

## Attività di formazione aperta ai docenti

### Azione “COOP ESTENSE per la Classe 2.0” - anno 2

#### Servizio Marconi TSI - Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna

<i>Incontro/corso</i>	<i>descrizione</i>
IC Carpi Nord Carpi 11/02/2015 15.30-17.30 Elena Pezzi La scuola, l'Europa, le lingue straniere: convergenze e interazioni <p style="text-align: right;">25 posti</p>	Che senso diamo all'insegnamento delle lingue straniere nella scuola di oggi? Presentazione di alcune esperienze di progetti collaborativi su piattaforme educative (eTwinning), condivisioni con partner stranieri sfruttando gli strumenti del Web 2.0, progetti europei (Erasmus+) Si no ahora, ¿cuándo?
IC Carpi Nord Carpi 19/02/2015 16.00-18.00 Michael Lodi (con Alessandra Serra) Pensiero Computazionale e Informatica Creativa: un laboratorio con Scratch <p style="text-align: right;">20 posti</p>	“Coding” e “Pensiero computazionale” sono argomenti “caldi” nelle indicazioni didattiche di oggi. In tutto il mondo, la loro introduzione, già a partire dalla scuola primaria, è riconosciuta molto utile per vari motivi. Imparare a programmare, a “pensare come un informatico”, è un ottimo modo per acquisire competenze trasversali quali problem-solving, ragionamento analitico e sistematico, precisione e cura per la forma, gestione della complessità di un problema, collaborazione. Costruire i propri programmi (videogiochi, storie, animazioni, simulazioni...) permette inoltre un uso attivo della tecnologia (contrapposto all'uso passivo, di solito l'unico a cui sono esposti i bambini oggi), come strumento per esprimere la propria creatività. Dopo una breve introduzione su questi argomenti, verranno insegnati concetti base della programmazione informatica attraverso Scratch ( <a href="http://scratch.mit.edu/">http://scratch.mit.edu/</a> ), un linguaggio visuale, gratuito e aperto, particolarmente adatto ai bambini, tramite la creazione di semplici videogiochi e animazioni interattive, collaborando e ragionando insieme su come utilizzare in classe questi strumenti e metodologie.
IC Carpi Nord Carpi 05/03/2015 16.30-18.30 19/03/2015 16.30-18.30 Rita Marchignoli Con le tecnologie alla primaria: il metodo EAS (episodi di apprendimento situato) <p style="text-align: right;">30 posti</p>	“EAS è una porzione di azione didattica, ovvero l'unità minima di cui consta l'agire didattico dell'insegnante in contesto. (P.C.Rivoltella, Fare didattica con gli EAS, Ed. La Scuola, 2012) Consta di tre momenti: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. anticipatorio (logica didattica: Problem solving)</li> <li>2. operatorio (logica didattica: Learning by doing)</li> <li>3. ristrutturativo (logica didattica: Reflective Learning)</li> </ol> Il metodo EAS è un approccio integrale all'insegnamento che trova la propria applicazione preferenziale nell'utilizzo di dispositivi digitali mobili, ma che funziona a prescindere dalla loro presenza.

