



Gli interventi di accompagnamento sono attività proposte per il LAVORO CON LE CLASSI pensate in modo che il docente formatore del Servizio affianchi (non che sostituisca, quindi!) il docente titolare. Il docente titolare resta tale, in classe, durante l'attività; può essere eventualmente affiancato da uno o due docenti osservatori della stessa scuola. L'intervento assume quindi il duplice valore di attività didattica innovativa per gli studenti che partecipano, e di formazione on the run, autentica, per i docenti che assistono.

Gli accompagnamenti sono proposti in ottica di spunto all'innovazione e di formazione mirata e 'autentica'. Non devono assolutamente essere intesi dalle scuole come SOSTITUZIONE dei propri docenti da parte degli esperti per svolgere percorsi formativi per le loro classi, in modo slegato dalle proprie attività formative istituzionali.

Per una miglior fruizione di questo catalogo, le proposte sono raggruppate in quattro categorie:

- [AI](#)
- [Humanities](#)
- [STEAM](#)
- [Strumenti](#)

Categoria: AI

Codice: a001

Categoria: AI

Creare musica e immagini con l'aiuto dell'AI

Stimolare la fantasia e l'inventiva artistica con l'intelligenza artificiale

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Roberto Agostini e Luigi Parisi

-

L'intelligenza artificiale generativa è usata in modo diffuso nelle produzioni artistiche. Per l'educazione all'arte visiva e alla musica si apre dunque una nuova sfida: quella di creare percorsi didattici che integrino risorse di AI generativa in modo critico e coinvolgente. Questo laboratorio farà sperimentare agli studenti alcuni alcuni strumenti e alcune soluzioni operative utili per creare immagini e musica interrogando l'intelligenza artificiale come attività non fini a se stesse, ma integrate in percorsi didattici interdisciplinari volti tanto a potenziare le competenze espressive degli studenti quanto a sviluppare un approccio critico e consapevole all'uso dell'AI.

Durata prevista (ore): 6-9.

Codice: a002

Categoria: AI

Food & AI

Le (im)possibili connessioni fra lingue, AI e cibo

Per: Istituti Professionali Alberghieri

Proposto da: Luca Farinelli - Chiara Ferronato - Rosa Maria Caffio

-

Il percorso è destinato agli Istituti per l'enogastronomia. Attraverso un'attività induttiva, gli alunni utilizzeranno la traduzione per scoprire la cittadinanza planetaria, relazionarsi con l'AI, scoprirne i limiti e confezionare una ricetta. Si tratta di un compito di realtà che abbraccia la pluridisciplinarietà per attivare lo spirito critico su contenuti differenti e si affianca all'espressione della propria creatività. L'esperienza verrà documentata dagli studenti con la creazione di un podcast per raccontare e documentare processi ed emozioni.

Durata prevista (ore): da 6 a 9.

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER

ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO: INTERVENTI IN CLASSE

Codice: a003

Categoria: AI

Informarsi nell'era dell'intelligenza artificiale

Alla ricerca dell'informazione affidabile con il fact-checking e il prebunking

Per: scuola secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Luca Farinelli

-

Il tema della disinformazione e dei suoi effetti devastanti è oggi più attuale che mai, visto che l'implementazione dell'intelligenza artificiale ha generato scenari di manipolazione inediti e impensabili fino a qualche anno fa. In questo contesto, è necessario che i ragazzi acquisiscano la consapevolezza critica circa i meccanismi che sovrintendono alle tecnologie che gestiscono il mare magnum di dati e di informazioni in cui siamo immersi. Nelle attività dell'accompagnamento si affronterà il tema di come l'AI intervenga sulla generazione di contenuti e, attraverso alcuni strumenti, si sperimenteranno concrete attività di produzione.

Durata prevista (ore): da 6 a 9.

Codice: a004

Categoria: AI

L'AI in classe

Uso creativo di applicativi di intelligenza generale generativa.

Per: tutti gli ordini scolastici

Proposto da: Chiara Ferronato

-

Il laboratorio offre l'opportunità di immergersi nell'affascinante mondo dell'intelligenza artificiale generativa attraverso l'uso creativo di applicativi gratuiti per acquisire competenze di base (digitali e non solo) e promuovere una riflessione etica e il pensiero critico. In base al livello scolastico e alle richieste, saranno proposti percorsi da integrare nella didattica con un approccio trasversale che coinvolga diversi ambiti disciplinari. Alle classi partecipanti non è richiesta una competenza tecnica specifica.

Durata prevista (ore): 4.

