

www.festivaldidatticadigitale.it

ISCRIZIONI on LINE

Il **Festival della Didattica Digitale** si propone come una evoluzione di FuturText, il Festival dei contenuti digitali, attraverso il quale la Fondazione Cassa di Risparmio di Lucca ha avviato nel 2013 e 2014 un esperimento di manifestazione a carattere nazionale sul tema "didattica e Nuove Tecnologie" assieme a Indire e al MIUR (USR Toscana), avente per target docenti e alunni delle scuole di ogni ordine e grado.

Il **Festival della Didattica Digitale**, attraverso un format inedito di presentazione e fruizione dei contenuti, intende approfondire la "pratica digitale" nell'ampio spettro dei suoi risvolti didattici e pedagogici, nella linea d'orizzonte tracciata dal PNSD.

Quattro sono le macro-aree alle quali l'Edizione 2016 è dedicata:

- Robotica e Coding
- Realtà Virtuale e Realtà Aumentata e immersiva
- Storytelling digitale ma non solo
- Produzione di contenuti didattici fortemente inclusivi

Il Festival è **organizzato dalla Fondazione Cassa di Risparmio di Lucca**, con partner e collaborazioni di assoluto rilievo nazionale e internazionale.

Note:

- le iscrizioni sono online
- la partecipazione agli eventi è completamente gratuita
- tutte le attività sono riconosciute come Formazione Docente (rilascio Attestato)
- su richiesta dei singoli ragazzi in obbligo di Alternanza di Scuola/Lavoro, è possibile il rilascio di un Attestato di Partecipazione agli eventi.
- è disponibile un servizio Mensa con prenotazione in loco al momento dell'arrivo presso la Segreteria del Festival (entro le ore 10:00).

Festival della Didattica Digitale in a nutshell:

- Il Festival della Didattica Digitale **si propone come un nuovo format** tra i vari Festival nazionali dedicati alla Scuola
- le tematiche trattate prendono spunto da ciò che il MIUR sta realizzando per i prossimi anni attraverso le **Azioni del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)**, e da ciò che le Comunità più qualificate degli addetti ai lavori esprimono a livello di idee e di tendenze nella didattica e nella pedagogia. Per l'edizione 2016 abbiamo selezionato alcune aree sensibili: **Robotica e Coding, Realtà Virtuale, Realtà Aumentata e immersiva, Storytelling, Produzione di contenuti didattici fortemente inclusivi**
- Il Festival è concepito come un **grande Evento di Formazione**, dedicato ai docenti e agli alunni (**oltre l'80% delle attività sono Workshop** interattive) per vedere, toccare, sperimentare e apprendere cose nuove
- aggrega alcuni tra i più **importanti specialisti e protagonisti della didattica a livello nazionale e internazionale**, e si avvale della collaborazione scientifica di **Indire**
- si muove dal centro delle **competenze** della quotidiana lezione in aula, alla periferia delle idee e delle tecnologie didattiche **che entreranno in classe nei prossimi anni**
- è un'iniziativa di aggiornamento **riconosciuta** dall'Ufficio Scolastico Regionale per la Toscana **come attività di formazione**
- su richiesta dei singoli ragazzi in obbligo di **Alternanza di Scuola/Lavoro**, è possibile il rilascio di un Attestato di Partecipazione agli eventi.
- Sintesi dello svolgimento:
mattina dei giorni giovedì 25 e venerdì 26, Conferenza di apertura (giovedì 25), Workshop di Robotica e Coding presso le due scuole Polo (ISI Fermi e IC2 San Concordio) e Workshop di vario genere presso San Michele.
pomeriggio dei giorni giovedì 25 e venerdì 26, presso il San Michele, tre format di attività: Conferenze, Esposizioni con dimostrazioni e Workshop.
mattina di sabato 27, Workshop di Robotica presso San Michele - Gare di droni con premiazioni finali presso l'edificio ex-Cavallerizza.

25 FEBBRAIO 2016

CONFERENZA D'APERTURA

L'INNOVAZIONE DIDATTICA A SCUOLA: QUALI NOVITÀ SUL FRONTE DELLE TECNOLOGIE?

**25 FEB 2016
10:00 - 13:00**

SAN FRANCESCO

**GIOVANNI BIONDI (PRESIDENTE INDIRE)
PAOLO DARIO (DIR. IST. BIORBOTICA
SANT'ANNA PISA)**

La CONFERENZA di apertura vede coinvolti due dei principali protagonisti dell'innovazione didattica italiana, per offrire una riflessione puntuale e critica sull'utilità e il ruolo delle tecnologie nei processi di apprendimento.

ROBOTICA

WORKSHOP

**25 FEB 2016
9:30 - 10:30**

ISI ENRICO FERMI

CAMPUSTORE

COSTRUIRE E PROGRAMMARE ROBOT –
LABORATORIO PER SCUOLA MEDIA E SCUOLA
SUPERIORE CON LEGO MINDSTORMS EV3

Attività per medie e eventuali secondarie superiori

WORKSHOP

**25 FEB 2016
9:30 - 10:30**

ISTITUTO COMPRENSIVO LUCCA 2

CAMPUSTORE

DIVERTIRSI E IMPARARE CON LA ROBOTICA
EDUCATIVA – LABORATORIO PER SCUOLA
ELEMENTARE CON BLUE-BOT E LEGO
EDUCATION WEDO 2.0

Attività per elementari e eventuali medie.

