

*Tell me*

# NOW!

## A SCUOLA SI PUÒ

Direzione scientifica

**DANIELE BARCA**



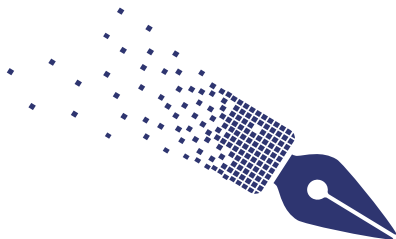
**ROMA 22-23 MARZO 2019**

Centro Congressi Angelicum

Programma  
**WORKSHOP**

 **GIUNTI Scuola**

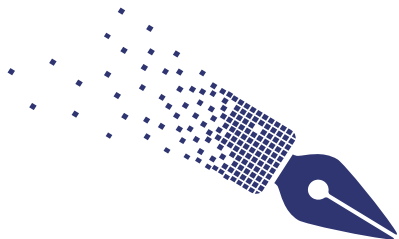
**Campus**Store 



## Programma WORKSHOP



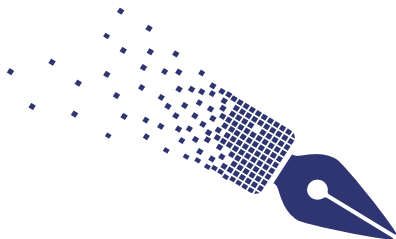
WORKSHOP	ORA	DESCRIZIONE	RELATORE	TARGET
No APP, scommettere sulla creatività nell'educazione digitale	9:00 - 10:45 11:00 - 12:45 13:45 - 15:00	NO APP è un progetto educativo dedicato a bambini e ragazzi che promuove un utilizzo attivo, positivo e creativo dei dispositivi tecnologici. La sfida è quella di provare a uscire dal percorso prestabilito delle App di gioco per esplorare un modo nuovo di usare la tecnologia e non farsi usare da essa. NO APP propone attività di laboratorio per le famiglie e le scuole di ogni ordine e grado. Nel laboratorio conosceremo tanti strumenti pratici per l'uso didattico di smartphone e tablet in classe.	Stefania Bassi Daniela Bassi	Tutti gli ordini di scuola
Apprendere con l'arte. Costruire laboratori nella scuola dell'infanzia	9:00 - 10:45 11:00 - 12:45 13:45 - 15:00	Facciamo incontrare i bambini, gli artisti e i loro mondi, tra gioco, arte e piacere. I bambini hanno bisogno più di ogni altra cosa di cominciare a parlare partendo dalla lingua delle immagini, delle forme, delle figure, dei colori prima ancora di usare il codice linguistico... E allora come possiamo costruire un laboratorio di arte nella scuola dell'infanzia?	Rachele Furfaro	Scuola dell'infanzia e primaria
Imparare a 'guardare'. Le immagini nel percorso educativo	9:00 - 10:45 13:45 - 15:00	In un mondo ricco di immagini, educare allo sguardo significa dare senso e ampliare gli orizzonti, sollecitare visioni e punti di vista altri che rappresentano esperienze emotivamente significative. Con il supporto di fotografie, strisce a fumetti, opere d'arte, confezioni di prodotti commerciali, annunci pubblicitari ecc. verranno proposti percorsi attivi con spunti facilmente riproponibili in aula.	Massimiliano Tappari	Scuola dell'infanzia e primaria
Il BYOD: interagire tra persone e persone, e tra device e device	9:00 - 10:45 11:00 - 12:45 13:45 - 15:00	B.Y.O.D. è l'acronimo di Bring Your Own Device, ovvero "porta il tuo dispositivo" tablet, smartphone, notebook. Quali sono i pro e i contro e come si può impostare una didattica B.Y.O.D. in aula? Alessandro ci aiuterà a capirlo e a realizzare attività semplici ed efficaci.	Alessandro Bencivenni	Scuola sec. I e II grado
Raccontare le favole: sì, ma attraverso il digitale	9:00 - 10:45 11:00 - 12:45 13:45 - 15:00	Raccontare storie, originali, creative, piene di immaginazione. Si può fare anche attraverso semplici strumenti digitali. Scopriamo come nel laboratorio di Italo Ravenna!	Italo Ravenna	Scuola primaria
La robotica educativa nella scuola primaria, soluzioni pratiche per capire i robot	9:00 - 10:45 11:00 - 12:45 13:45 - 15:00	Programmare un robot? Si può fare!! Scopriamo la dimensione tangibile, materica di questa esperienza d'apprendimento in un laboratorio estremamente operativo, che non richiede alcun tipo di conoscenza pregressa o particolare abilità tecnica, solo la voglia di mettersi in gioco, capire e lasciarsi andare al gioco intelligente.	Lisa Lanzarini	Scuola primaria



