

# LABORATORI PER ADULTI

Ivana Sacchi

- **Fumetti parlanti .... anche off-line**
  - Per quale motivo un software off-line? Esistono ormai molti applicativi on-line che permettono di realizzare storie personali, ma sovente la connessione fornita alle scuole non permette l'attività contemporanea di più bambini/gruppi. Il programma, semplice e leggero, funziona sui software operativi Windows XP e successivi (Vista, Win7, Win8), Durante il laboratorio verrà realizzata una storia a fumetti, che potrà contenere sia il fumetto scritto che voce registrata. Verranno esplorate tutte le funzionalità del software: come utilizzare le immagini di archivio; come inserire proprie immagini; come realizzare propri avatar; inserire fumetti scritti, inserire fumetti registrando la propria voce o caricando voci pre-registrate. Salvataggio e distribuzione del fumetto parlante realizzato. L'interfaccia molto semplice del programma permette anche a bambini di procedere in autonomia. La realizzazione di fumetti parlanti ha "spendibilità didattica" in molte situazioni diverse: narrazione, ricostruzione di esperienze, costruzione di situazioni problematiche matematiche, studio della seconda lingua,...)
- **Dalla carta .... al parlato**
  - Sovente nella didattica emerge il problema di ri-elaborare alcuni testi: condividere un testo alla LIM e "smontarlo" con la classe, semplificarlo per alunni con esigenze particolari, modificarlo per tutta la classe,.... Cosa succede se il testo è disponibile solo in cartaceo? Durante il laboratorio verranno sperimentati alcuni software free per l'utilizzo dei testi: OCR (riconoscimento del testo), semplice software di sintesi vocale
- **Utilizzo di video nella didattica**
  - La LIM dà la possibilità di utilizzare sovente video nella didattica: questo permette non solo di rendere più accattivante la lezione e di chiarire i contenuti, ma, soprattutto, di sviluppare la competenza di 'apprendere tramite i video'. Dalle indicazioni nazionali: "È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)". In rete si possono trovare utilissime risorse: video, sovente realizzati proprio con funzionalità didattiche, brevi e significativi. La loro 'brevità' diventa punto di forza, in quanto possono essere visti, ri-visti e manipolati. Durante il laboratorio verranno sperimentati alcuni "modelli di attività" utilizzabili alla lim. Verranno poi sperimentati alcuni software funzionali all'utilizzo dei video (download, visualizzazione, taglio e unione di video)
- **Software sul sito ivana.it**
  - Durante il laboratorio verranno sperimentati alcuni nuovi software (sia esercitativi che per l'utilizzo alla LIM). Verranno indicate le modalità di installazione e l'organizzazione dei DVD.
- **Dalla mappa all'ipertesto**
  - Durante il laboratorio verrà proposta un'attività sperimentata in più classi di scuola primaria per l'avvio alla realizzazione di mappe da parte dei bambini: dopo la ricerca di liste di parole disordinate (realizzate tramite l'ascolto di una narrazione o spiegazione, il suggerimento di una parola chiave, la visione di un'immagine, la lettura di un testo,.....) si passa all'organizzazione delle stesse tramite mappa mentale o schema. Verranno proposte attività di coppia e di piccolo gruppo, con
  - modalità di organizzazione per stimolare nei bambini le capacità di utilizzare le mappe per rappresentare idee e conoscenze, ma anche per ampliare la conoscenza individuale. La mappa realizzata verrà poi utilizzata per la realizzazione di un PDF

multimediale: l'attività è funzionale sia alla semplificazione del materiale di studio per alunni con esigenze particolari che al potenziamento.

