

SABATO 3 MARZO 2018

DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA "ENZO FERRARI"

PROGRAMMA

SESSIONI SEMI-PLENARIE:

TITOLO	ORARIO	DESCRIZIONE	RELATORE
Coding up	8:30-9:45 14:00-15:15	Dalla principale comunità scolastica di coding online un'esperienza di programmazione ma anche partecipazione, di digitale ma anche di suoni, musica, persone che si incontrano. Quando il digitale si fa persona.	Alessandro Bogliolo
Cyberbulli al tappeto	10:00-11:15 14:00-15:15	Da una pubblicazione nota, suggerimenti per passare dal fenomeno e dalla sua conoscenza, ad affrontare le problematiche e a crescere. Quando si passa dalla difficoltà alla risorsa educativa.	Teo Benedetti, Davide Morosinotto
Flipped classroom, capovolta o scovolta?	8:30-9:45 11:45-13:00	Capovolta o sconvolta? Le nuove didattiche e l'inversione di tempi e ruoli. Perché studiare non è mai stato così coinvolgente, a patto che il coinvolgimento sia costante. Quando il docente si fa compagno di strada.	Sergio Vastarella
Rubric o non rubric. Valutare attraverso le rubriche valutative il digitale	10:00-11:15 11:45-13:00	Se non c'è competenza senza valutazione, allora questo è il laboratorio che serve. Quando si valuta, si cambia la scuola.	Enzo Zecchi

WORKSHOP:

TITOLO	ORARIO	ABSTRACT	RELATORE
#SocialSchool! Come e perché utilizzare Twitter a scuola: #TwLab, #RingraziareVoglio, TwLetteratura e altre belle esperienze didattiche	8:30-9:45 11:45-13:00	In poche battute raccontare ed evocare ondi letterari e immaginari per sviluppare competenze trasversali ad ogni età. Quando si dice i mondi virtuali. Now!	Stefania Bassi
Scrivere nell'aria: la Penna 3D	10:00-11:15 14:00-15:15	Uno strumento facile che coniuga manualità e digitale, progettazione e fantasia. Quando scrivere è tridimensionale. Now!	Paola Mattioli
Costruisci la tua galleria d'arte utilizzando i mondi di Minecraft	8:30-9:45 10:00-11:15 11:45-13:00 14:00-15:15	Unire realizzazioni degli studenti e capolavori dell'arte internazionali in una galleria unica al mondo. Quando si dice impara l'arte e mettila in un videogioco! Now!	Marco Vigelini
Conoscere le STEAM nel primo ciclo	8:30-9:45 11:45-13:00	Scienze, tecnologie, arte e matematica con la lente del presente, al servizio di competenze trasversali. Quando la vita e le esperienze entrano a scuola. Now!	Anna Mancuso
Conoscere le STEAM nel secondo ciclo. Esperienze scientifiche con microcontrollori e robot	10:00-11:15 14:00-15:15	Scienze, tecnologie, arte e matematica con la lente del presente, al servizio di competenze trasversali. Quando la vita e le esperienze entrano a scuola. Now!	Alfonso d'Ambrosio
Percorsi digitali nell'arte	8:30-9:45 10:00-11:15	Costruire e assemblare opere d'arte, percorsi di bellezze artistiche, opere di vario genere per moltiplicare le competenze grazie ad un uso estetico del digitale. Quando il passato incontra il presente. Now!	Francesca Pellegrino
App per tutti i gusti alla scuola primaria	11:45-13:00	Un maestro alla scoperta di app per imparare divertendosi ma anche creando. Quando si dice che un app non risolve tutti i problemi, ma fa delle cose fantastiche. Now!	Italo Ravenna
I segreti del video didattico	14:00-15:15	Dalla ripresa al montaggio, dalla sceneggiatura alla scelta delle app più semplici. Quando narrare la propria lezione non è mai stato così facile. Now!	Mario Mattioli

