



Animatori Digitali nella scuola superiore ***Riflessioni, racconti e condivisione di esperienze in digitale***

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

lunedì 23 maggio 2022 , ore 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):

<https://attendee.gotowebinar.com/register/2051810066823590415>

Quattro passi nel digitale con Luca, Elisabetta, Fabio e Maurizio docenti coinvolti in prima persona sulle tematiche del digitale, 3 di loro anche Animatori Digitali in quattro scuole secondarie di secondo grado della nostra regione con indirizzi e specializzazioni diversi. Il webinar proporrà una serie di spunti sui temi delle dotazioni, del making e della valutazione delle competenze. Il fine è la condivisione delle loro idee, progetti, attività ed esperienze.

Interventi di:

Luca Farinelli - AD, in campo fin dalla prima ora

Elisabetta Siboni - Diffondere esperienze e buone pratiche per la valutazione delle competenze

Fabio Bertarelli - Lavorare sull'IOT in tutte le scuole: dall'idea al processo usando Flowgorithm e Flowcharts

Maurizio Conti - Dal bit alla carta, dal bit alla plastica. Portare il making a scuola. In tutte le scuole

abstract:

Luca Farinelli - AD, in campo fin dalla prima ora

L'esperienza pluriennale di Animatore Digitale raccontata attraverso parole chiave. Un mini glossario non esaustivo, ispirato dai racconti degli AD incontrati in questi anni e pensato con l'intento di supportare ed incoraggiare al superamento delle difficoltà, ma anche a condividere i risultati positivi. Un AD non può che essere dalla parte di quelli che *"il bicchiere lo vedono mezzo pieno"*.



Elisabetta Siboni - Diffondere esperienze e buone pratiche per la valutazione delle competenze

Riflessioni ed esempi, come AD e docente, di attività e compiti finalizzati a portare in classe e valutare quelle competenze trasversali indispensabili agli studenti nel corso di tutta la vita. Sperimentare e diffondere, condividere la progettazione, proporre attività, anche interdisciplinari, a contatto con la realtà e valutabili, in termini di competenze, con griglie di valutazione, utilizzando il DigComp 2.2, le tecnologie e strumenti in versione education.

Fabio Bertarelli - Lavorare sull'IOT in tutte le scuole: dall'idea al processo usando Flowgorithm e Flowcharts

Uno degli elementi trasversali che accomuna le discipline scientifiche di ogni ordine e grado è l'aspetto legato alle prassi e alle procedure da rispettare. Nell'ambito dei nuovi linguaggi c'è un forte ritorno all'uso dei diagrammi a blocchi meglio conosciuti come Flowcharts. Sempre più spesso la letteratura (non solo scientifica) ne fa largo uso, sia sul piano comunicativo che su quello strettamente legato alle discipline STEAM. L'intervento vuole proporre un metodo per il facile apprendimento dell'uso di questi elementi di comunicazione di grande efficacia, ma non sempre di facile uso.

Maurizio Conti - AD: dal bit alla carta, dal bit alla plastica. Portare il making a scuola

Proporre come AD la dotazione tecnologica e formare gruppi di lavoro nei laboratori delle scuole superiori per promuovere le STEM. Come scegliere le attrezzature come stampanti 3D, plotter di grandi dimensioni, plotter da taglio e kit Arduino, necessarie alla creazione di manufatti digitali e IoT.