

STUDENT'S MATTER A RAVENNA

proposte formative e didattiche per studentesse e studenti

I LABORATORI

SCUOLA DELL'INFANZIA

slot disponibili	tutor	titolo e tema
lu 6/5 1. 12-13 2. 14.30-15.30 3. 15.30-16-30	Alessandra Serra Mascia Bandini -	Tutti questi lab si svolgono nella struttura "infanzia" in Piazza del Popolo
ma 7/5 4. 9-10 5. 10-11 6. 11-12 7. 12-13 8. 14.30-15.30 9. 15.30-16-30	Angela Zanetti Barbara Cazzola	#PiccoleManiDigitali E' uno spazio dove le parole sono ridotte al necessario sufficiente, dove predomina "il fare" perché i bambini siano protagonisti attivi e costruttori di apprendimento, per ritornare in sezione con delle connessioni in mente e nelle mani. Un laboratorio dove verranno utilizzati materiali "di recupero" come carta, palline e bottoni per condurli a scoprire il coding unplugged ed eseguire una serie di istruzioni in sequenza per raggiungere un obiettivo. Coding unplugged è costruire, ragionare, trovare soluzioni, risolvere, correggere...è sviluppo del pensiero computazionale.
me 8/5 10. 9-10 11. 10-11		

SCUOLA PRIMARIA

slot disponibili	tutor	titolo e tema
Pal. Rasponi Primo Piano ma 7/5 1. 14.30-16.00 2. 16-17.30	Chiara Ferronato	Digital Animals Treasure Hunt Durante il laboratorio che sarà svolto in inglese e in modalità "gamification", i bambini parteciperanno ad una "caccia al tesoro digitale" dove scopriranno e abbineranno animali e semplici descrizioni seguendo un percorso con QR code da acquisire con dispositivi mobili. L'attività si concluderà con una gara digitale a squadre attraverso Quizlet Live.
P.zza del Popolo	Vittoria	Fumettiamo!

spazio "Primaria" ma 7/5 1. 10.30-12.00	Volterrani	Laboratorio per costruire insieme semplici fumetti digitali. Durante il laboratorio esploreremo alcuni tools per creare semplici fumetti, far parlare immagini e creare scene divertenti
P.zza del Popolo spazio "Primaria" ma 7/5 1. 14.30-16.00 2. 16.00-17.30	Elena Moretti	Quando un robot va a spasso tra i mosaici all'ombra delle arte-bees Storytelling dove gli ozobot passeranno tra i mosaici interpretandoli col loro codice a colori e ripercorreranno la storia dei mosaici. In contemporanea ci sarà anche una "gara" di creazione mosaici con gli Strawbees.
P.zza del Popolo spazio "Primaria" lu 6/5 1. 14.30-16.00 ma 7/5 2. 09.00-10.30	Laura Manaresi	Macchine vinciane e creatività digitale Prendendo spunto dalla celebrazione dei 500 anni dalla morte di Leonardo da Vinci, si partirà osservando alcune macchine vinciane e i ragazzi proveranno a realizzarne di "simili" con le Lego WeDo 2.0 e impareranno a programmarle. Attraverso la tecnica del Chroma key gli studenti porteranno le loro macchine ai tempi di Leonardo Da Vinci, nella sua Bottega; infine utilizzando la tecnica dello Stop Motion si andrà a realizzare un breve video.
P.zza del Popolo spazio "Primaria" lu 6/5 1. 16.00-17.30 ma 7/5 2. 12.00-13.30	Laura Manaresi	Geometria con il coding e con i robot Il laboratorio partirà ragionando con i ragazzi sul concetto di figure isoperimetriche, gli studenti disegneranno a gruppi figure geometriche su cartelloni, partendo dalla sola misura del perimetro. Per quanto riguarda i Robot, utilizzeremo BeeBot, Dash (con l'app Blockly) e Ozobot su carta. Gli studenti poi programmeranno i robot per far loro percorrere il perimetro delle figure geometriche.
P.zza del Popolo spazio "Primaria" me 8/5 1. 9.00-10.30	Laura Manaresi Erica Tarroni	Tinkering e circuiti elettrici: illuminiamoci Per iniziare si illustrerà che cos'è il Tinkering e di cosa si occupa essenzialmente. Fra tutte le attività di Tinkering ci si soffermerà sui circuiti e sul loro funzionamento: quali sono i materiali conduttori e come poter realizzare un circuito con oggetti facilmente reperibili. Il circuito su carta sarà quindi un elemento di partenza indispensabile per poter avvicinarsi a circuiti più complessi che consentano lo sviluppo di una maggiore creatività da parte del bambino; realizzando prodotti in modalità di lavoro STEAM
P.zza del Popolo	Maurizio	Realtà Aumentata in aula

spazio "Infanzia" lu 6/5 1. 16.30-17.30 ma 7/5 2. 16.30-17.30	Balzani	Esempi di Realtà aumentata applicata a semplici materiali didattici (biglietti, costruzioni, pagine di testo)
P.zza del Popolo spazio "Primaria" lu 6/5 1. 12.00-13.30	da definire	Laboratorio di robotica educativa