Categoria: Humanities

Codice: a005

Categoria: humanities

A qualcuno piace podcast

Progettare e realizzare podcast in classe

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Rosa Maria Caffio e Roberto Agostini

-

L'accompagnamento si propone di affrontare vari temi per permettere a una classe o anche a una scuola di progettare e organizzare in modo sostenibile attività di podcasting. Saranno trattate le modalità organizzative e le tecniche di produzione di podcast a tema, l'uso e la registrazione della voce, la produzione di contenuti audio originali quali sigle, stacchetti e sottofondi musicali, le tecniche di post-produzione dell'audio digitale, l'uso delle piattaforme di distribuzione, le tecniche di promozione nei social network.

Durata prevista (ore): 9.

Codice: a006

Categoria: humanities

English for fun!

Apprendere le lingue in un ambiente collaborativo e coinvolgente

Per: scuola dell'infanzia e primaria

Proposto da: Chiara Ferronato

-

Durante gli incontri verranno presentate pratiche didattiche da rivisitare in chiave linguistica con l'obiettivo di stimolare e attivare un apprendimento della lingua inglese in un contesto autentico. Gli studenti verranno coinvolti in percorsi didattici basati su un approccio comunicativo e umanistico-affettivo e tecniche d'insegnamento cooperative e coinvolgenti. I contenuti linguistici verranno programmati e adattati in base ai livelli degli alunni in accordo con i docenti richiedenti.

Durata prevista (ore): 2 per classe per almeno 3 classi dell'istituto richiedente.

Codice: a007

Categoria: humanities

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER

ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO: INTERVENTI IN CLASSE

Il suono della radio

Creare e gestire il suono e la musica per radio e podcast

Per: scuola secondaria di primo (classi IV e V) e secondo grado

Proposto da: Roberto Agostini

-

Nelle produzioni radiofoniche l'audio è un aspetto centrale. In questo laboratorio si affronteranno gli aspetti della produzione e della gestione dell'audio digitale, sperimentando le procedure di montaggio e post-produzione, e creando contenuti originali quali sigle, jingle ed effetti sonori. Il laboratorio è consigliato alle scuole che stanno lavorando alla produzione radiofonica e al podcasting e vogliono migliorarne la qualità attraverso le produzioni originali degli studenti. In questo laboratorio è importante che siano coinvolti i docenti di educazione musicale.

Durata prevista (ore): dalle 6 alle 9.

Codice: a008

Categoria: humanities

In Europa con eTwinning e le STEM

Aprire la scuola a progettazioni europee

Per: scuola infanzia e scuola primaria

Proposto da: Maria Angela Zanetti

Questa proposta intende incentivare la collaborazione online tra docenti europei e rendere fattiva la partecipazione ad un progetto eTwinning anche per docenti meno esperti. Le attività saranno concordate con i partecipanti attraverso l'utilizzo degli strumenti collaborativi della piattaforma eTwinning. Finalità: diffondere le discipline STEM fin dai primi anni di frequenza scolastica; sviluppare le competenze con attività di respiro europeo. Il percorso mira a sperimentare nuovi approcci didattici e nuove metodologie nonché a promuovere l'uso delle tecnologie digitali, compresi gli strumenti dell'intelligenza artificiale, tra i docenti.

Durata prevista (ore): 10.

Codice: a009

Categoria: humanities

Io vivo social

Stare in rete consapevolmente

Per: scuola secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Luca Farinelli

-

L'accompagnamento mira a supportare gli insegnanti nelle attività didattiche rivolte ai ragazzi per promuovere un uso consapevole e responsabile dei social media. Si parlerà di privacy, dipendenza e

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER

ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO: INTERVENTI IN CLASSE

comunicazione non ostile al fine di preparare i giovani ad utilizzare i social media come strumenti di comunicazione efficace e crescita personale, educandoli a strategie per attivare un ambiente online positivo.

Durata prevista (ore): 9.

Codice: a010

Categoria: humanities

Lezioni di radio

Organizzazione sostenibile e integrazione nel curriculum

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Rosa Maria Caffio e Roberto Agostini

-

L'accompagnamento si propone di affrontare vari temi per permettere a una classe o anche a una scuola di progettare e organizzare in modo sostenibile l'attività di una web radio intesa come un nuovo ambiente di apprendimento in orario curricolare. Saranno trattate le modalità organizzative di una redazione giornalistica, la gestione della programmazione, le tecniche di live streaming e la promozione della radio nei canali social. Saranno dati cenni alle tecniche di autoproduzione di sigle, stacchetti e sottofondi musicali.

Durata prevista (ore): 9.