- **Dal PDF (e non solo...) al flipbook**

- La necessità di documentare con rapidità progetti ed esperienze didattiche ha reso molto comuni i FlipBook ("libri sfogliabili" digitali). Vi sono molti servizi on-line che offrono gratuitamente la possibilità di trasformazione, ma richiedono poi che il materiale rimanga sul loro sito. Durante il laboratorio verrà sperimentato un software che permette la rapida realizzazione di FlipBook direttamente da pc: questo permette quindi sia di pubblicare il materiale direttamente sul proprio sito (o sul sito della scuola), oppure di masterizzare il prodotto. Durante il laboratorio verrà sperimentato il software: verranno realizzati flipbook partendo da immagini, testi, pdf con formati diversi. Verranno inseriti anche filmati, file audio e file swf (formato Adobe Flash). Si affronterà la modalità di pubblicazione

- **Progettare e realizzare.... con Blockly**

- Dalle indicazioni nazionali: "Quando possibile, gli alunni potranno essere introdotti ad alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici e versatili che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti (siti web interattivi, esercizi, giochi, programmi di utilità) e per la comprensione del rapporto che c'è tra codice sorgente e risultato visibile." Durante il laboratorio verranno sperimentate alcune attività di programmazione finalizzate all'introduzione al linguaggio di programmazione (completamente in italiano).

- **Giocare con la geometria con Tabula Numeracy**

- Tabula Numeracy è un software di geometria dinamica. Possiede alcuni strumenti simili a quelli di Geogebra, ma vi sono alcune differenze: in particolare presenta alcuni strumenti vicini all'esperienza (il taglierino, il nastro adesivo, la piegatura della carta, ...). Durante il laboratorio verranno sperimentati vari strumenti del software, simulando attività didattiche proponibili nella scuola primaria.

- **Giocare con le immagini**

- Tutto può diventare didattica: durante il laboratorio verranno realizzate alcune immagini (utilizzando un editor di immagini), che permettano di riflettere su simmetrie, piani di lavoro, regioni,....

- **Realizzare applicazioni interattive e multimediali**

- Durante il laboratorio verrà realizzato un applicativo (simile a quelli disponibili alla pagina <http://www.ivana.it/esempihtml5/>) in HTML5 utilizzando la versione gratuita di **Construct2** che permette di realizzare applicazioni funzionanti senza conoscere alcun linguaggio di programmazione. L'attività ha una doppia finalità: funzionale al docente che intenda realizzare applicazioni per la didattica, permette anche di entrare nella "filosofia del coding" immediatamente.

## **Marina Lodiqiani**

**"L'ora del codice"**: avvio all'uso di **Code**, che fornisce strumenti semplici e divertenti, facilmente accessibili per introdurre gli studenti anche della scuola primaria ai concetti di base di informatica "vedi Circolare Ministeriale prot. n. 2937 del 23/09/2014 – "Programma il futuro".

Durante il laboratorio verrà illustrata l'iscrizione al sito possibile ad ogni docente interessato e si sperimenterà il software utilizzabile in classe con alunni dai 7 anni in su. Interessante è la possibilità di far precedere l'uso di **Code** da percorsi motori in palestra: l'esperienza corporea si traduce nell'attività simbolica del linguaggio di programmazione.

-

## Sara Gianino

**L'Immaginazione in classe** - Proposte didattiche con la LIM Smart e internet  
una sezione ai docenti della scuola primaria  
una sezione sarà rivolta ai docenti di scuola secondaria 1°

## Eva Bresaola

### **Condividi con un Clic: Dropbox e Google Apps free**

**Dropbox:** come utilizzare il servizio di archiviazione gratuito offerto da Dropbox per condividere materiale didattico con alunni, famiglie e colleghi.

**Google Drive** è un servizio [web](#) di [storage](#) e sincronizzazione online, archivia ed accedi ai tuoi file ovunque, sul Web, sul disco rigido e in movimento.

E' un'applicazione Web e di *Office automation* (o suite per ufficio), diretta concorrente della ben più famosa suite Office a pagamento, ma totalmente gratuita e condivisibile con un clic.

E' possibile costruire documenti di testo, fogli di calcolo, presentazioni, moduli per sondaggi e quiz e molto altro.