## Programma WORKSHOP



WORKSHOP	ORA	DESCRIZIONE	RELATORE	TARGET
Robotica senza paura, una sfida accessibile per tutti gli insegnanti	9:00 - 10:45 11:00 - 12:45 13:45 - 15:00	“Come utilizzare la robotica e la tecnologia come strumento didattico? Le sfide da superare sono molte e variano in base all’ambiente in cui ci troviamo. In questi anni di viaggi e lezioni per insegnanti di tutto il mondo ho potuto apprezzare le diverse esigenze formative di differenti sistemi scolastici ma anche un fondamentale punto di unione, un comune denominatore: la necessità di introdurre nelle scuole (e non solo!) nuovi strumenti di creazione, che diano la possibilità agli studenti di esprimersi, di mettersi in gioco, di costruire con il proprio impegno un risultato tangibile...”	Emanuele Micheli	Tutti gli ordini di scuola
Matematica e competenze di cittadinanza: il problema dei problemi	11:00 - 12:45 13:45 - 15:00	La parola ‘problema’ è particolarmente significativa per i matematici, che riconoscono la risoluzione dei problemi, e più in particolare il problem posing e il problem solving, come l’attività principale della propria professione... ma è possibile fare problem solving a livello di scuola primaria? Non solo è possibile, ma è necessario.	Pietro Di Martino	Scuola primaria
Tutti in classe: raccontare la scuola	9:00 - 10:45 11:00 - 12:45	Alex Corlazzoli è un maestro che ha scelto di stare dalla parte dei piccoli. E loro, i bambini, gli hanno concesso di svelare ciò che fanno su Facebook, come vivono l’amore, in che modo chattano e si ‘messaggiano’ con il proprio cellulare. Raccontare la scuola e i ragazzi che la vivono è possibile, scopriamo insieme come e con quali strumenti.	Alex Corlazzoli	Tutti gli ordini di scuola
Leggere ad alta voce da 0 a 16 anni per favorire il successo formativo e le life skills	9:00 - 10:45 11:00 - 12:45 13:45 - 15:00	Quanto tempo si dedica in classe alla lettura ad alta voce? La lettura ad alta voce è una vera e propria palestra cognitiva ed emotiva, ce lo dice il senso comune ma anche la ricerca scientifica. “La lettura ad alta voce – sostiene il professor Federico Batini – agendo sulle tre aree nelle quali le life skills, cioè le competenze di vita, sono raggruppate (emotiva, relazionale e cognitiva) ha delle ricadute che vanno ben oltre l’esperienza scolastica ed è, prima di tutto, un’esperienza meravigliosa.” Scopriamo insieme come e quando leggere ad alta voce in classe.	Federico Batini	Tutti gli ordini di scuola
Ragazze con i numeri, STEAM a scuola	9:00 - 10:45 11:00 - 12:45	Raccontare la scienza e le sue protagoniste significa narrare le storie di tante passioni diverse: per la natura, per la medicina, per le invenzioni, per i popoli lontani... Sono storie di ragazze, divenute donne famose, che hanno inseguito un progetto fino a scrivere pagine fondamentali della scienza. Tante vite fatte di coraggio, di fatica, di entusiasmo, ma soprattutto di sogni che si avverano. Forse un giorno questa sarà anche la storia delle nostre bambine e dei nostri bambini! Il segreto sai qual è? Bisogna crederci e fare in modo che ci credano anche loro!	Vichi De Marchi Roberta Fulci	Tutti gli ordini di scuola