## Attività di formazione aperta ai docenti

### Azione “COOP ESTENSE per la Classe 2.0” - anno 2

#### Servizio Marconi TSI - Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna

<p>IC Carpi Nord Carpi 14/04/2015 15.30-17.30 Gabriele Benassi Italiano e storia nella classe digitale (per la scuola secondaria - 1° e 2° gr.)</p> <p style="text-align: right;">25 posti</p>	<p>Le tecnologie sono strumenti, come i libri, i gessetti e i fogli di carta. Possiamo utilizzarle in modo efficace solo in un contesto didattico ed educativo consapevole e progettato, non come sostitutive di strumenti già esistenti ma come potenziali esaltatrici di una didattica attiva, di ambienti di apprendimento dinamici intesi come "palestre" in cui sviluppare ed allenare competenze trasversali e disciplinari in un modo più autentico ed operativo; oppure come “mondo” che entra con facilità in classe attraverso grammatiche e registri comunicativi diversi per orientare gli alunni a consultare e rielaborare in modo critico i contenuti. Le discipline umanistiche sono a loro agio in contesti di lavoro di questo tipo, forti della loro vivacità e ben inclini al lavoro collaborativo degli alunni, in una prospettiva di didattica aperta al mondo - e quindi che abbia a che fare con la realtà e la lettura della realtà - e non rinchiusa in classe - cioè semplicemente ripetitiva di schemi ed esercizi riprodotti ed eccessivamente manualistica.</p>
<p>IC5 FE Ferrara 10/02/2015 17.00-19.00 Carmelo Presicce / Alessandra Serra Pensiero Computazionale e Informatica Creativa: un laboratorio con Scratch</p> <p style="text-align: right;">20 posti</p>	<p>“Coding” e “Pensiero computazionale” sono argomenti “caldi” nelle indicazioni didattiche di oggi. In tutto il mondo, la loro introduzione, già a partire dalla scuola primaria, è riconosciuta molto utile per vari motivi. Imparare a programmare, a “pensare come un informatico”, è un ottimo modo per acquisire competenze trasversali quali problem-solving, ragionamento analitico e sistematico, precisione e cura per la forma, gestione della complessità di un problema, collaborazione.</p> <p>Costruire i propri programmi (videogiochi, storie, animazioni, simulazioni...) permette inoltre un uso attivo della tecnologia (contrapposto all'uso passivo, di solito l'unico a cui sono esposti i bambini oggi), come strumento per esprimere la propria creatività.</p> <p>Dopo una breve introduzione su questi argomenti, verranno insegnati concetti base della programmazione informatica attraverso Scratch (<a href="http://scratch.mit.edu/">http://scratch.mit.edu/</a>), un linguaggio visuale, gratuito e aperto, particolarmente adatto ai bambini, tramite la creazione di semplici videogiochi e animazioni interattive, collaborando e ragionando insieme su come utilizzare in classe questi strumenti e metodologie.</p>
<p>IC5 FE Ferrara 25/02/2015 15.30-18.00 Giacomo Magisano / Daniele Paradiso Making... possibili scenari scolastici</p>	<p>Li chiamano “maker”, o artigiani digitali, ma altro non sono che appassionati del fai-da-te con un debole per le nuove tecnologie. Questo movimento, esploso negli ultimi anni, deve molto ad una piccola scheda elettronica per la prototipazione rapida chiamata Arduino. Con Arduino è possibile costruire piccoli robot, stazioni meteo, centraline elettroniche e sistemi di automazione di ogni</p>