WORKSHOP

**25 FEB 2016
11:00 - 12:00**

ISTITUTO COMPRENSIVO LUCCA 2

CAMPUSTORE

DIVERTIRSI E IMPARARE CON LA ROBOTICA
EDUCATIVA – LABORATORIO PER SCUOLA
ELEMENTARE CON BLUE-BOT E LEGO
EDUCATION WEDO 2.0

Attività per elementari e eventuali medie.

WORKSHOP

**25 FEB 2016
11:00 - 12:00**

ISI ENRICO FERMI

CAMPUSTORE

COSTRUIRE E PROGRAMMARE ROBOT –
LABORATORIO PER SCUOLA MEDIA E SCUOLA
SUPERIORE CON LEGO MINDSTORMS EV3

Attività per medie e eventuali secondarie superiori.

WORKSHOP

**25 FEB 2016
15:00 - 16:30**

SAN MICHELETTO - AULA 1

CAMPUSTORE

MISSIONI SPAZIALI SU MARTE

Programmare, progettare e applicare in modo creativo le capacità di coding e problem solving per realizzare un robot in grado di affrontare missioni spaziali: composizione dell'equipaggio, attivazione delle comunicazioni, raccolta di campioni di roccia, liberazione del robot e molto altro.

Livello: Scuola Secondaria di primo grado – Scuola Secondaria di secondo grado

WORKSHOP

**25 FEB 2016
15:00 - 16:30**

SAN MICHELETTO - AULA 5

CAMPUSTORE

ROBOTICA E PENSIERO COMPUTAZIONALE,
STRATEGIE DI APPRENDIMENTO ED INCLUSIONE
IN CLASSE

Blue-Bot come strumento di socializzazione, inclusione, valorizzazione delle differenze, sviluppo della curiosità, attenzione e motivazione. Attraverso la robotica si può aiutare ad apprendere in modo ludico, proponendo contenuti disciplinari, percorsi didattici e coinvolgendo i bambini in modo simpatico alla scoperta del mondo che li circonda.

Durante il WORKSHOP si potrà utilizzare il tablet personale, si consiglia di scaricare l'App Blue-Bot prima del corso.

Livello: Scuola dell'infanzia, scuola elementare

WORKSHOP

**25 FEB 2016
15:00 - 16:30**

SAN MICHELETTO - SALA DEI SERVIZI

**MANOLO GARABINI
CENTRO PIAGGIO**

SOFT ROBOT: UN ROBOT DOTATO DI ELEMENTI
ELASTICI, CON RIGIDEZZA COSTANTE O
PROGRAMMABILE

WORKSHOP

**25 FEB 2016
15:00 - 16:00**

SAN MICHELETTO - AULA 5

ANTONELLA COLOMBINI

IMPARARE AD IMPARARE CON I ROBOT

Livello: Scuola primaria e secondaria di primo grado

WORKSHOP

**25 FEB 2016
16:00 - 17:00**

SAN MICHELETTO - AULA 2

**DONATELLA ROSSI
BARBARA PASCIUTI
I.C. PIAGGIA**

ORTOBOT, GIOCO DA TAVOLO CON L'USO DI
BEE BOT

WORKSHOP

**25 FEB 2016
16:30 - 18:00**

SAN MICHELETTO - AULA 4

**EMERENZIANA TALENTI
LAURA GENOVESI
FABLAB TOSCANA**

LA STAMPA 3D PER LA PRODUZIONE DI PARTI
DA INSERIRE IN ASSEMBLAGGI DI SISTEMI
ROBOTICI

WORKSHOP

**25 FEB 2016
17:00 - 18:30**

SAN MICHELETTO - AULA 6

CAMPUSTORE

ALLA SCOPERTA DELLE SCIENZE CON
ROBOTICA E CODING

Il nuovo LEGO Education WEDO 2.0 rende l'apprendimento della robotica educativa, del coding e delle scienze interessante e divertente, grazie a progetti pratici e problemi da risolvere. Attraverso Milo, il robot esploratore scientifico, si studiano situazioni reali come inondazioni, impollinazione, differenziare i rifiuti e si sviluppano strategie risolutive, da provare e affinare attraverso piccole costruzioni da programmare con il software a icone pensato per i contesti scolastici.

Livello: Istituto Comprensivo

WORKSHOP

**25 FEB 2016
17:00 - 18:30**

SAN MICHELETTO - AULA 5

**MASSIMO BRONZETTI
FABIANA MUNGAI
FRANCESCA P. BINI
I.C. PIAGGIA**

"SCRATCH – GAME", VIDEOGIOCO REALIZZATO
CON SCRATCH E COMANDATO CON MAKEY
MAKEY

REALTÀ VIRTUALE

WORKSHOP

**25 FEB 2016
09:00 - 11:00**

SAN MICHELETTO - AULA 6

**MARCO VIGELINI
MICROSOFT ITALIA**

MINECRAFT NELLA DIDATTICA

Presentazione di Minecraft Edu, la versione educational del videogioco più venduto al mondo. I docenti sperimenteranno le funzionalità a loro dedicate per la gestione della classe. Gli studenti verranno immersi in esperienze didattiche all'interno di Minecraft.