## Stefania Bassi - Marina Lodigiani

- **Rodari 2.0:**
  - Giochi di scrittura collettiva "live": tante piccole storie divertenti, inventate dai bambini con le tecniche narrative suggerite da Gianni Rodari ne "La grammatica della fantasia", utilizzando file condivisi sul cloud (**Drive**).  
(per due classi, simulando interazione a distanza)

## Stefania Bassi

- **TABLET 10 E Lode!**
  - 10 App gratuite, da utilizzare in classe, avendo a disposizione solo un tablet ed un proiettore.
- **A Scuola Con...Dropbox**
  - Come portare la classe sulla nuvola: tante idee per utilizzare Dropbox nella didattica di tutti i giorni.
- **Euclide 2.0**
  - Giochiamo con Euclide 2.0! Alla scoperta degli enti geometrici fondamentali con l'uso di Geogebra

## Romea Canini e Francesca Musco

- **Videoquiz : utilizzare i video nella didattica** (anche come strumento di ripasso o di verifica)
  - Durante il laboratorio verranno descritte alcune caratteristiche di **Blubbr** ( un webware la cui funzione è di produrre "video trivia") ed **Educanon** (un webware che permette di creare lezioni utilizzando video YouTube e Vimeo, inserendo domande a scelta multipla su tutta la timeline del video.)
- **Strumenti di presentazione: utilizzare PowToon, Videoscribe (versione demo) e Glogster per aumentare l'efficacia comunicativa**
  - Dopo una breve presentazione dei software e di alcuni esempi, verranno sperimentati i

software.

### **Marina Sostero**

- **Modellazione 3D con Tinkercad**
  - Imparare facendo per sviluppare capacità di intelligenza spaziale, capacità di immaginare, di costruire, osservare e manipolare oggetti tridimensionali nello spazio. In questo laboratorio verrete introdotti nel mondo della stampa 3D realizzando il disegno di un oggetto utilizzando Tinkercad, una webapp gratuita che dietro a un look estremamente semplice nasconde significative funzionalità di modellazione. E' un programma pensato per chi si avvicina per la prima volta al mondo del disegno in 3D (anche per i bambini)
- **Imparare programmando con Scratch**
  - Le azioni disponibili, da inserire nei propri contenuti sviluppati con Scratch, sono tantissime e utili per comprendere questioni che spesso si affrontano con altre modalità a scuola. In questo laboratorio utilizzeremo la logica e la creatività per incastrare tra di loro dei blocchi con funzioni differenti e realizzare oggetti multimediali.
- **Realizzare test: per la classe e con la classe.**
  - I test possono essere realizzati dal docente come attività di consolidamento/verifica per gli studenti, ma possono essere realizzati anche dagli studenti. Riflettere sulle domande può essere un'attività didatticamente più interessante che cercare le risposte. Come realizzare domande a risposta e scelta multipla, abbinamenti, ..... Durante il laboratorio verrà utilizzato **QuestBase**, applicativo on-line che permette di generare test fruibili on-line o a stampa e di monitorare la compilazione dei test on-line

### **Francesco Fusillo con Maurizio Marangoni**

- **Sodilinux@cts-2014**
  - Sodilinux@cts-2014 è un sistema operativo Opensource, allestito con applicativi multiplatforma per una didattica aperta libera e interoperabile. Il laboratorio sarà essenzialmente operativo, con sperimentazione del sistema nelle sue principali e fondamentali funzioni.  
A partecipanti verrà consegnata copia del DVD
- **DSA e BES: applicativi Open Source e didattica per l'inclusione**
  - dalla conquista della strumentalità della lettura e della scrittura alla compensazione delle difficoltà persistenti. Il laboratorio sarà essenzialmente operativo, con sperimentazione di applicativi all'interno di Sodilinux@cts-2014
- **Creare videolezioni per supportare la didattica**
  - I partecipanti possono portare il loro PC per verificare subito il funzionamento del software. Durante il laboratorio verranno fatte alcune dimostrazioni di come è possibile creare video-lezioni didattiche e metterle a disposizione online.