## Attività di formazione aperta ai docenti

### Azione “COOP ESTENSE per la Classe 2.0” - anno 2

#### Servizio Marconi TSI - Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna

<p>(didattica del fare tra coding ed arduino)</p> <p style="text-align: right;">15 posti</p>	<p>genere. Non sono necessarie competenze pregresse e si tratta di un ottimo strumento per avvicinare i ragazzi più grandi alla programmazione, mostrando loro come l'apprendimento di scienza e tecnologia sia immediatamente spendibile nel mondo reale. I docenti verranno introdotti alla piattaforma in maniera pratica e diretta, attraverso dei primi semplici esperimenti, cercando di focalizzare l'attenzione sul metodo del “learn by doing”, ossia dell'imparare facendo.</p>
<p>IC5 FE Ferrara 05/03/2015 15.30-17.30 12/03/2015 15.30-17.30 Enzo Zecchi Realizzare percorsi PBL - seguito di anno1</p> <p style="text-align: right;">30 posti</p>	<p>L'approccio PBL, in modalità Cooperative Learning, viene introdotto quale strategia d'elezione per l'attuazione di una didattica per Competenze e Learner Centered. Viene presentato, nella sua completezza, il metodo Lepida Scuola che, di tale approccio, rende possibile l'implementazione fattiva in classe. Le fasi temporali, i deliverable attesi e le valutazioni relative permetteranno al docente di ritrovarsi in questo rinnovato paradigma metodologico. Senza trascurare gli aspetti teorico/metodologici gli interventi avranno un taglio pratico accompagnato da esemplificazioni reali. Le ICT sono introdotte come strumento funzionale a una corretta realizzazione dell'ambiente di apprendimento coerente e necessario.</p>
<p>IC5 FE Ferrara 25/03/2015 15.30-17.30 Elena Pezzi La scuola, l'Europa, le lingue straniere: convergenze e interazioni</p> <p style="text-align: right;">25 posti</p>	<p>Che senso diamo all'insegnamento delle lingue straniere nella scuola di oggi? Presentazione di alcune esperienze di progetti collaborativi su piattaforme educative (eTwinning), condivisioni con partner stranieri sfruttando gli strumenti del Web 2.0, progetti europei (Erasmus+)</p> <p>Si no ahora, ¿cuándo?</p>
<p>Liceo Morandi Finale E. 11/02/2015 16.00-18.00 Michael Lodi (con Alessandra Serra) Pensiero Computazionale e Informatica Creativa: un laboratorio con Scratch</p> <p style="text-align: right;">20 posti</p>	<p>“Coding” e “Pensiero computazionale” sono argomenti “caldi” nelle indicazioni didattiche di oggi. In tutto il mondo, la loro introduzione, già a partire dalla scuola primaria, è riconosciuta molto utile per vari motivi. Imparare a programmare, a “pensare come un informatico”, è un ottimo modo per acquisire competenze trasversali quali problem-solving, ragionamento analitico e sistematico, precisione e cura per la forma, gestione della complessità di un problema, collaborazione.</p> <p>Costruire i propri programmi (videogiochi, storie, animazioni, simulazioni...) permette inoltre un uso attivo della tecnologia (contrapposto all'uso passivo, di solito l'unico a cui sono esposti i bambini oggi), come strumento per esprimere la propria creatività.</p>

## Attività di formazione aperta ai docenti

### Azione “COOP ESTENSE per la Classe 2.0” - anno 2

#### Servizio Marconi TSI - Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna

	<p>Dopo una breve introduzione su questi argomenti, verranno insegnati concetti base della programmazione informatica attraverso Scratch (<a href="http://scratch.mit.edu/">http://scratch.mit.edu/</a>), un linguaggio visuale, gratuito e aperto, particolarmente adatto ai bambini, tramite la creazione di semplici videogiochi e animazioni interattive, collaborando e ragionando insieme su come utilizzare in classe questi strumenti e metodologie.</p>
<p>Liceo Morandi Finale E. 10/03/2015 15.30-18.00 Civibox Impostazione di un percorso sulla sicurezza in rete (per docenti)</p> <p style="text-align: right;">50 posti</p>	<p>La necessità non solo di informare, ma di dare strumenti, invita ad una maggiore attenzione, una maggiore consapevolezza, a evidenziare gli aspetti dell'identità e delle relazioni sul web. E' necessaria un'informale educazione all'uso dei nuovi media e delle dinamiche che si innescano tra docenti e studenti sui temi del digitale. Sono questi gli obiettivi dell'incontro, che trovano riscontro e priorità anche all'interno dell'Agenda Digitale italiana ed europea, quali presupposti per una società più giusta, più sicura e consapevole.</p>
<p>Liceo Morandi Finale E. 23/04/2015 15.00-17.00 Anna Cilia / Ilenia Melli Tecnologie e area matematico scientifica (medie e biennio superiori)</p> <p style="text-align: right;">25 posti</p>	<p>La geometria con GeoGebra, GeoGebra Tube, GeoGebraBook e altre applicazioni on line. Proposte di percorsi tematici per sviluppare le competenze matematiche.</p>
<p>SM Montanari Mirandola 05/02/2015 16.00-18.00 Michael Lodi (con Alessandra Serra) Pensiero Computazionale e Informatica Creativa: un laboratorio con Scratch</p> <p style="text-align: right;">20 posti</p>	<p>“Coding” e “Pensiero computazionale” sono argomenti “caldi” nelle indicazioni didattiche di oggi. In tutto il mondo, la loro introduzione, già a partire dalla scuola primaria, è riconosciuta molto utile per vari motivi. Imparare a programmare, a “pensare come un informatico”, è un ottimo modo per acquisire competenze trasversali quali problem-solving, ragionamento analitico e sistematico, precisione e cura per la forma, gestione della complessità di un problema, collaborazione.</p> <p>Costruire i propri programmi (videogiochi, storie, animazioni, simulazioni...) permette inoltre un uso attivo della tecnologia (contrapposto all'uso passivo, di solito l'unico a cui sono esposti i bambini oggi), come strumento per esprimere la propria creatività.</p> <p>Dopo una breve introduzione su questi argomenti, verranno insegnati concetti base della programmazione informatica attraverso Scratch (<a href="http://scratch.mit.edu/">http://scratch.mit.edu/</a>), un linguaggio visuale, gratuito e aperto, particolarmente adatto ai bambini, tramite la</p>