WORKSHOP

**25 FEB 2016
11:00 - 13:00**

SAN MICHELETTO - AULA 6

**MARCO VIGELINI
MICROSOFT ITALIA**

MINECRAFT NELLA DIDATTICA

Presentazione di Minecraft Edu, la versione educational del videogioco più venduto al mondo. I docenti sperimenteranno le funzionalità a loro dedicate per la gestione della classe. Gli studenti verranno immersi in esperienze didattiche all'interno di Minecraft.

CONFERENZA

**25 FEB 2016
15:00 - 17:00**

SAN MICHELETTO - SALA CONFERENZE

**PHILIPPE DIJON DE MONTETON
MASSIMILIANO MINISSALE**

REALTÀ VIRTUALE E IL FUTURO
DELL'APPRENDIMENTO VISIVO

L'esperienza visiva, attraverso situazioni immersive in contesti reali o virtuali, sta cambiando le regole dell'apprendimento tradizionale. L'acquisizione di informazioni con modalità di fruizione multisensoriale, rende l'esperienza

di apprendimento non solo più coinvolgente ma contribuisce ad una conoscenza percettiva completamente nuova e inedita nella didattica di ogni disciplina. E' prevista una esperienza diretta dei partecipanti ad una applicazione concreta di realtà virtuale 3D.

WORKSHOP

25 FEB 2016
15:00 - 16:30

SAN MICHELETTO - AULA 6

ANDREA BENASSI
INDIRE

EDMONDO – IL MONDO VIRTUALE PER LA SCUOLA

edMondo è il mondo virtuale 3D online di INDIRE a disposizione di docenti e studenti della scuola italiana.

Durante il WORKSHOP i partecipanti entreranno in edMondo attraverso un avatar e creeranno il loro primo contenuto virtuale (a sfondo didattico).

WORKSHOP

25 FEB 2016
16:00 - 17:30

SAN MICHELETTO - AULA 3

RICCARDO LOPES
INDIRE

LA REALTÀ AUMENTATA "A PORTATA DI SCUOLA"

I partecipanti creeranno dei contenuti di realtà aumentata con il loro smartphone/tablet tramite l'app Aurasma e li speriementeranno "sopra" alcuni oggetti presenti nelle location del Festival (es. San Francesco).

Importante: per partecipare al WORKSHOP è necessario venire muniti di un proprio device portatile (smartphone/tablet) con l'applicazione Aurasma già installata.

WORKSHOP

25 FEB 2016
16:30 - 18:30

SAN MICHELETTO - AULA 1

MARCO VIGELINI
MICROSOFT ITALIA

MINECRAFT NELLA DIDATTICA – DOCENTI

Presentazione di Minecraft Edu, la versione educational del videogioco più venduto al mondo. I docenti speriementeranno le funzionalità a loro dedicate per la gestione della classe. Gli studenti verranno immersi in esperienze didattiche all'interno di Minecraft.

INCLUSIONE

WORKSHOP

25 FEB 2016
15:00 - 16:00

SAN MICHELETTO - AULA 3

ARNALDO FILIPPINI

INDICI, SISTEMI DI NAVIGAZIONE

Gli indici sono strumenti di navigazione utili per muoversi all'interno di un campo della conoscenza. In relazione all'obiettivo dell'autore e la modalità di scrittura del contenuto è possibile costruire indici che consentano una lettura non lineare del testo, ovvero permettere percorsi alternativi legati all'obiettivo del lettore.

In questo incontro osserveremo alcuni esempi di indici che propongono modalità di lettura non lineari e verificheremo quale contributo possano dare sullo studio e sull'idea di "multimedialità".

WORKSHOP

25 FEB 2016
16:00 - 17:00

SAN MICHELETTO - AULA 5

ARNALDO FILIPPINI

DSA E SCRITTURE INCLUSIVE

Un disturbo specifico dell'apprendimento, come la dislessia, non è uguale per tutti: ciascuno ha necessità diverse quando scrive o legge. Questa riflessione è valida anche per i (così detti) normo lettori.

In questo incontro osserveremo come gli aspetti tipografici possono migliorare l'accesso alla conoscenza del lettore. Individueremo anche quali sono gli aspetti che possiamo manipolare per ottimizzare la produzione di artefatti.

Prenderemo anche visione della piattaforma PickEditor.com, uno strumento libero e gratuito con il quale configurare un testo a partire da impostazioni configurabili dall'utente.

STORYTELLING

WORKSHOP

25 FEB 2016
10:00 - 11:30

SAN MICHELETTO - AULA 3

MAX BORTOLIN

COMPUTER GRAFICA PER CINEMA ED ANIMAZIONE

Il Workshop verterà su una breve introduzione sulle origini della computer grafica nel mondo dell'intrattenimento, una simbiosi tra arte e scienza che ha contribuito alla creazione delle incredibili opere che possiamo ammirare oggi sul piccolo e grande schermo. La dimostrazione pratica che anche una macchina fredda come un computer attraverso la mano dell'artista può generare emozioni indimenticabili.