### **Giorgio Musilli (solo sabato)**

- **Exelearning, come creare Learning Object**
  - l'ambiente di lavoro; metadata, stili, idevices, aspetto delle pagine; inserimento di: testi, parole calde, immagini, tabelle, audio, video, elementi interattivi (galleria immagini, ingrandimento immagine, siti web, allegati, RSS), esercizi (vero/falso, multiselezione, scelta multipla, cloze, quiz SCORM), attività varie; fusione delle pagine; esportazione e pubblicazione dei progetti.

- **Hotpotatoes:**
  - realizzazione di attività interattive: **JQuiz** (creazione di questionari a scelta multipla o risposta breve); **JCloze** (realizzazione di esercizi di completamento o riempimento - testi "bucati"); **JCross** (generazione di cruciverba); **JMix** (creazione di esercizi di riordino e ricostruzione di frasi); **JMatch** (preparazione di esercizi di abbinamento); pubblicazione dei progetti sul web.

## **Elena Parisatti in collaborazione con Mariangela Pavan I.C. Martini 1 Treviso**

### **Step by step**

1^ parte: realizzare un **lapbook digitale** di classe: mentre creiamo il lapbook, idee e pensieri si trasformano in qualcosa di visibile strutturato. Manualità e digitale si incontrano per uno sviluppo intrecciato delle competenze.

2^ parte: costruire una **digitalstorytelling** in lingua inglese. Lo strumento è utilizzabile anche per narrazioni in lingua italiana.

## **Fondazione Snappet - Italia**

**Snappet, Il tablet in classe;** un nuovo Servizio integrato di istruzione interattiva

Il Soggetto, già operante in altri paesi europei, dimostrerà l'utilità dell'uso del tablet a scuola fin dalle classi seconde. Nei tre giorni sarà presente uno stand espositivo.

Il tablet Snappet si appoggia ad una piattaforma con unità di lavoro pratiche, strutturate secondo le I.N. e il Sistema di Valutazione Nazionale. La varietà offerta permette di personalizzare le attività (livelli, ritmi, stili...)

## **Gruppo Editoriale Motta**

**"Progetto WEB:** un modo nuovo di fare scuola e apprendere nell'era digitale" a docenti e famiglie nemmeno presentati i contenuti messi a disposizione per l'apprendimento.

## **Greta Bienati**

### **Imparare con i Lapbooks**

Il lapbook è una mappa concettuale tridimensionale, molto utile per organizzare i contenuti appresi. Può essere semplice ed economico, come una cartelletta contenente alcuni libri di forma e dimensione diverse. Studiare con il lapbooks aiuta a rendere concreti e tangibili i concetti astratti, grazie all'uso di immagini, brevi testi, forme e colori. Si limitano le spiegazioni verbali e sono coinvolti i processi artistici e manuali nella sfera dell'apprendimento cognitivo: molto utile per alunni con difficoltà. Greta Bienati esporrà le teorie pedagogiche da cui la strategia discende per giungere ad esempi concreti da realizzare in classe.

## **Alice Giarolo**

**Gli spuntini filosofici: la pratica di filosofia nella scuola primaria.** Partendo da un'introduzione teorica, che si rifà a Oscar Brenifier, si proporrà poi un laboratorio per indicare le possibili attività da svolgere in classe. I bambini sono filosofi di natura e nella loro esplorazione del mondo si pongono quesiti di tutti i tipi. E' necessario intraprendere con loro un esercizio di ricerca delle risposte, anche se ciò porta a sempre nuove domande.

## **Sonia Patrizia Baroni e Silvia Zacchetti**

### **Counseling e pedagogia**

Per i docenti di tutte le scuole; Nel momento attuale la complementarità educativa tra scuola e famiglia va rimodulata secondo le nuove richieste sociali. Il counseling narrativo è strumento operativo per il docente e propone l'esperienza dell'ascolto e dell'accoglienza, arte da insegnare.