**Attività di formazione aperta ai docenti****Azione “COOP ESTENSE per la Classe 2.0” - anno 2****Servizio Marconi TSI - Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna**

	creazione di semplici videogiochi e animazioni interattive, collaborando e ragionando insieme su come utilizzare in classe questi strumenti e metodologie.
SM Montanari Mirandola 26/02/2015 17.00-19.00 Assoc. Connessioni Didattiche Percorsi di Robotica e automazione nel primo ciclo  30 posti	Presentazione di percorsi, spunti di lavoro e strumenti per sfruttare e integrare le potenzialità della robotica all'interno dei contesti educativi e didattici con particolare attenzione a inclusione, interdisciplinarietà e continuità
SM Montanari Mirandola 13/03/2015 18.00-20.00 20/03/2015 18.00-20.00 27/03/2015 18.00-20.00 17/04/2015 18.00-20.00 Giuseppe Bergamini Corso di Videomaking  25 posti	Videomaking a scuola, a misura di docente e di studenti <ul style="list-style-type: none"> <li>- Regole e tecniche fotografiche di base</li> <li>- ABC della ripresa video</li> <li>- Storytelling</li> <li>- ABC del montaggio video</li> </ul>
Liceo Sigonio Modena 05/02/2015 15.30-17.30 12/02/2015 15.30-17.30 Enzo Zecchi Realizzare percorsi PBL - seguito di anno1  30 posti	L'approccio PBL, in modalità Cooperative Learning, viene introdotto quale strategia d'elezione per l'attuazione di una didattica per Competenze e Learner Centered. Viene presentato, nella sua completezza, il metodo Lepida Scuola che, di tale approccio, rende possibile l'implementazione fattiva in classe. Le fasi temporali, i deliverable attesi e le valutazioni relative permetteranno al docente di ritrovarsi in questo rinnovato paradigma metodologico. Senza trascurare gli aspetti teorico/metodologici gli interventi avranno un taglio pratico accompagnato da esemplificazioni reali. Le ICT sono introdotte come strumento funzionale a una corretta realizzazione dell'ambiente di apprendimento coerente e necessario.
Liceo Sigonio Modena 25/02/2015 16.00-18.00 Michael Lodi (con Alessandra Serra) Pensiero Computazionale e Informatica Creativa: un laboratorio con Scratch.	“Coding” e “Pensiero computazionale” sono argomenti “caldi” nelle indicazioni didattiche di oggi. In tutto il mondo, la loro introduzione, già a partire dalla scuola primaria, è riconosciuta molto utile per vari motivi. Imparare a programmare, a “pensare come un informatico”, è un ottimo modo per acquisire competenze trasversali quali problem-solving, ragionamento analitico e sistematico, precisione e cura per la forma, gestione della complessità di un problema, collaborazione.