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

note	tutor	titolo e tema
Palazzo Rasponi 2° piano lu 6/5 1. 12.00-13.30 2. 14.30-16.00	Chiara Ferronato Vittoria Volterrani	FutuRA scavenger hunt Il gioco che si terrà in inglese porterà i ragazzi a competere ad una caccia interattiva digitale con l'uso di dispositivi mobili ed applicazioni specifiche dove in modalità gamification parteciperanno ad un contest a punti attraverso vari elementi di gioco quali quiz, video, immagini, codici QR
Palazzo Rasponi 2° piano - B ma 7/5 1. 12.00-13.30	Rosa Maria Caffio	The radio is on: una radio a scuola Fare radio a scuola offre la possibilità di esplorare nuovi scenari di apprendimento, in modo inclusivo, stimolante, alla portata di tutti. La radio entra nelle classi offrendo la possibilità di approfondire e padroneggiare contenuti con un obiettivo molto chiaro, trasmettere e condividere con un pubblico vero, in un contesto autentico dove la collaborazione, le competenze linguistiche e comunicative crescono e si sviluppano. Il lab propone la creazione di una redazione in cooperative learning, per la produzione e post-produzione di podcast 'in diretta o diretta simulata', con approfondimento su scaletta e format radiofonici attraverso l'uso di diversi tools digitali. Si andrà contestualmente a delineare profilo e compiti di registi e speaker.
Palazzo Rasponi 2° piano ma 7/5 1. 16.00-17.30	Roberto Agostini Luigi Parisi	Soundtrap: make music online Il laboratorio si pone l'obiettivo di far sperimentare ai ragazzi Soundtrap, un software di registrazione e montaggio audio che permette anche a chi non possiede una specializzazione musicale di creare semplici eventi musicali originali. Guidati dall'insegnante, i ragazzi

		<p>impareranno a elaborare file audio pre-esistenti, ad usare i materiali messi a disposizione da Soindtrap, ed anche a registrare e creare eventi sonori originali. Caratteristica importante di Soundtrap è quella di essere un software online che permette il lavoro collaborativo, una specificità che i ragazzi saranno invitati a provare. Per frequentare questo laboratorio non è necessario possedere particolari competenze musicali, anche se un prerequisito fondamentale è la passione per la musica e la voglia di creare.</p>
<p>Palazzo Rasponi 2° piano - B</p> <p>lu 7/5 1. 16.00-17.30</p>	<p>Elisabetta Siboni</p>	<p>EduApps4STEAM</p> <p>Il laboratorio ha come obiettivo quello di mostrare le potenzialità di una serie di free education app da utilizzare sui propri device per promuovere e consolidare lo sviluppo di abilità e competenze, stimolare la creatività, migliorare e aumentare la produttività, organizzare e consolidare contenuti, fare collegamenti tra le idee con un atteggiamento sistematico e sperimentale, in un contesto di media literacy. I tools proposti potranno essere utilizzati in tutte le materie con particolare attenzione alle STEAM.</p>
<p>Palazzo Rasponi 2° piano</p> <p>ma 7/5 1. 09.00-10.30 2. 10.30-12.00</p>	<p>Anna Rita Vizzari Elisabetta Siboni</p>	<p>Esperienza di escape room tra l'analogico e il digitale</p> <p>2 turni di Escape room per max 50 studenti accompagnati dai docenti</p> <p>L'ambientazione dell'Escape Room è un Ufficio Oggetti smarriti, dove giacciono i bagagli (o quello che ne resta) di 10 personaggi. Chi è il misterioso 11° passeggero? Come risalire a lui o a lei?</p>
<p>Palazzo Rasponi 2° piano - A</p> <p>ma 7/5 2. 12.00-13.30</p>	<p>Elisabetta Nanni</p>	<p>CreativApp musicali tra beep e noise</p> <p>Utilizzando chromebook a coppie, gli studenti avranno la possibilità di immergersi in "parchi giochi" musicali interattivi come Dinahmoelabs e Musedlab. Sono presenti, infatti, ambienti dove è possibile manipolare, creare loop musicali utilizzando blocchi tridimensionali online e collaborare insieme.</p>
<p>Palazzo Rasponi 2° piano - A</p> <p>lu 7/5 2. 16.00-17.30</p>	<p>Ilenia Melli Enrico Marani</p>	<p>Robottiamo</p> <p>Programmare con i colori: la logica del coding per determinare il comportamento di un semplice robot. Strategie per legarlo ad attività didattiche. La geometria come campo d'azione di uno sciame di alieni dal pianeta ozobot.</p>