Codice: a011

Categoria: humanities

Podcast tra i banchi

Provare il podcast in classe

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Chiara Olivieri

-

Podcast per un progetto trasversale e per la prevenzione della dispersione scolastica. I podcast permettono di raggiungere anche gli studenti fragili (come autori e come destinatari), costituendo un'opportunità per innovare le modalità di insegnamento e coinvolgere gli studenti in modo attivo e partecipativo. Gli insegnanti possono stimolare la creatività e la collaborazione degli studenti, incoraggiandoli a sviluppare abilità linguistiche, comunicative e di problem solving. Il percorso prevede un momento di formazione teorica sugli applicativi da usare per l'editing audio e la pubblicazione del podcast e sugli strumenti analogici di progettazione (scheda progetto e scheda trasmissione).

Durata prevista (ore): da 6 a 8.

Categoria: STEAM

Codice: a012

Categoria: STEAM

Arte visiva con il digitale

Realizzare con il digitale progetti creativi in ambito visivo

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Gianfranco Pulitano

-

Il mondo analogico, il mondo digitale. Spesso il tempo trascorso con il digitale influenza in modo determinante le scelte che facciamo. Educare gli alunni nel buon uso di un digitale creativo è fondamentale. In questo laboratorio sarà presentato un percorso centrato su progetti creativi in ambito artistico visivo. Verranno proposte esercitazioni su forme di arte parametrica utilizzando il coding e la robotica, sulla gestione di varie applicazioni attraverso la grafica vettoriale e la modellazione 3D, e su attività con fotografie e video, anche attraverso le tecniche di stop motion e l'esplorazione dei mondi virtuali.

Durata prevista (ore): da 6 a 8.

Codice: a013

Categoria: STEAM

Code explorer

Impariamo a programmare

Per: scuola primaria e secondaria di primo grado

Proposto da: Maria Angela Zanetti o Chiara Fontana

-

In questi incontri le studentesse e gli studenti impareranno a usare Scratch, familiarizzando con un linguaggio di programmazione particolarmente semplice e versatile, in quanto basato su blocchi visivi. Scratch si presta a sviluppare il gusto per ideare e realizzare semplici progetti. Attraverso il suo utilizzo, le classi potranno realizzare animazioni, storie interattive, attività matematiche (geometria, quiz, frattali e ricorsioni), videogiochi (uso della webcam, realtà aumentata, labirinti) e altro ancora.

Durata prevista (ore): 10.

Codice: a014

Categoria: STEAM

Coding the beat con Scratch

Fare musica con la programmazione a blocchi

Per: scuola primaria (classi IV e V) e secondaria di primo grado

Proposto da: Roberto Agostini

-

L'accompagnamento consiste in un laboratorio di coding espressivo centrato sulla produzione di musica usando il software di programmazione a blocchi Scratch potenziato con l'estensione "Music". Le attività mirano allo stesso tempo a sviluppare la creatività musicale e il pensiero computazionale. Per seguire le attività non sono necessarie conoscenze già acquisite di programmazione o competenze musicali avanzate: nell'ottica dell' "imparare facendo", i ragazzi che non conoscono Scratch impareranno i rudimenti della programmazione creando musica, mentre quelli che già conoscono Scratch amplieranno le competenze acquisite sperimentando la programmazione nell'ambito sonoro-musicale.

Durata prevista (ore): da 6 a 9.

Codice: a015

Categoria: STEAM

Coding the beat con Sonic Pi

Programmare la musica, suonare i codici

Per: scuola primaria (classi IV e V) e secondaria di primo grado

Proposto da: Roberto Agostini

-

L'accompagnamento consiste in un laboratorio di coding espressivo centrato sul suono e sulla musica. Si tratta di un percorso interdisciplinare centrato sulla programmazione informatica e la composizione di musica dove i ragazzi si troveranno a sperimentare i rudimenti della programmazione componendo musica e creando eventi sonori. Per l'attività sarà usato il software gratuito a righe di comando Sonic Pi. Per seguire il laboratorio non sono necessarie conoscenze già acquisite di programmazione e competenze musicali avanzate.

Durata prevista (ore): da 6 a 9.

Codice: a016

Categoria: STEAM

Laboratori di creatività: tinkering

Inventando s'impara: apprendere e sperimentare.