Verrà inoltre illustrato come si sviluppa e cosa si nasconde dietro alla creazione di un film in CG, mettendo in evidenza i passaggi che portano dall'idea alla realizzazione del prodotto finito.

CONFERENZA

25 FEB 2016
15:00 - 16:00

SAN MICHELETTO - AULA 2

INDIRE

LE MIGLIORI PRATICHE NEL MONDO DELLA SCUOLA ITALIANA

Flipped Classroom, Debate, Dentro/Fuori la scuola, Contenuti Didattici Digitali...

I Ricercatori e gli esperti dell'INDIRE (Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca educativa) spiegano in modo semplice e concreto le Idee de Avanguardie Educative, il Movimento didattico-pedagogico educativo del quale fanno parte centinaia di scuole italiane e che sta rivoluzionando il modo di fare lezione in classe.

CONFERENZA

25 FEB 2016
16:00 - 17:00

SAN MICHELETTO - SALA CONFERENZE

SIO

L'ATELIER DEL FUMETTO DIGITALE: SIO – COME FACCIO I MIEI FUMETTI

Un canale Youtube da oltre novecentomila iscritti e una media di tre milioni di visualizzazioni al mese: Sio (al secolo Simone Albrigi), fumettista dallo stile minimale e l'esplosiva comicità nonsense, si presenta in un atelier sul suo approccio "easy" e tecnologico alle storie e al disegno.

Evento tratto dal ciclo di incontri Comics & Science, co-produzione Lucca Comics & Games,

CNR-Consiglio Nazionale delle Ricerche e Symmaceo Communications, attività che ha lo scopo di promuovere il rapporto scienza-intrattenimento. A cura di Andrea Plazzi.

26 FEBBRAIO 2016

ROBOTICA

WORKSHOP

26 FEB 2016
9:30 - 10:30

ISTITUTO COMPRENSIVO LUCCA 2

CAMPUSTORE

DIVERTIRSI E IMPARARE CON LA ROBOTICA EDUCATIVA – LABORATORIO PER SCUOLA ELEMENTARE CON BLUE-BOT E LEGO EDUCATION WEDO 2.0

Attività per elementari e eventuali medie.

WORKSHOP

26 FEB 2016
9:30 - 10:30

ISI ENRICO FERMI

CAMPUSTORE

COSTRUIRE E PROGRAMMARE ROBOT – LABORATORIO PER SCUOLA MEDIA E SCUOLA SUPERIORE CON LEGO MINDSTORMS EV3

Attività per medie e eventuali secondarie superiori.

CONFERENZA

26 FEB 2016

10:00 - 13:00

SAN MICHELETTO - SALA CONFERENZE

FIGURELLA OPERTO

LUME

SCUOLA DI ROBOTICA GENOVA
FABLAB TOSCANA

TRE VOCI PER IL FUTURO DELL'INNOVAZIONE: INDUSTRIA, FABLAB E ROBOTICA

L'automazione nell'industria locale, la creatività dei freelance (FABLAB), la robotica nella scuola come leva per stimolare l'interesse e come strumento di inclusione per alunni in difficoltà.

WORKSHOP

26 FEB 2016
11:00 - 12:00

ISI ENRICO FERMI

CAMPUSTORE

COSTRUIRE E PROGRAMMARE ROBOT – LABORATORIO PER SCUOLA MEDIA E SCUOLA SUPERIORE CON LEGO MINDSTORMS EV3

Attività per medie e eventuali secondarie superiori.

WORKSHOP

26 FEB 2016
11:00 - 12:00

ISTITUTO COMPRENSIVO LUCCA 2

CAMPUSTORE

DIVERTIRSI E IMPARARE CON LA ROBOTICA EDUCATIVA – LABORATORIO PER SCUOLA ELEMENTARE CON BLUE-BOT E LEGO EDUCATION WEDO 2.0

Attività per elementari e eventuali medie.

WORKSHOP

26 FEB 2016
15:00 - 16:30

SAN MICHELETTO - AULA 6

CAMPUSTORE

ELETTRONICA EDUCATIVA PER GLI INGEGNERI DEL FUTURO

Un primo approccio all'elettronica educativa per una didattica innovativa. Attraverso Little Bits sarà possibile sviluppare competenze per l'insegnamento di base dell'elettronica.

E' una piattaforma di moduli elettronici di semplice utilizzo, che si collegano tra loro magneticamente e senza necessità di saldature, cablaggi e programmazione. La sequenza di assemblaggio di questi moduli permette di realizzare dispositivi con funzioni specifiche, per creare qualsiasi cosa la fantasia dei bambini suggerisca, (da una macchinetta telecomandata ad animare un orsacchiotto di peluche, rendere lumino le scarpe da ginnastica e molto altro).