Chi siamo

<i>formatore</i>	<i>foto</i>	<i>bio</i>
Roberto Bondi		Docente. Fa parte prima del "Progetto" poi del "Servizio Marconi TSI", che dal 2012 coordina lavorando a tempo pieno presso la Direzione dell'USR Emilia-Romagna. Contribuisce insieme a tutti i membri del gruppo alla realizzazione delle azioni PNSD ed in senso più lato all'innovazione digitale a scuola in Emilia-Romagna. Le dinamiche di relazione e di comunicazione legate all'attività del Servizio -specie il <i>front-Office</i> -, occupano principalmente le sue giornate.
Roberto Agostini		Insegna "Musica" presso la scuola secondaria di 1 ^a grado "Guercino" di Bologna (IC9) e collabora con varie agenzie formative come esperto e formatore in vari ambiti, in particolare in quello dell'uso delle tecnologie digitali nello sviluppo di approcci didattici innovativi. Dall'a.s. 2015-16 fa parte del Servizio Marconi TSI dell'USR-ER. Recentemente, insieme a R. Deriu e M. Ventura, ha pubblicato il libro di testo "Officina dei suoni" per la Rizzoli.
Maurizio Balzani		Docente di scuola primaria, Animatore Digitale dell'IC del Mare (RA), amministratore GSuite dell'Istituto; svolge corsi all'interno dell'istituto, corsi su coding per alunni della secondaria (PON). E' formatore nell'ambito 16 RA (GSuite, Webapp per la didattica). Predilige una didattica laboratoriale nella quale coniugare attività manuali con materiali semplici di recupero a soluzioni digitali che coinvolgano attivamente gli alunni per favorire il loro apprendimento.
Mascia Bandini		Docente di scuola dell'infanzia. Entrata nel mondo della scuola da oltre trent'anni, non ha ancora perso la voglia e il piacere di formarsi continuamente insieme alle giovani menti che quotidianamente incontra. Opera affinché ricerca, laboratori e sperimentazioni "mani in pasta" possano essere l'asse portante dell'assetto scolastico 3/6.

Rosa Maria Caffio		<p>Docente di lingua inglese presso IC Monte San Pietro (BO), ricopre il ruolo di Animatore Digitale e di funzione strumentale per l'innovazione digitale e il coordinamento azioni PNSD.</p> <p>Dal 2016 fa parte del SERVIZIO MARCONI, gruppo di lavoro dell'USR-ER.</p> <p>Sperimenta percorsi di didattica digitale e nuovi ambienti di apprendimento a scuola, è formatrice PNSD e PON su innovazione metodologica, digitale, inclusione, lingua inglese.</p> <p>Da sempre appassionata di musica e comunicazione, è speaker radiofonica.</p>
Barbara Cazzola		<p>Insegnante di Sostegno presso I.C. Porto Garibaldi. Funzione Strumentale per l'Inclusione. Laurea In Scienze della Formazione Primaria presso Università Cattolica del Sacro Cuore Milano. Ha seguito un semestre di studi di Italianistica nell'ambito del progetto ERASMUS Università di Poitiers (Francia). Partecipa a progetti eTwinning.</p> <p>Convinta che la formazione digitale e pratica come robotica, tinkering e making siano di grande aiuto ai docenti per favorire al massimo l'inclusione scolastica.</p>
Chiara Ferronato		<p>Insegna inglese all'I.C. San Biagio di Ravenna dove è Animatrice Digitale e coordina progetti europei Erasmus+</p> <p>Dal 2014 nel SERVIZIO MARCONI: da quest'anno svolge azione di accompagnamento in classe per metodologie e strategie didattiche concernenti digitale e lingue straniere.</p> <p>E' formatrice PNSD, per la lingua inglese nella scuola primaria e per il CLIL.</p> <p>Collabora e ha ruoli di coordinamento nazionale con associazioni ed enti riconosciuti per la diffusione delle lingue e del CLIL in Italia.</p>
Laura Manaresi		<p>Insegnante di Scuola Primaria; appassionata di tecnologie didattiche, coding e robotica educativa. ADE dal 2015</p>