### **“Chi si prende cura dei genitori?”**

L'intervento si rivolge alle famiglie: condividere, confrontarsi, rielaborare per una genitorialità efficace

## **Marisa Michelini**

Docente di Fisica - Università di Udine

**I sensori della scuola primaria:** esperienze possibili per un approccio sperimentale all'educazione scientifica

## **Marco Verani, Nicola Parolini, Chiara Andra'**

Dipartimento di matematica, Politecnico di Milano

**“Bet on Math”:** **“Scommetti sulla matematica.”** Metodologie didattiche di prevenzione e sensibilizzazione sull'insegnamento delle probabilità

Con la collaborazione di ASL LIBERA

Prevenire l'abuso del gioco d'azzardo con la matematica. L'evento si rivolge a docenti della scuola sec. di primo e secondo grado ed è la sintesi di un percorso che può essere sviluppato sia con una formazione più articolata, sia con un progetto che coinvolge gli studenti di cl. IV scuola secondaria di 2 grado.

## **Michela Prest in collaborazione con Armanda Ferrarini**

Docente presso l'Università dell'Insubria Como e Varese

**Le competenze di scienze nelle scuole dell'obbligo a partire dalla scuola dell'infanzia.** Relazione sui dati della sperimentazione relativa alle nuove Indicazioni Nazionali - Rete del Cremasco.

## **I.C. di Trescore Cremasco e Associazione Metodo Simultaneo**

Postazione animata dell' I.C. di Trescore Cremasco , dove è consultabile il materiale relativo. In particolare il Metodo Simultaneo, e le nuove animazioni realizzate da Ivana Sacchi e Eva Bresaola

## **Lomello Rossella - I.C. Orbassano- TO-**

**Esperienze di pittura Steineriana** per la scuola primaria e dell'infanzia: **“Un mondo di colori”**. La docente sarà presente solo nei giorni di giovedì e venerdì e alla sua postazione illustrerà i progetti sperimentati



## Nives Costa

**Creatività per tutti** , una presentazione per gli adulti in cui spiega l'utilizzo dei materiali e la procedura di lavoro per le attività da realizzare in classe. A fronte di interesse possono essere organizzati successivi incontri analizzando e sperimentando altri materiali.

## Inoltre

### ASL – provincia di Cremona: benessere e dintorni

#### **“L’Asl Amica dei bambini”**

Per soli operatori scolastici (docenti e personale Ata):  
formazione in ambito di primo soccorso (rif. D. Lgs 81/08); a mediaexpo si affronta il modulo teorico.

Successivamente seguiranno i moduli pratici con simulazioni specifiche.

Prenotazione obbligatoria presso l’I.C. Trescore Cremasco a cura delle scuole interessate

Per tutti gli adulti interessati (sabato mattina):

- **“GASS: gestione dell’accesso semplificato ai Servizi socio- sanitari”**. Gli operatori ASL presentano la rete informatica regionale che permette ai cittadini di comunicare con i medici e le organizzazioni socio-sanitarie sul territorio.

Il Sistema Informativo Socio-Sanitario (SISS) mette in rete Medici curanti, Pediatri, Asl, Aziende Ospedaliere, Farmacie. Il cittadino di Regione Lombardia può consultare i propri referti da casa.

- In collaborazione con Associazione Panificatori di Crema **“Con meno sale nel pane c’è più gusto e ...guadagni in salute”**. Intervento di sensibilizzazione per ridurre il contenuto del sale prevenendo disturbi.

Sollecitazioni presenti anche allo stand Asl nei tre giorni.

- **“Zanzare? Impariamo a difenderci”**

Incrementare azioni di contrasto alla zanzara, vettore di malattie: azioni semplici possono portare ed eliminare i focolai di larve.

In collaborazione con le Farmacie del territorio

Allo stand dell’ASL gli adulti potranno sperimentare

**“Impedenziometro! Analisi della composizione corporea”**

Rilevazione del peso corporeo con restituzione dei dati relativi alla composizione ed all’indice di massa corporea al fine di sensibilizzare i cittadini ai corretti stili di vita a tutela della salute.