Livello: Istituto Comprensivo

WORKSHOP

26 FEB 2016
15:00 - 16:00

SAN MICHELETTO - AULA 2

LUCIANO BARTALINI

ROBOTICA E CONTRASTO ALLA DISPERSIONE SCOLASTICA

WORKSHOP

26 FEB 2016
16:00 - 17:00

SAN MICHELETTO - AULA 2

ANTONIO LEONI

L'USO DIDATTICO DI SPHERO

CONFERENZA

26 FEB 2016
16:00 - 17:00

SAN MICHELETTO - AULA 4

ANNA ANGELI

ROBOTICA EDUCATIVA IN CONTINUITÀ SCUOLA INFANZIA E PRIMARIA TRA PERCORSI E MATEMATICA

Livello: primaria (classi I-II) - infanzia.

WORKSHOP

26 FEB 2016
16:00 - 17:00

SAN MICHELETTO - AULA 5

STEFANO MONFALCON

LA ROBOTICA NELLA SCUOLA SECONDARIA SUPERIORE

Rivolto a: Insegnanti scuola secondaria di I e II grado.

WORKSHOP

26 FEB 2016
16:30 - 18:30

SAN MICHELETTO - AULA 1

CAMPUSTORE

ALLA SCOPERTA DELLE SCIENZE CON ROBOTICA E CODING

Il nuovo LEGO Education WEDO 2.0 rende l'apprendimento della robotica educativa, del coding e delle scienze interessante e divertente, grazie a progetti pratici e problemi da risolvere. Attraverso Milo, il robot esploratore scientifico, si studiano situazioni reali come inondazioni, impollinazione, differenziare i rifiuti e si sviluppano strategie risolutive, da provare e affinare attraverso piccole costruzioni da programmare con il software a icone pensato per i contesti

scolastici.

Istituto Comprensivo

WORKSHOP

26 FEB 2016
17:00 - 18:00

SAN MICHELETTO - AULA 4

ANDREA FUI

SCUOLA DI ROBOTICA GENOVA

LA RICADUTA DIDATTICA DELLA ROBOTICA EDUCATIVA PER LO STIMOLO ALLA CREATIVITÀ DI ALUNNI NORMODOTATI E INCLUSIONE DI ALUNNI CON DSA

REALTÀ VIRTUALE

CONFERENZA

26 FEB 2016
9:00 - 10:30

SAN MICHELETTO - SALA CONFERENZE

PHILIPPE DIJON DE MONTETON
MASSIMILIANO MINISALE

REALTÀ VIRTUALE E IL FUTURO DELL'APPRENDIMENTO VISIVO

L'esperienza visiva, attraverso situazioni immersive in contesti reali o virtuali, sta cambiando le regole dell'apprendimento tradizionale. L'acquisizione di informazioni con modalità di fruizione multisensoriale, rende l'esperienza di apprendimento non solo più coinvolgente ma contribuisce ad una conoscenza percettiva completamente nuova e inedita nella didattica di ogni disciplina. E' prevista una esperienza diretta dei partecipanti ad una applicazione concreta di realtà virtuale 3D.

WORKSHOP

26 FEB 2016
09:30 - 11:30

SAN MICHELETTO - AULA 6

MARCO VIGELINI
MICROSOFT ITALIA

MINECRAFT NELLA DIDATTICA

Presentazione di Minecraft Edu, la versione educational del videogioco più venduto al mondo. I docenti sperimenteranno le funzionalità a loro dedicate per la gestione della classe. Gli studenti verranno immersi in esperienze didattiche all'interno di Minecraft.

WORKSHOP

26 FEB 2016
09:30 - 11:00

SAN MICHELETTO - AULA 4

RICCARDO LOPES
INDIRE

LA REALTÀ AUMENTATA "A PORTATA DI SCUOLA"

I partecipanti creeranno dei contenuti di realtà aumentata con il loro smartphone/tablet tramite l'app Aurasma e li sperimenteranno "sopra" alcuni oggetti presenti nelle location del Festival (es. San Francesco).

Importante: per partecipare al WORKSHOP è necessario venire muniti di un proprio device portatile (smartphone/tablet) con l'applicazione Aurasma già installata.

WORKSHOP

26 FEB 2016
11:00 - 12:30

SAN MICHELETTO - AULA 5

RICCARDO LOPES
INDIRE

LA REALTÀ AUMENTATA "A PORTATA DI SCUOLA"

I partecipanti creeranno dei contenuti di realtà aumentata con il loro smartphone/tablet tramite l'app Aurasma e li sperimenteranno "sopra" alcuni oggetti presenti nelle location del Festival (es. San Francesco).

Importante: per partecipare al WORKSHOP è necessario venire muniti di un proprio device portatile (smartphone/tablet) con l'applicazione Aurasma già installata.

WORKSHOP

26 FEB 2016
11:30 - 13:00

SAN MICHELETTO - AULA 1

MARCO VIGELINI
MICROSOFT ITALIA

MINECRAFT NELLA DIDATTICA - DOCENTI

Presentazione di Minecraft Edu, la versione educational del videogioco più venduto al mondo. I docenti sperimenteranno le funzionalità a loro dedicate per la gestione della classe. Gli studenti verranno immersi in esperienze didattiche all'interno di Minecraft.