<p>Enrico Marani</p>		<p>Docente di Arte Immagine si occupa principalmente di interdisciplinarietà in sinergia con le TIC per rafforzare percorsi didattici trasversali. Ha collaborato come formatore con Servizio Marconi TSI, partecipando come formatore ad eventi come FUTURA Bologna 2018. Scrive per il periodico "Fare l'Insegnante".</p>
<p>Ilenia Melli</p>		<p>Laureata in Matematica, docente di matematica e scienze (sec. 1 gr.). Interessata da sempre al making, quando in cantina utilizzava attrezzi per montare, smontare, ideare, inventare. Ora vuole trasmettere questa passione agli alunni, sperimentando la matematica e le scienze, con le mani in pasta, realizzando artefatti digitali e non. Vivere la disciplina come scoperta, daybyday, insieme agli alunni, leggere il mondo che ci circonda, con la voglia di sperimentare e la creatività del bambino</p>
<p>Elena Moretti</p>		<p>Docente di scuola primaria animatore digitale appassionata di robotica e programmazione. Mentor del Coderdojo di Rimini in cui svolgo attività di programmazione con ragazzi e coordinatore del Ci.Vi.Vo. Digitale del Comune di Rimini. Formatrice PNSD nei corsi per docenti e docenti neoassunti per l'innovazione didattica e metodologica</p>
<p>Elisabetta Nanni</p>		<p>Clavicembalista, docente di musica, si occupa di tecnologie educative da tempi non sospetti. Ha collaborato alla stesura del PNSD e del Piano provinciale Digitale trentino. Ha partecipato al tavolo di lavoro MIUR per l' utilizzo dei dispositivi personali a scuola. Collaboratrice per la casa editrice PEARSON nel settore di editoria scolastica e Ambasciatrice etwinning per il trentino Alto Adige, svolge intensa attività di formazione docenti in tutta Italia</p>
<p>Luigi Parisi</p>		<p>Docente di sostegno, musicista e formatore. Dal 2012 svolge per il Servizio Marconi TSI attività di formazione e ricerca sui principali temi che legano il digitale alla didattica con un'attenzione particolare a Web 2.0, Piattaforme, BYOD e Inclusione. Autore del blog Fra la Via Emilia e il Web 2.0 e Digital Content Curator concentra la sua attività di formatore nelle principali azioni del PNSD, in Sala Ovale e presso l'Opificio Golinelli. Ha collaborato con UniBO Scienze della Formazione come tutor.</p>

Alessandra Serra		<p>Insegnante di Scuola Primaria all'I.C.2 di S. Giovanni in Persiceto (BO). Dal 2013 fa parte del SERVIZIO MARCONI TSI come esperto che affianca docenti, alunni e ragazzi (con un <i>occhio di riguardo</i> ai piccoli della scuola dell'Infanzia) nell'utilizzo di robotica, tinkering, making e programmazione nella didattica attiva quotidiana. Formatrice PNSD, PON ed altre azioni connesse. Dal 2013 è Mentor volontaria di CoderDojoBologna e dal 2019 partecipa alla Scratch Educators Meetup dell'Harvard Graduate School of Education.</p>
Elisabetta Siboni		<p>Docente di inglese presso il liceo sc. A. Oriani di Ravenna e Animatore Digitale, ricopre il ruolo di funzione strumentale nello staff del Dirigente per la formazione, l'innovazione digitale e il coordinamento delle azioni del PNSD, e le nuove tecnologie. Appassionata di didattica digitale, Clil, lingue straniere e comunicazione, membro attivo di eTwinning e formatrice sul digitale nelle formazioni PNSD, di ambito e per i neoassunti. Dal 2016 fa parte del Servizio Marconi TSI dell'USR-ER.</p>
Erica Tarroni		<p>Insegnante appassionata e sperimentatrice di Tinkering</p>
Anna Rita Vizzari		<p>Insegnante di Lettere nella Scuola Secondaria di 1° Grado, è al momento utilizzata presso l'Ufficio Scolastico Regionale per la Sardegna, dove si occupa particolarmente del PNSD e dell'Innovazione didattica. Formatrice dei docenti in corsi ed eventi generalmente sulla didattica delle Materie Umanistiche con o senza le "nuove tecnologie", collabora con l'Università di Cagliari come docente a contratto (Italiano e dintorni). Ha pubblicato libri e kit multimediali, nonché materiale semplificato per diversi libri di testo.</p>
Vittoria Volterrani		<p>Insegnante di Scuola Primaria presso IC Bobbio - PC, Animatore Digitale e responsabile di progetti Europei eTwinning ed Erasmus+. Si occupa di Europeizzazione, innovazione, metodologie attive, digitale, Competenze Socio Emotive e didattica della Lingua Inglese. Ambasciatrice eTwinning dal 2013 e parte del Servizio Marconi TSI dal 2016, formatrice. Pratica e creativa, sempre troppo impegnata.</p>

Maria Angela
Zanetti



Insegnante di scuola primaria. Animatore Digitale e funzione strumentale per le tecnologie - referente dei progetti: STEM, Tecnologie in classe, Atelier Creativo. Svolge attività di formazione per i docenti. Appassionata di tecnologie e di innovazione didattica, partecipa attivamente a progetti eTwinning.