Per: scuola primaria e secondaria di primo grado

Proposto da: Chiara Fontana o Maria Angela Zanetti

-

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER

ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO: INTERVENTI IN CLASSE

In questo laboratorio gli studenti realizzeranno degli artefatti utilizzando materiali di recupero e sensori, led e piccole schede elettroniche. Le attività sono volte a promuovere lo sviluppo delle capacità di problem solving e del ragionamento astratto, a potenziare la creatività e a incentivare inclusività e autostima. Le metodologie utilizzate incoraggeranno la collaborazione nel gruppo, la condivisione, la riflessione e la valorizzazione dell'errore.

Durata prevista: 9.

Codice: a017

Categoria: STEAM

Il making a scuola

Strumenti per imparare facendo

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Gianfranco Pulitano

-

Il digitale influenza notevolmente la manifattura e l'artigianato: le macchine a controllo numerico sono sempre più numerose all'interno delle botteghe dei piccoli artigiani, mentre makerspace e Fab Lab si diffondono in tutto il mondo. La scuola diventa quindi un luogo dove il making deve trovare terreno fertile. Stampanti 3D, scanner 3D, laser cut, CNC, plotter da taglio, pressa e termoformatrice, diventano strumenti per la didattica, la didattica del fare. Questo laboratorio è finalizzato a far conoscere ed utilizzare le strumentazioni recentemente acquisite dalle scuole.

Durata prevista (ore): da 6 a 9.

Codice: a018

Categoria: STEAM

Mondi virtuali

Realtà virtuale e aumentata nel Metaverso

Per: scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Gianfranco Pulitano

-

Scopriamo quali piattaforme e dispositivi sono più adatti da utilizzare con gli alunni per educarli ad un uso consapevole e moderato dei mondi virtuali e del metaverso (e di tutto quello che può rientrare in questa nebulosa definizione). Indubbiamente oggi viviamo onlife e di conseguenza anche la didattica deve tener conto dei nuovi media come visori, smartphone e tablet. Scopriamo insieme potenzialità e limiti del loro utilizzo.

Durata prevista (ore): da 6 a 8.

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER

ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO: INTERVENTI IN CLASSE

Codice: a019

Categoria: STEAM

Riuso e riciclaggio creativo con il digitale

Attività di tinkering con i microcontrollori

Per: scuola primaria e secondaria di primo grado.

Proposto da: Gianfranco Pulitano

-

In questo laboratorio si proverà a capire come mettere in azione la creatività in classe e come predisporre i giusti ingredienti per far "scozzare la scintilla" nei nostri alunni. Si procederà con la progettazione e la realizzazione di attività di tinkering attraverso l'uso di materiali poveri di riciclo e componenti elettronici. Microcontrollori come Makey Makey, MicroBit, Arduino, Halo Code permetteranno di aggiungere interattività ai nostri manufatti: attraverso il coding prende vita il riciclaggio creativo.

Durata prevista (ore): da 6 a 8.

Codice: a020

Categoria: STEAM

Robotica e coding

La didattica del fare con robot e codici

Per: scuola primarie e secondaria di primo

Proposto da: Gianfranco Pulitano

-

L'ambito della robotica si fa sempre più ampio. Intorno a noi, i robot assumono compiti fondamentali in campo lavorativo. La scuola deve fornire nuove competenze ai nostri alunni per gestire questo cambiamento. In questo laboratorio si sperimenterà la realizzazione di progetti didattici creativi con kit didattici di robotica quali Lego SPIKE, Lego weDo 2.0, Lego Mindstorm, Mbot, Codey Rocky, MTiny, Blue Bot, Root01, Ozobot e altro.

Durata prevista (ore): da 6 a 8.

Codice: a021

Categoria: STEAM

Suoni fantastici

Inventare paesaggi sonori con risorse digitali

Per: scuola primaria (classi IV e V) e secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Roberto Agostini

-

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER

ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO: INTERVENTI IN CLASSE

In questo ciclo di incontri sarà sviluppato un percorso di sensibilizzazione ai paesaggi sonori (soundscapes). Dopo un'introduzione sul concetto di paesaggio sonoro e lo svolgimento di alcune esercitazioni, si procederà alla creazione di paesaggi sonori immaginari sulla base di stimoli visivi ed eventualmente letterari, anche sulla base delle esigenze e delle preferenze dei docenti coinvolti nell'accompagnamento. Per realizzare le produzioni saranno usati registratori digitali, risorse per la gestione dell'audio digitale e archivi effetti sonori.

Durata prevista (ore): 6-9.

Codice: a022

Categoria: STEAM

Usiamo i kit di robotica!