CONFERENZA

26 FEB 2016
15:00 - 16:30

SAN MICHELETTO - AULA 5

PHILIPPE DIJON DE MONTETON
MASSIMILIANO MINISALE

REALTÀ VIRTUALE E IL FUTURO DELL'APPRENDIMENTO VISIVO

L'esperienza visiva, attraverso situazioni immersive in contesti reali o virtuali, sta cambiando le regole dell'apprendimento tradizionale. L'acquisizione di informazioni con modalità di fruizione multisensoriale, rende l'esperienza di apprendimento non solo più coinvolgente ma contribuisce ad una conoscenza percettiva completamente nuova e inedita nella didattica di ogni disciplina. E' prevista una esperienza diretta dei partecipanti ad una applicazione concreta di realtà virtuale 3D.

WORKSHOP

26 FEB 2016
16:30 - 18:00

SAN MICHELETTO - AULA 6

MARCO VIGELINI
MICROSOFT ITALIA

MINECRAFT NELLA DIDATTICA

Presentazione di Minecraft Edu, la versione educational del videogioco più venduto al mondo. I docenti sperimenteranno le funzionalità a loro dedicate per la gestione della classe. Gli studenti verranno immersi in esperienze didattiche all'interno di Minecraft.

INCLUSIONE

CONFERENZA

26 FEB 2016
9:00 - 10:00

SAN MICHELETTO - AULA 3

ZSOFIA RETI
FALACE UGO
CENTRO LEONARDO

TRASFORMARE BUONE IDEE IN LIBRI DI TESTO PER GLI ALUNNI. COME FUNZIONA UN LIBRO AVANZATO (E ALTAMENTE INCLUSIVO) PER IPAD

Sarà mostrato come è possibile usare le risorse editoriali prodotte dai docenti per costruire un prodotto con alto valore inclusivo, libero da diritti e pubblicabile su iTunes Store.

WORKSHOP

26 FEB 2016
10:00 - 11:00

SAN MICHELETTO - AULA 3

ARNALDO FILIPPINI

MAPPE, VISUALIZZAZIONE NON LINEARE DELLA CONOSCENZA

Le mappe, in generale, sono artefatti che possono essere di aiuto nel prendere una decisione, organizzare un movimento o individuare una relazione. Questo non riguarda solamente le mappe geografiche ma qualsiasi artefatto che consenta al suo lettore di muoversi e relazionarsi autonomamente rispetto al contenuto.

In questo incontro osserveremo visualizzazioni di eventi, dati, informazioni, che sfruttano l'articolazione spaziale. Verificheremo come, a differenza dell'uso esclusivo della scrittura lineare alfabetica, la disposizione consapevole di elementi grafici nello spazio possa contribuire a una maggiore interazione tra contenuto e lettore.

WORKSHOP

26 FEB 2016
11:00 - 12:00

SAN MICHELETTO - AULA 4

ARNALDO FILIPPINI

TIPOGRAFIA APPLICATA, COME SCEGLIERE UN CARATTERE EFFICACE

Quotidianamente entriamo in contatto con la tipografia, dal quotidiano ai cartelli stradali, dal libro scolastico al compito realizzato su un editor digitale.

La scelta di un carattere tipografico può incidere sia sulla resa espressiva che sul grado di accessibilità di un contenuto.

Durante l'incontro scopriremo quali sono gli aspetti che bisogna tener conto per scegliere una font adeguata all'uso che ci si pone.

CONFERENZA

26 FEB 2016
11:30 - 12:00

SAN MICHELETTO - AULA 6

ZSOFIA RETI
FALACE UGO
CENTRO LEONARDO

TRASFORMARE BUONE IDEE IN LIBRI DI TESTO PER GLI ALUNNI. COME FUNZIONA UN LIBRO AVANZATO (E ALTAMENTE INCLUSIVO) PER IPAD

Sarà mostrato come è possibile usare le risorse editoriali prodotte dai docenti per costruire un prodotto con alto valore inclusivo, libero da diritti e pubblicabile su iTunes Store.

CONFERENZA

26 FEB 2016
15:00 - 16:00

SAN MICHELETTO - AULA 4

ZSOFIA RETI
FALACE UGO
CENTRO LEONARDO

TRASFORMARE BUONE IDEE IN LIBRI DI TESTO PER GLI ALUNNI. COME FUNZIONA UN LIBRO AVANZATO (E ALTAMENTE INCLUSIVO) PER IPAD

Sarà mostrato come è possibile usare le risorse editoriali prodotte dai docenti per costruire un prodotto con alto valore inclusivo, libero da diritti e pubblicabile su iTunes Store.

WORKSHOP

26 FEB 2016
15:00 - 16:00

SAN MICHELETTO - AULA 3

ARNALDO FILIPPINI

TIPOGRAFIA APPLICATA, COME SCEGLIERE UN CARATTERE EFFICACE

Quotidianamente entriamo in contatto con la tipografia, dal quotidiano ai cartelli stradali, dal libro scolastico al compito realizzato su un editor digitale.

La scelta di un carattere tipografico può incidere sia sulla resa espressiva che sul grado di accessibilità di un contenuto.

Durante l'incontro scopriremo quali sono gli aspetti che bisogna tener conto per scegliere una font adeguata all'uso che ci si pone.

