



LA DIDATTICA DEL FARE (nella scuola del primo ciclo)

iniziativa di formazione per gli ANIMATORI DIGITALI dell'Emilia-Romagna, aperta nell'occasione anche ai docenti dei team per l'innovazione ed a tutti i docenti interessati che gli Animatori vorranno invitare, proposta da USR Emilia-Romagna SERVIZIO MARCONI TSI / Equipe Formativa Territoriale

giovedì 20 gennaio, 16.00-18,30, ON LINE webinar

piattaforma GoToWebinar USR Emilia-Romagna/Servizio Marconi TSI, link per l'iscrizione e la partecipazione (posti max previsti 920): i LINK per l'iscrizione sono stati inviati agli Animatori Digitali delle scuole dell'Emilia-Romagna, con l'invito a girarli anche ai componenti dei loro TEAM che ritengono di invitare all'incontro. Se interessati alla partecipazione (se il link non è stato ricevuto, o se di altra regione) si può contattare email tecnologie@istruzioneee.gov.it

interventi

Chiara Fontana: **Comfort zone: ma ci sto davvero bene?**

Alessandra Serra: **Attività plurisensoriali alla scuola dell'infanzia**

Stefano Rini: **Raccontare con la Stop Motion (non solo alla scuola primaria)**

Gianfranco Pulitano: **Tinkering Immersivo per la Realtà Virtuale per la scuola secondaria di primo grado**

a seguire confronto in modalità Q & A

abstract:

Comfort zone: ma ci sto davvero bene?

Fare ciò che abbiamo sempre fatto ci gratifica professionalmente? Archiviare informazioni e contenuti o sviluppare competenze?

L'Ad aiuta i colleghi nel definire preventivamente "il cosa e il come" sia bene sviluppare, in relazione al contesto di apprendimento e alla necessità di renderlo motivante, tenendo conto dei documenti d'orientamento.

Attività plurisensoriali alla scuola dell'infanzia

In una 'buona scuola dell'infanzia' oggi è indispensabile progettare e realizzare attività plurisensoriali, anche con il supporto della tecnologia per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo e la riflessione su quello che si fa. Supportare l'organizzazione di atelier e la creazione di spazi laboratoriali capaci di sviluppare l'autonomia nel percorso di crescita di bambini in età 3-5; recuperare o acquistare materiali e strumenti per incoraggiare al meglio la loro capacità di ricerca e progettualità.

Raccontare con la Stop Motion (non solo alla scuola primaria)

Fare didattica e sviluppare il pensiero creativo con un laboratorio che unisce i linguaggi dell'arte e della creatività e le nuove tecnologie. Un'esperienza scalabile, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria. Il ruolo dell'AD come facilitatore nel creare le condizioni per una didattica aperta e attiva, ambienti di apprendimento, strumenti e tecnologie.

Tinkering Immersivo per la Realtà Virtuale per la scuola sec. di primo grado

Come creare attività didattiche complesse che ci permettono di utilizzare il Tinkering per la creazione di "dispositivi immersivi" che fungono da supporto nella fruizione di ambienti virtuali realizzati dagli alunni. Osserviamo un'esperienza didattica dove: realtà virtuale, modellazione 3D, coding, elettronica e storytelling si mescolano in modo interdisciplinare. L'AD come regista, a scuola, nell'impostazione di sistemi innovativi per le attività STEAM.