



LE DOTAZIONI (rete, hardware, software)

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

mercoledì 9 febbraio, 16.30-19.00, ON LINE webinar

piattaforma GoToWebinar USR Emilia-Romagna/Servizio Marconi TSI

[link inviato agli Animatori Digitali dell'Emilia-Romagna. Eventuali richieste altre di partecipazione -es. da fuori regione-: contattare e mail tecnologie@istruzioneer.gov.it]

interventi:

Giovanni Govoni **Le nuove dotazioni a scuola (anche in riferimento ai PON reti e digital board)**

Maurizio Conti **Allestire spazi di Making a scuola**

Fabio Bertarelli **Spazi STEAM: soluzioni e scelte a confronto**

Luigi Parisi **Le Piattaforme didattiche a scuola**

a seguire confronto in modalità Q & A

abstract:

Le nuove dotazioni a scuola anche in riferimento ai PON reti e digital board

Uno sguardo sul contesto operativo a scuola rispetto alla connettività ed alle dotazioni strumentali nella contingenza degli ultimi progetti PON Reti locali e wireless e PON Digital Board. Districarsi tra le offerte commerciali e le difficoltà burocratiche non è sempre facile: l'obiettivo è ragionare insieme su come analizzare i prodotti presenti sul mercato e trovare le soluzioni più adatte alla propria scuola. Avere una rete e delle dotazioni funzionanti è la base per poter lavorare in modo efficace dentro e fuori dalla classe, soprattutto durante questo periodo di pandemia dove presenza e distanza, analogico e digitale, sincrono e asincrono, si alternano continuamente nella didattica quotidiana.

Allestire spazi di Making a scuola

L'allestimento di uno spazio di lavoro condiviso, basato sulle regole del making e del tinkering, non è un compito facile. E' necessario scegliere gli strumenti giusti, evitando l'acquisto di attrezzature difficilmente utilizzabili in un contesto scolastico.

In questa breve sessione (30') cercheremo di riflettere su come scegliere una stampante 3D, come valutare un plotter di grandi dimensioni, quali caratteristiche deve avere un plotter da taglio (cutter digitale), quali tipologie di kit per il making e le IoT è opportuno adottare oltre ai classici Arduino e derivati.



Spazi STEAM: soluzioni e scelte a confronto

Le recenti ricerche e proposte in tema di “Spazi di apprendimento” e di “Fare didattica in spazi flessibili” hanno aperto alle scuole nuovi scenari. A questa linea di ricerca si è poi aggiunta una importante opportunità di finanziamento alle scuole attraverso i Progetti PON.

In questa breve sessione (30') condivideremo esperienze e confronteremo strategie per cercare di cogliere il massimo delle opportunità da questa congiuntura. Una particolare attenzione verrà riservata alla “A” di ARTE dell'acronimo STEAM proponendo esperienze praticabili nei diversi ordini di scuola.

Le Piattaforme didattiche a scuola

Da alcuni anni le piattaforme digitali sono entrate a pieno titolo nella dotazione essenziale di ogni scuola al pari della strumentazione hardware. Il biennio trascorso ha dimostrato il ruolo fondamentale del cloud per consentire un'interazione che renda possibile collaborare in modalità sincrona e asincrona, condividere documenti e materiali, comunicare e lavorare con strumenti di videoconferenza. Nel mio intervento mi soffermerò sugli elementi fondamentali che sono alla base delle piattaforme didattiche, per poi nella seconda parte approfondire gli strumenti di videochiamata.