CONFERENZA

26 FEB 2016
16:00 - 17:00

SAN MICHELETTO - SALA CONFERENZE

FALACE UGO
GABELLONI ALESSANDRO
GENEROSO CARDINALE
CENTRO LEONARDO

COME REALIZZARE UN LIBRO DIGITALE (ALTAMENTE INCLUSIVO) A PARTIRE DAL MATERIALE FORNITO DAI DOCENTI. UN NUOVO MODELLO DI ECONOMIA PER SCUOLA E FAMIGLIE: IL CASO DELL' ISI EINAUDI-CHIODO DI LA SPEZIA.

L'editore Ugo Falace illustrerà il flusso di produzione per passare dai testi dei docenti a veri e propri libri di testo interattivi fino alla pubblicazione su iTunes. Il DS Generoso Cardinale illustrerà un modello organizzativo innovativo e il responsabile di progetto Alessandro Gabelloni condividerà l'esperienza di coordinamento dei docenti coinvolti.

CONFERENZA

26 FEB 2016
16:00 - 17:00

SAN MICHELETTO - AULA 3

AURORA VARGIU
VALERIO GIANNINI

LA ROBOTICA, I TUTOR, LE CLASSI E LE DISABILITÀ

Livello: Scuola secondaria primo grado

CONFERENZA

26 FEB 2016
17:00 - 18:00

SAN MICHELETTO - AULA 3

LUCA OCCHIPINTI

LUDOTECA SCIENTIFICA UNIP-CNR

SPAM, OVVERO COME NON DIVENTARE IL PRINCIPE DELLA NIGERIA

Ogni giorno troviamo la nostra casella di posta elettronica piena di messaggi pubblicitari, di cui solo una minima parte (forse) è relativa ai nostri reali interessi.

Ma oltre ai semplici messaggi pubblicitari molte di queste email nascondono veri e propri tentativi di truffa e furto.

Presentiamo quindi un rapido, semplice e divertente corso per imparare a riconoscere i pericoli che ci vengono recapitati ogni giorno nascosti nella nostra corrispondenza elettronica.

WORKSHOP

26 FEB 2016
17:00 - 18:00

SAN MICHELETTO - AULA 5

ARNALDO FILIPPINI

DSA E SCRITTURE INCLUSIVE

Un disturbo specifico dell'apprendimento, come la dislessia, non è uguale per tutti: ciascuno ha necessità diverse quando scrive o legge. Questa riflessione è valida anche per i (così detti) normo lettori.

In questo incontro osserveremo come gli aspetti tipografici possono migliorare l'accesso alla conoscenza del lettore. Individueremo anche quali sono gli aspetti che possiamo manipolare per

ottimizzare la produzione di artefatti.

Prenderemo anche visione della piattaforma PickEditor.com, uno strumento libero e gratuito con il quale configurare un testo a partire da impostazioni configurabili dall'utente.

STORYTELLING

WORKSHOP

26 FEB 2016
09:00 - 10:30

SAN MICHELETTO - AULA 1

MAX BORTOLIN

COMPUTER GRAFICA PER CINEMA ED ANIMAZIONE

Il Workshop verterà su una breve introduzione sulle origini della computer grafica nel mondo dell'intrattenimento, una simbiosi tra arte e scienza che ha contribuito alla creazione delle incredibili opere che possiamo ammirare oggi sul piccolo e grande schermo. La dimostrazione pratica che anche una macchina fredda come un computer attraverso la mano dell'artista può generare emozioni indimenticabili.

Verrà inoltre illustrato come si sviluppa e cosa si nasconde dietro alla creazione di un film in CG, mettendo in evidenza i passaggi che portano dall'idea alla realizzazione del prodotto finito.

CONFERENZA

26 FEB 2016
09:00 - 10:00

SAN MICHELETTO - AULA 5

INDIRE

LE MIGLIORI PRATICHE NEL MONDO DELLA SCUOLA ITALIANA

Flipped Classroom, Debate, Dentro/Fuori la scuola, Contenuti Didattici Digitali...

I Ricercatori e gli esperti dell'INDIRE (Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca educativa) spiegano in modo semplice e concreto le Idee de Avanguardie Educative, il Movimento didattico-pedagogico educativo del quale fanno parte centinaia di scuole italiane e che sta rivoluzionando il modo di fare lezione in classe.

CONFERENZA

26 FEB 2016

10:00 - 11:00

SAN MICHELETTO - AULA 5

INDIRE

LE MIGLIORI PRATICHE NEL MONDO DELLA SCUOLA ITALIANA

Flipped Classroom, Debate, Dentro/Fuori la scuola, Contenuti Didattici Digitali...

I Ricercatori e gli esperti dell'INDIRE (Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca educativa) spiegano in modo semplice e concreto le Idee de Avanguardie Educative, il Movimento didattico-pedagogico educativo del quale fanno parte centinaia di scuole italiane e che sta rivoluzionando il modo di fare lezione in classe.

