come Cubetto e Blue Bot, programmabili in maniera semplice.

16.00 - 17.30

Villa Recalcati - Sala Barocca

Mauro Sabella

Primaria, Secondaria I e II grado

Con le app verso il metodo scientifico: giovani smanettoni crescono...

Insegnare attraverso accattivanti app le materie scientifiche, portare il laboratorio in classe per guidare i ragazzi ad acquisire il rigore del metodo scientifico come attitudine di fronte a situazioni di problem solving. Un viaggio attraverso le STEM che ha come scopo insegnare ad imparare e ad interiorizzare un metodo che aiuti i ragazzi in ogni ambito disciplinare.

Villa Recalcati - Sala Brera

Matteo Mainardi

Primaria, Secondaria I e II grado

CAA - Un linguaggio per l'inclusione

Si tratta di un intervento frontale nel quale si illustrerà il linguaggio della CAA (Comunicazione Aumentativa Alternativa). Verrà illustrato il suo forte impulso inclusivo e la sua ampia valenza, sia per situazione di svantaggio (autismo e DSA) sia per situazioni ordinarie (pre-lettura). Verranno presentati materiali effettivamente utilizzati in progetti specifici di inclusione scolastica di un studente disabile e autistico e un progetto di realizzazione di libri in CAA realizzati da studenti della scuola secondaria di I grado

Villa Recalcati - Sala Neoclassica

Chiara Lanzani - Sabrina Norcini

Secondaria di I e II grado

Social VR nella didattica delle lingue

Una presentazione dello stato dell'arte delle applicazioni VR per la didattica. Riuscire infatti a coniugare anche a scuola AR e VR con i social network è una sfida che offrirà scenari didattici insperati. Per la didattica delle lingue, ma non solo...

Villa Recalcati - Sala Pipe

Simonetta Anelli - Monica Boccoli

Primaria e secondaria di I grado

Splash... con un gioco per costruire a blocchi in mondi virtuali

Approfondimenti sul tema dell'acqua e laboratorio per la costruzione di una fontana in Minecraft.

17.30 - 19.00

Villa Recalcati - Sala Barocca

Mauro Sabella

Primaria, Secondaria I e II grado

Con le app verso il metodo scientifico: giovani smanettoni crescono...

Insegnare attraverso accattivanti app le materie scientifiche, portare il laboratorio in classe per guidare i ragazzi ad acquisire il rigore del metodo scientifico come attitudine di fronte a situazioni di problem solving. Un viaggio attraverso le STEM che ha come scopo insegnare ad imparare e ad interiorizzare un metodo che aiuti i ragazzi in ogni ambito disciplinare.

Villa Recalcati - Sala Brera

Sabrina Norcini - Matteo Mainardi

Primaria, Secondaria I e II grado

Tablet Classroom

Il workshop illustrerà come si svolge una lezione in una TabletClassroom. Verrà utilizzato il metodo della flipped classroom. I partecipanti dovranno avere a disposizione i loro dispositivi e saranno divisi in gruppi cui saranno forniti i materiali digitali per l'attivazione su uno specifico argomento. I gruppi poi saranno chiamati a produrre un manufatto in base ai criteri forniti dal relatore, simulando quindi una specifica situazione didattica.

Villa Recalcati - Sala Neoclassica

Angela Puglisi

Infanzia e primaria

"Programmare robot è un gioco": percorsi didattico-educativi per scuola dell'infanzia e primaria

Workshop rivolto a insegnanti della Scuola dell'Infanzia e Primaria: metodologie, strategie, attività, storytelling perchè coding e robotica entrino a far parte dei percorsi educativo-didattici, facilitando e concretizzando il raggiungimento delle competenze attese attraverso la modalità laboratoriale cooperativa. Sperimentazione e creazione di attività da proporre in classe con robottini, come Cubetto e Blue Bot, programmabili in maniera semplice.



Villa Recalcati - Sala Pipe

Simonetta Anelli - Monica Boccoli

Primaria e secondaria di I grado

Splash... con un gioco per costruire a blocchi in mondi virtuali

Approfondimenti sul tema dell'acqua e laboratorio per la costruzione di una fontana in Minecraft.

Sabato 15 Settembre

9.00 - 10.30

Villa Recalcati - Sala Barocca

Liborio Calì

Tutti gli ordini di scuola

L'utilizzo dei codici QR nella didattica e la realtà aumentata

Nel workshop impareremo a creare dei codici QR e vedremo come possiamo utilizzare i codici QR al servizio della didattica.

Vedremo alcuni esempi di contenuti in realtà aumentata.

Vedremo inoltre come possiamo costruire dei contenuti in realtà aumentata con Zap.works.

Villa Recalcati - Sala Brera

Giuseppe Corsaro

Primaria, Secondaria I e II grado

Poker di App: 4 app di grande aiuto per la gestione della classe, il supporto DSA e il lavoro con la LIM

Laboratorio con quattro piccole webapp gratuite di grande aiuto per la gestione della classe, il supporto DSA e il lavoro con la LIM. Un simpatico assistente digitale per fare silenzio in classe, tanti strumenti per la LIM in una sola semplice schermata, condividere lo schermo del proprio pc sulla LIM o sui tablet degli studenti, lettura e scrittura supportate digitalmente

Villa Recalcati - Sala Neoclassica

Mirella Maddalena - Rosa Zaccuri

Primaria, Secondaria I e II grado

Lezioni dinamiche ed interattive: da Recap ad un pour pour di applicazioni intriganti

Come e dove organizzare una lezione davvero interattiva. Ai corsisti verrà predisposta una mini lezione organizzata con Recap per mostrarne le potenzialità in termini di aggregatore interattivo di risorse. La mini lezione sarà l'occasione per diffondere e utilizzare altre e vivaci app o web app per la didattica.

10.30 - 12.00

Villa Recalcati - Sala Barocca

Vito Natale

Tutti gli ordini di scuola

Rendiamo accessibile un testo

Condividere per comunicare

Villa Recalcati - Sala Brera

Giuseppe Corsaro

Primaria, Secondaria I e II grado

Poker di App

Laboratorio con quattro piccole webapp gratuite di grande aiuto per la gestione della classe, il supporto DSA e il lavoro con la LIM. Un simpatico assistente digitale per fare silenzio in classe, tanti strumenti per la LIM in una sola semplice schermata, condividere lo schermo del proprio pc sulla LIM o sui tablet degli studenti, lettura e scrittura supportate digitalmente



Ma cos'è il pensiero computazionale? Quali buoni motivi per dedicare tempo alla robotica educativa? Quali competenze? Presentazione di alcuni strumenti e metodologie da impiegare nelle attività di coding e robotica educativa con riferimenti pedagogici e analisi dei principali obiettivi trasversali perseguibili. La costruzione di un robot e la programmazione dei vari elementi, fino ai sensori, sono attività che richiedono di procedere per tentativi ed errori. Per questo, si parla di metodo scientifico adatto a studiare le discipline STEM. Dopo una prima fase teorica, si guideranno i docenti presenti nella creazione e nella programmazione di piccoli robot costruiti con SAM LABS.