Interdisciplinarietà e collaborazione per "imparare facendo"

Per: scuola primaria e secondaria di primo grado

Proposto da: Chiara Fontana o Maria Angela Zanetti

-

Il tema del laboratorio è quello delle attività di robotica educativa come approccio al curricolo integrato. Saranno mostrati percorsi con kit di robotica (Mtiny, BeeBot, Lego Spike, OzoBot, Codey Rocky, MicroBit, Makey Makey) per sviluppare il pensiero computazionale e la capacità di progettare, e per risolvere problemi e collaborare. Saranno applicate metodologie attive ("learning by doing", Project Based Learning e apprendimento attraverso le sfide) per favorire la collaborazione nel gruppo, la condivisione tra pari di idee e soluzioni, e la valorizzazione dell'errore.

Durata prevista (ore): 9.

Categoria: Strumenti

Codice: a023

Categoria: strumenti

1, 2, 3 ESCAPE!

Costruire semplici escape room

Per: scuola primaria, secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Maria Angela Zanetti

Corso online per imparare i passaggi fondamentali per progettare una escape room nell'ottica della didattica attiva. Consigli di base per costruire i gli "oggetti" dell'escape immagini 2D, 3D, video incipit, enigmi, badge ecc... Sarà realizzata la costruzione degli scenari utilizzando un semplice strumento online. Verranno forniti materiali utili per lo sviluppo di ulteriori idee di attività didattica in classe.

Durata prevista (ore): 6 ore online.

Codice: a024

Categoria: strumenti

Book Creator

Presentare in modo creativo le proprie conoscenze

Per: scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado

Proposto da: Morena Gandini e/o Chiara Olivieri

-

Book Creator è un'app che si adatta alla creazione di racconti personali e di contenuti in grado di dare voce agli studenti. L'app permette di personalizzare il libro, dalla copertina alle pagine interne: si può scegliere tra una vasta gamma di sfondi, caratteri e colori per creare un libro unico e originale. Grazie alla funzione di registrazione audio, si può aggiungere la voce narrante degli alunni, rendendo il libro ancora più coinvolgente. Nel laboratorio ci si soffermerà anche sull'utilizzo di questa app per la presentazione di un libro letto in modo visuale. Sarà proposta la strategia del Bento Box Book: rappresentazione visuale che ricorda le tradizionali scatole di cibo giapponesi.

Durata prevista (ore): da 6 a 8 ore.

Codice: a025

Categoria: strumenti

Digital storytelling con lo stop motion

Realizzare un breve video utilizzando la tecnica dello stop motion

Per: scuola primaria

il catalogo dell'offerta formativa e di accompagnamento di SERVIZIO MARCONI TSI/EFT ER

ATTIVITÀ DI ACCOMPAGNAMENTO: INTERVENTI IN CLASSE

Proposto da: Chiara Fontana

-

Partendo dalla costruzione di uno storyboard, in questo accompagnamento gli alunni realizzeranno semplici cartoni animati utilizzando la tecnica dello stop motion. Per l'animazione saranno utilizzati oggetti quotidiani, plastilina, sabbia, carte e giochi. Per la sua realizzazione, la scuola ospitante deve mettere a disposizione dispositivi mobili, preferibilmente tablet/Ipad, e cartoncini e materiali di riciclo concordati con il docente.

Durata prevista (ore): 9.

Codice: a026

Categoria: strumenti

Le app di Google Workspace per gli studenti

Attività collaborative con le app della piattaforma in uso a scuola

Per: scuola primaria e secondaria primo grado

Proposto da: Morena Gandini e/o Chiara Olivieri

-

Il laboratorio tratterà l'organizzazione dei materiali per lavorare in modo collaborativo e le modalità per rendere efficaci le condivisioni sulla piattaforma Google Workspace for Education. Verranno approfondite applicazioni Posta e Drive (il focus è sulla loro "manutenzione" durante l'utilizzo e per mantenerli ordinati ed efficienti). La pratica della condivisione sarà sviluppata con l'uso delle app Documenti e Presentazioni.

Durata prevista (ore): 8.

Codice: a027

Categoria: strumenti

La cultura delle presentazioni

Comunicare in modo efficace e coinvolgente

Per: scuola secondaria di primo e secondo grado

Proposto da: Luca Farinelli

-

Lo storytelling con lo *slideshow* permette di attrarre chi ci ascolta attraverso il visuale senza distrarlo con artifici visivi, ma rafforzando l'oralità della narrazione. Durante l'accompagnamento sarà analizzato il modo in cui i comunicatori professionisti utilizzano questa modalità, individuandone i tratti salienti. In seguito, i ragazzi saranno supportati con suggerimenti, tecniche e tool nella progettazione e nella realizzazione di presentazioni efficaci.

Durata prevista (ore): da 6 a 9.