

Making at School in Covid Time

Una serie di 3 webinar per proporre esperienze slanci spunti da una scuola viva, che reagisce, che cresce con i suoi studenti

interventi di docenti del **Servizio Marconi TSI** e dell'**Equipe Formativa Territoriale - USRER**

Webinar 1: MakingStories -costruire storie, multimedia, nuove possibilità

16 dicembre 2020 h. 16-18

Webinar 2: il fare digitale tra didattica ed organizzazione

14 gennaio 2021 h. 16-18

Webinar 3: making nonostante distanziamenti, sanificazioni, distanze...

20 gennaio 2021 h. 16-18

Webinar 1: MakingStories -costruire storie, multimedia, nuove possibilità

16 dicembre 2021 h. 16.00-18.00

link iscrizione: <https://attendee.gotowebinar.com/register/1054432062585558797>

1	Chiara Fontana	Robotstorytelling (già a ROME  THE EUROPEAN EDITION)	Lo storytelling come ambiente per integrare narrazione, coding e robotica educativa. Mani sul kit Lego Spike e su Agenda 2030. Ma se non ho Lego Spike? Qualsiasi robot-personaggio può essere inventato e animato per ri-narrare storie: parola d'ordine: "creatività".
2	Stefano Rini	Animate every thing - gli alfabeti della stop motion (già a ROME  THE EUROPEAN EDITION)	Tutto è linguaggio, tutto è storia. La stop motion è un interessante ponte tra le discipline, tra tecnica e artigianato, tra digitale e analogico puro. Un mondo di storie e significati potenziali all'interno dei quali trovare la propria voce.
3	Luigi Parisi	Creatività a... 360 gradi	Le action cam a 360° pensate per lo sport e per l'outdoor, possono rivelarsi strumenti che aprono vie inattese per attività di storytelling, documentazione di percorsi didattici. Strumenti decisamente innovativi che possono ampliare le possibilità espressive e sollecitare la creatività di docenti e studenti in fatto di immagini e di video.
4	Gianfranco Pulitano	3Dad - Making anche a distanza, con i laboratori virtuali e uso di AR e VR. (già a ROME  THE EUROPEAN EDITION)	Come svolgere didattica laboratoriale senza un laboratorio? racconto di attività di Making già svolte durante i lockdown. Modellazione 3D per una "stampa 3D virtuale" attraverso visori e tablet...

webinar 2: il fare digitale tra didattica ed organizzazione

14 gennaio 2021 h. 16.00-18.00

link iscrizione: <https://attendee.gotowebinar.com/register/4789259756884887053>

1	Alessandra Serra	TinkerPlay! Armeggiare con le App nella scuola dell'infanzia (già a )	L'ambiente virtuale offre al bambino realtà intangibili, senza confini, che non possono essere esplorate con il corpo e il movimento, ha potenzialità che sfruttano soprattutto i canali visivo e uditivo. Ma l'ambiente virtuale può offrire stimoli per esplorare e conoscere solamente quando conduce il bambino ad essere creatore attivo e non fruitore passivo. Il bambino, tablet in mano, diventa... ARTIGIANO DIGITALE per parlare di sé e creare i propri contenuti.
2	Rita Marchignoli	Codici a distanza. Si può!	Scoprire e ri-scoprire il lavoro di gruppo attraverso lo sviluppo del pensiero computazionale e il problem solving.
3	Giovanni Govoni	Atelier: la bellezza sostenibile come presupposto per l'apprendimento	Spesso nella progettazione delle scuole, degli ambienti e delle aule, l'aspetto funzionale è l'unico aspetto preso in considerazione. Bellezza, armonia, giochi di luce e colori nello spazio diventano però a volte un aspetto fondamentale nel processo di apprendimento, generando emozioni ed esperienze significative per i nostri alunni ed alunne. La sfida è quella di trovare nuove soluzioni che possano coniugare la bellezza, l'ecologia e la sostenibilità con i fondi a disposizione di scuola ed enti locali.
4	Gabriele Benassi	L'esperienza di Girls Code it Better: docenti, maker e metodologia PBL nella secondaria di primo grado	I club di Girls code It Better sono un bell'esempio di interazione pubblico- privato e portano in classe le competenze specifiche del maker e del docente in una bella simbiosi. la metodologia del PBL e lo spazio lasciato alla creatività e all'ascolto delle ragazze diventano lo spazio di lavoro in cui le competenze specifiche vengono trasferite in tutti i componenti del club. Gli strumenti e le conoscenze sono in riferimento all'idea da realizzare e non viceversa.



webinar 3: making nonostante distanziamenti, sanificazioni, distanze...

20 gennaio 2021 h. 16.00-18.00 link iscrizione: <https://attendee.gotowebinar.com/register/7616200908920240653>

1	Maurizio Conti	DARduino - anche a distanza si può! (e misuriamo la temperatura!) (già a )	La piattaforma cloud based Arduino Create rappresenta una evoluzione nel mondo della programmazione di IoT perché semplifica la loro realizzazione ma garantisce la massima sicurezza durante il loro utilizzo. Realizziamo passo passo una IoT che misura la temperatura ambiente e la visualizza sul nostro smartphone scrivendo davvero pochissime righe di codice.
2	Roberto Agostini	Code'&Play Fare musica con gli algoritmi (con Sonic Pi) (già a )	Fare musica con gli algoritmi, anche “dal vivo”: riflessioni di un docente di Musica sul coding musicale e le sue potenzialità per la scuola, e non solo in educazione musicale, con la presentazione del software per “live coding” Sonic Pi.
3	Silvia Pirini Casadei	Matematica col simulatore di Lego Mindstorm EV3	Fare robotica, programmazione e matematica a distanza col simulatore online di Lego Mindstorm EV3. La piattaforma Open Roberta Lab permette di programmare e fare simulazioni con EV3: progettando opportunamente le lezioni, è possibile fare tanta matematica mentre si programma e viceversa.
4	Chiara Ferronato	Realtà Aumentata con Metaverse	Pensiero computazionale e progettazione in AR: creare percorsi ed esperienze aumentate, coinvolgenti e stimolanti. Metaverse è un ambiente semplice e ben strutturato per creare esperienze di Realtà Aumentata. Nell'applicazione sono disponibili dei componenti per organizzare i propri contenuti su uno storyboard e collegarli secondo una logica computazionale.