TITOLO	ORARIO	ABSTRACT	RELATORE
Bimbi robotici	8:30-9:45 10:00-11:15 11:45-13:00 14:00-15:15	Coniugare costruzione, fantasia e robotica dai 5 ai 10 anni. Percorsi ed esperienze trasversali guidate di utilizzo e di invenzione. Quando il robot e il formatore ti prendono per mano. Now!	Lisa Lanzarini
A scuola di robotica, per il triennio primaria e la secondaria di I grado	8:30-9:45 10:00-11:15 11:45-13:00 14:00-15:15	Insegnare a insegnare con la robotica. Come utilizzare la robotica educativa nella didattica in modo consapevole e sperimentare metodi innovativi per insegnare le materie curriculari. Robot a scuola sì, ma con l'etica dell'uomo sempre al centro. Now!	Emanuele Micheli
Robotica emozionale	8:30-9:45 11:45-13:00	I robot umanoidi stanno diventando sempre più intelligenti: possono capire cosa vedono, muoversi, dialogare e persino riconoscere le emozioni delle persone che hanno di fronte. Sarà realizzato un laboratorio legato anche ai nuovi servizi di intelligenza artificiale accessibili via internet, alla presenza dei due robot umanoidi <i>Nao</i> e <i>Pepper</i> che, grazie ai sensori e agli algoritmi integrati, sono in grado di scansionare le espressioni del viso delle persone analizzando così il loro stato emozionale. Now!	Pietro Alberti
Alternanza scuola lavoro, innovazione e digitale	10:00-11:15 14:00-15:15	Alternanza scuola lavoro senza dubbi e in scioltezza: questo è SchoolUP, l'innovativa piattaforma web per l'Alternanza Scuola Lavoro che offre la possibilità di svolgere le attività previste dall'attuale quadro normativo in maniera semplice, sicura e coinvolgente. Attività reali e di simulazione ci introdurranno nel mondo dell'alternanza, in modo operativo, non domani ma Now!	Ivo Marino
Il digitale per un'educazione alla lettura "aumentata"	8:30-9:45 11:45-13:00	Pratiche e percorsi di educazione alla lettura con proposte replicabili in classe: libri e segnalibri aumentati con qr code, booktalk e booktrailer, portfolio digitale del lettore e taccuini nelle nuvole. Quando si dice che libro e digitale non vanno d'accordo. Now!	Jenny Poletti
Gamification. Costruisci il tuo gioco	10:00-11:15 14:00-15:15	Dall'autore di uno dei giochi di calcio gratuiti più scaricati, i segreti per costruire un buon video gioco, non solo giocarci. Quando da spettatori si diventa protagonisti. Now!	Andrea Capitani, Marco Giorgini
A scuola con i social. Buone pratiche tra reale e virtuale	8:30-9:45	Se i social ci fanno paura o ci sembrano distanti, un laboratorio spiega come esserne parte in modo corretto e partecipativo per famiglie e studenti. Perché l'esperienza di internet non sia altro dalle pratiche di insegnamento e spinga ad una riflessione importante su tutte le modalità di relazione e sulla costruzione di saperi attraverso attività semplici. Now!	Tiziano Battaglia

TITOLO	ORARIO	ABSTRACT	RELATORE
Cooperazione & digitale. Esplorare i futuri alternativi	11:45-13:00	Dall'esperienza di chi da 40 anni fa didattica attiva e laboratoriale un laboratorio per esplorare futuri alternativi dalla Galassia Gutenberg alla Galassia Internet. Partendo dalle esperienze dei partecipanti saranno suggerite soluzioni collaborative e facilitate per costruire esperienze e curricolo. Testi, immagini, presentazioni con slide, video, disegni, musica, gestualità e radio. Per costruire insieme interessi e saperi digitali. Now!	Lanfranco Genito, Gian Carlo Cavinato
Design Thinking e spazi innovativi per l'apprendimento	10:00-11:15 14:00-15:15	Costruire spazi innovativi vuol dire soprattutto pensarli e poi trovare le soluzioni tecniche che ci aiutino nella realizzazione degli stessi. Semplici, abilitanti, dove la fantasia si coniughi con il fare, la collaborazione con il divertimento e l'apprendimento, gli arredi e le tecnologie più "smart". Questo laboratorio è fatto per pensare e per creare, partendo dalle esigenze, rendendo operativi spazi inusuali. Per costruire la scuola che verrà, sulle forze che abbiamo, ma bella! Now!	Mauro Del Santo
Matematica e Scratch: binomio possibile	8:30-9:45 11:45-13:00	Come coniugare le basi della scuola di base con il software più usato per il coding. A scuola di pensiero computazionale ma anche di tabelline. Quando si dice la scuola che verrà. Now!	Tullia Urschitz
Apprendimento creativo attraverso Scratch	10:00-11:15 14:00-15:15	Seymour Papert pensava che non possiamo pensare al fatto di pensare, senza pensare di pensare concretamente a qualcosa. Allo stesso modo, non possiamo apprendere l'apprendimento creativo senza esperienza concreta: immaginando, creando, giocando, condividendo, riflettendo. In questo laboratorio useremo il linguaggio di programmazione visuale <i>Scratch</i> come materiale con cui sperimentare e costruire, per iniziare, per approfondire. Per tutti, sarà un'opportunità per discutere insieme su cosa significa apprendimento creativo e perchè è importante nella pratica quotidiana in classe. Now!	Carmelo Presicce
Porta il tuo pc! Lo chiamano Byod ma il suo significato è chiaro	8:30-9:45 11:45-13:00	A scuola come a casa, con il proprio dispositivo. Come fare? Come interagire tra pc, tablet e schermi? Quando il digitale si integra nella classe. Now!	Alessandro Bencivenni
Una band digitale	8:30-9:45 11:45-13:00	Assemblare suoni e arrangiamenti, creare musica ma anche imitare senza copiare, con risorse free. Quando l'orchestra è nella app! Now!	Mario Mattioli
Narrare digitale: apprendimento attivo e creativo con il Digital Storytelling	10:00-11:15 14:00-15:15	Le storie si incontrano con il digitale, le lingue con le narrazioni, i luoghi del passato con gli spazi del presente. Quando lo storytelling fa scuola. Now!	Anna Laghigna