WORKSHOP

26 FEB 2016
11:00 - 12:30

SAN MICHELETTO - AULA 2

MAX BORTOLIN

COMPUTER GRAFICA E REALTÀ VIRTUALE

La computer grafica ha contribuito a materializzare i nostri sogni, adesso è il momento di viverli in prima persona. Parleremo di come l'industria dei videogiochi sta guadagnando spazio in una nuova dimensione, non più legata solamente

alle piattaforme di gioco ma in grado di fornire un'interazione profonda tra l'utente e l'ambiente virtuale.

La possibilità di percepire in 3d ciò che ci circonda tramite l'utilizzo di appositi visori e di poter interagire con esso, parleremo di come queste innovazioni potranno aprire la strada verso nuove possibilità nel campo dell'intrattenimento e della comunicazione.

CONFERENZA

26 FEB 2016
11:00 - 12:00

SAN MICHELETTO - AULA 3

AMEDEO BALBI TUONO PETTINATO COME SI FA UN (BEL) FUMETTO SCIENTIFICO

Tuono Pettinato, quotato autore di Graphic Novel, e Amedeo Balbi, astrofisico e divulgatore, parlano di come nascono fumetti non solo brillanti ma anche scientificamente rigorosi: "OraMai" e "Albert&Me" come casi di studio.

Evento tratto dal ciclo di incontri Comics & Science, co-produzione Lucca Comics & Games, CNR-Consiglio Nazionale delle Ricerche e Symmaceo Communications, attività che ha lo scopo di promuovere il rapporto scienza-intrattenimento. A cura di Andrea Plazzi.

WORKSHOP

26 FEB 2016
15:00 - 16:30

SAN MICHELETTO - AULA 1

GIOVANNI NULLI INDIRE

PRIMI PASSI CON IL CODING

Introduzione alla pratica del coding per bambini e adulti. I partecipanti creeranno il loro primo programma con il software Scratch.

CONFERENZA

26 FEB 2016
15:00 - 16:00

SAN MICHELETTO - SALA CONFERENZE

ROBERTO NATALINI

PERCHÉ È IMPORTANTE STUDIARE (E INSEGNARE) LA MATEMATICA E COME EVITARE DI AVERNE (TROPPA) PAURA

La matematica è la bestia nera di molti studenti, che spesso si chiedono che senso abbia studiare una materia così arida e che alla fine sembra servire a ben poco. In questo incontro Roberto Natalini (Direttore dell'Istituto per le Applicazioni del Calcolo del CNR e curatore e Presidente del Comitato per la Promozione della Matematica della European Mathematical Society) presenterà questa materia in una luce più informale e meno scolastica, e proverà a rispondere a domande del tipo: cosa fanno realmente i matematici? Sono veramente così strani? E veramente la matematica è sempre intorno a noi? E soprattutto, perché la matematica fa tanta paura?

Evento tratto dal ciclo di incontri Comics & Science, co-produzione Lucca Comics & Games, CNR-Consiglio Nazionale delle Ricerche e

Symmaceo Communications, attività che ha lo scopo di promuovere il rapporto scienza-intrattenimento. A cura di Andrea Plazzi.

CONFERENZA

26 FEB 2016
17:00 - 18:00

SAN MICHELETTO - AULA 1

INDIRE

LE MIGLIORI PRATICHE NEL MONDO DELLA SCUOLA ITALIANA

Flipped Classroom, Debate, Dentro/Fuori la scuola, Contenuti Didattici Digitali...

I Ricercatori e gli esperti dell'INDIRE (Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca educativa) spiegano in modo semplice e concreto le Idee de Avanguardie Educative, il Movimento didattico-pedagogico educativo del quale fanno parte centinaia di scuole italiane e che sta rivoluzionando il modo di fare lezione in classe.

27 FEBBRAIO 2016

WORKSHOP

27 FEB 2016
09:00 - 11:00

SAN MICHELETTO - AULA 6

MARCO VIGELINI MICROSOFT ITALIA

MINECRAFT NELLA DIDATTICA

Presentazione di Minecraft Edu, la versione educational del videogioco più venduto al mondo. I docenti sperimenteranno le funzionalità a loro dedicate per la gestione della classe. Gli studenti verranno immersi in esperienze didattiche all'interno di Minecraft.

WORKSHOP

27 FEB 2016
11:00 - 13:00

SAN MICHELETTO - AULA 6

MARCO VIGELINI MICROSOFT ITALIA

MINECRAFT NELLA DIDATTICA

Presentazione di Minecraft Edu, la versione educational del videogioco più venduto al mondo. I docenti sperimenteranno le funzionalità a loro dedicate per la gestione della classe. Gli studenti verranno immersi in esperienze didattiche all'interno di Minecraft.

GARE DI ROBOTICA

27 FEB 2016

EX CAVALLERIZZA (P.le Verdi)

Il Concorso (per categorie, vedi Regolamenti scaricabili dal sito) si svolgerà Sabato 27 febbraio, presso l'edificio della ex-Cavallerizza (Piazzale Verdi - Lucca), con il seguente orario:

ore 8:30: appello partecipanti
ore 9:00 - 12:00: svolgimento Gare
ore 12:30: Premiazione

Iscrizioni OnLine



Fondazione
Cassa di Risparmio
di Lucca