## Attività di formazione aperta ai docenti

### Azione “COOP ESTENSE per la Classe 2.0” - anno 2

#### Servizio Marconi TSI - Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna

<p style="text-align: right;">20 posti</p>	<p>Costruire i propri programmi (videogiochi, storie, animazioni, simulazioni...) permette inoltre un uso attivo della tecnologia (contrapposto all'uso passivo, di solito l'unico a cui sono esposti i bambini oggi), come strumento per esprimere la propria creatività. Dopo una breve introduzione su questi argomenti, verranno insegnati concetti base della programmazione informatica attraverso Scratch (<a href="http://scratch.mit.edu/">http://scratch.mit.edu/</a>), un linguaggio visuale, gratuito e aperto, particolarmente adatto ai bambini, tramite la creazione di semplici videogiochi e animazioni interattive, collaborando e ragionando insieme su come utilizzare in classe questi strumenti e metodologie.</p>
<p>Liceo Sigonio Modena 16/04/2015 15:00-17:00 Ilenia Melli / Jenny Poletti Realtà aumentata per una didattica... aumentata</p> <p style="text-align: right;">25 posti</p>	<p>Realtà aumentata? Chi è costei? E' nata con il marketing e con la pubblicità. Poi ha conquistato videogiochi e turismo. E ora il business e anche la scuola nella quale si possono sperimentare nuove interazioni fra reale e virtuale con interessanti ricadute sull'apprendimento. Come introdurla concretamente nella didattica? Nell'incontro saranno proposti esempi di attività realizzate nella scuola secondaria in cui manualità, tecnologie e realtà aumentata si integrano, si sostengono e si richiamano e in cui gli studenti sono designer, progettisti e artigiani.</p>
<p>Liceo Sigonio Modena 07/05/2015 15:00-17:00 Ilenia Melli / Jenny Poletti Project Based Learning in classe: esempi di progetti realizzati e indicazioni pratiche per costruirne uno</p> <p style="text-align: right;">25 posti</p>	<p>Il Project Based Learning è un approccio alla didattica in cui si realizzano progetti che dalla classe si aprono al mondo reale. Agli studenti si richiede la capacità di pianificare, di riflettere sul loro operato e soprattutto di “fare” in modo attivo. Le tecnologie possono offrire in questo un supporto potente. Durante l'incontro desideriamo raccontare esempi di progetti realizzati in classe, in particolare nei due ambiti storico letterario e scientifico matematico, per offrire spunti che hanno l'intento di far nascere idee e riflessioni. Soprattutto vorremmo offrire indicazioni pratiche per iniziare a lavorare per competenze, assegnando compiti autentici.</p>
<p>Liceo Sigonio Modena 19/02 15:00-17:00 05/03 15:00-17:00 Elena Monari Idee per usare le TIC nelle materie umanistiche alle superiori</p> <p style="text-align: right;">25 posti</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. flipped classroom, condivisioni di schemi, immagini, testi, mp3. La valutazione formativa “in tempo reale”. Modi per mettere al lavoro i ragazzi, far loro compiere operazioni cognitive importanti e non offrir loro la lezione frontale.</li> <li>2. Le TIC per la valutazione: i moduli google, "selfie-interrogazioni", testi corretti on line. Misurare e valutare i contenuti appresi in modo veloce, allenarli ad esprimersi oralmente in modo corretto e valutarli, valutare testi scritti.</li> </ol>



Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna

Servizio Marconi T.S.I.



**Attività di formazione aperta ai docenti**

**Azione “COOP ESTENSE per la Classe 2.0” - anno 2**

**Servizio Marconi TSI - Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna**

---