## Programma WORKSHOP



WORKSHOP	ORA	DESCRIZIONE	RELATORE	TARGET
<b>Creatività nel laboratorio digitale: il fascino magnetico del Tinkering</b>	9:00 - 10:45 11:00 - 12:45 13:45 - 15:00	Il focus del workshop è quello di illustrare come l'elettronica possa essere un'ottima base per sviluppare contenuti curriculari trasversali, che legano discipline e concetti propri delle materie tecnico scientifiche a creatività, problem-solving, comunicazione e lavoro di gruppo.	<b>Paola Mattioli</b>	Scuola primaria e sec. di I grado
<b>La letteratura tramite twitter, l'esperienza di un blog di classe</b>	9:00 - 10:45 11:00 - 12:45 13:45 - 15:00	C'è ancora speranza per i social? E per twitter? L'uccellino azzurro può ancora cantare in questi periodi di offese, violenze verbali, piccole e grandi recriminazioni? Elisa ci dimostra di sì con un laboratorio dove la letteratura va su twitter per riscrivere grandi classici o avvicinarsi a nuovi eroi. Naturalmente in poche battute!	<b>Elisa Lucchesi</b>	Scuola sec. I e II grado
<b>Pensiero, emozione, relazione. La filosofia con i bambini</b>	9:00 - 10:45 11:00 - 12:45 13:45 - 15:00	Siamo convinti dell'importanza del fare filosofia con i bambini affinché diventino i conduttori del proprio pensiero; perché siano capaci di passare da un pensiero empirico, caratterizzato da libere associazioni, a un pensiero critico, caratterizzato dalla riflessione intorno ad un argomento attraverso la problematizzazione. Come deve porsi, quindi, l'insegnante che sceglie di assumere questa forma mentis? Capiamolo insieme a Matteo Bianchini e Valeria Angelini	<b>Matteo Bianchini</b> <b>Valeria Angelini</b>	Scuola primaria
<b>Laboratorio di arte e gioco: manipolare, creare, dipingere</b>	9:00 - 10:45 11:00 - 12:45 13:45 - 15:00	Il gioco e il giocattolo entrano impetuosamente nella relazione interculturale e intergenerazionale, hanno un'anima fatta di tradizioni, di racconto, di favola, di memoria, di gestualità, di storie di vita e di natura. Giocare permette di entrare in confidenza con la scienza, con l'arte, con l'ambiente. Ma come?	<b>Mauro Speraggi</b>	Scuola primaria
<b>A scuola con Wikipedia: information literacy e scrittura collaborativa</b>	13:45 - 15:00	Wikipedia può essere uno strumento didattico? Come promuovere lo sviluppo delle competenze informative di studenti e docenti mediante la produzione collaborativa di risorse educative aperte (Open Educational Resources, OER)? Lavorare in classe sulle piattaforme del sapere libero e per la diffusione della didattica digitale e dei valori della libertà digitale nelle istituzioni scolastiche statali è possibile!	<b>Luigi Catalani</b>	Scuola sec. I e II grado
<b>Occhio alla rete - Educare nell'era del web</b>	9:00 - 10:45 13:45-15:00	Il gioco e il giocattolo entrano impetuosamente nella relazione interculturale e intergenerazionale, hanno un'anima fatta di tradizioni, di racconto, di favola, di memoria, di gestualità, di storie di vita e di natura. Giocare permette di entrare in confidenza con la scienza, con l'arte, con l'ambiente. Ma come?	<b>Giuseppe Maiolo</b>	Scuola primaria e sec. di I grado