

Workshop proposto da: **DOCENTI**

N° WORKSHOP

01D

**IMPARA
DIGITALE**

TITOLO WORKSHOP

Lingue classiche e tecnologia

Relatore/i: **ELISABETTA BIELLA**

Provenienza: Liceo Classico Leone XIII - Milano (MI)

TURNI WORKSHOP: 1° turno: 10:00 – 10:45, 2° turno: 10:50 – 11:35

RIVOLTO A: **Studenti, Docenti, Genitori, Pubblico generico**

di: **Secondaria di II grado**

ABSTRACT: Lavorare sulla lingua e sui testi classici cogliendone a pieno il valore formativo attraverso l'utilizzo integrato di app volte alla creatività. Il lavoro laboratoriale potenzia l'acquisizione di competenze trasversali: problem posing e problem solving, comprensione di sistemi complessi.

NOTE: *Non è necessario portare un proprio device*

Workshop proposto da: **DOCENTI**

N° WORKSHOP

02D

**IMPARA
DIGITALE**

TITOLO WORKSHOP

La Peste del Trecento. Una mostra in realtà aumentata.

Relatore/i: **PIETRO ALOTTO**

Provenienza: *Ist. di istr. "La Rosa Bianca"*

TURNI WORKSHOP: 2° turno: 10:50 – 11:35, 3° turno: 11:40 – 12:25

RIVOLTO A: Studenti, Docenti

di: **Secondaria di II grado**

ABSTRACT: Nell'anno scolastico 2015/2016 una classe terza dell'indirizzo scientifico di Cavalese (TN) ha progettato e allestito una mostra in realtà aumentata sulla Peste del Trecento.

NOTE: *Non è necessario portare un proprio device*

Workshop proposto da: **DOCENTI**

N° WORKSHOP

03D

**IMPARA
DIGITALE**

TITOLO WORKSHOP

Il classico incontra il digitale

Relatore/i: **BENNATI, MIGLIORATI**

Provenienza: Liceo Scientifico F. Lussana - Bergamo (BG)

TURNI WORKSHOP: 1° turno: 10:00 – 10:45, 2° turno: 10:50 – 11:35, 3° turno: 11:40 – 12:25

RIVOLTO A: **Studenti, Docenti, Dirigenti, Animatori digitali**

di: **Secondaria di II grado**

ABSTRACT: Le nuove tecnologie incontrano il latino.

NOTE: *Non è necessario portare un proprio device*

Workshop proposto da: **DOCENTI**



**IMPARA
DIGITALE**

TITOLO WORKSHOP

Learning by drawing a comic strip

Relatore/i: **SIMONA DIPIETROMARIA, DANIELA INVERNIZZI**

Provenienza: Liceo scientifico Donato Bramante - Magenta (MI)

TURNI WORKSHOP: 1° turno: 10:00 – 10:45, 2° turno: 10:50 – 11:35

RIVOLTO A: **Studenti, Docenti, Animatori digitali, Genitori, Pubblico generico**

di: **Secondaria di II grado**

ABSTRACT: Presentazione del prodotto di un lavoro in Cooperative Learning consistente nella trasformazione di un'UDA in un Ebook comprendente anche un fumetto in digitale realizzato con l'app Pixton. Sono state coinvolte le Discipline di Italiano, Inglese e Informatica, svolte in maniera complementare.

NOTE: *Non è necessario portare un proprio device*

Workshop proposto da: **DOCENTI**

N° WORKSHOP

05D

**IMPARA
DIGITALE**

TITOLO WORKSHOP

APP in Irlanda tra viaggio e letteratura

Relatore/i: **BARBARA MOCIBOB, CARLA GIOVANNA PRATI**

Provenienza: Liceo Artistico Statale "Giacomo e Pio Manzù" - Bergamo (BG)

TURNI WORKSHOP: 1° turno: 10:00 – 10:45, 2° turno: 10:50 – 11:35

RIVOLTO A: **Studenti, Docenti, Animatori digitali, Genitori**

di: **Secondaria di II grado**

ABSTRACT: Come progettare una visita di istruzione attraverso l'utilizzo delle APP e lo sviluppo di competenze digitali, linguistiche ed organizzative.

NOTE: *È necessario portare un proprio device*

N° WORKSHOP

06D

**IMPARA
DIGITALE**

TITOLO WORKSHOP

La Rete non dimentica.... certi scherzi li fa pagare a caro prezzo!

Relatore/i: **GRAZIELLA LOCATELLI**

Provenienza: **ISIS Maironi da Ponte -Presezzo (BG)**

TURNI WORKSHOP: 1° turno: 10:00 – 10:45, 2° turno: 10:50 – 11:35

RIVOLTO A: Studenti, Docenti, Dirigenti, Assistenti Tecnici, Animatori digitali, Rappresentanti di Istituto, Genitori, Pubblico generico

di: Secondaria di II grado

ABSTRACT: Favorire la capacità ad orientarsi in modo critico nel web individuando potenzialità, opportunità e possibili criticità legate alla sicurezza e alla privacy.

NOTE: *Non è necessario portare un proprio device*

Workshop proposto da: **DOCENTI**

N° WORKSHOP

07D

**IMPARA
DIGITALE**

TITOLO WORKSHOP

App e Big History

Relatore/i: **PORTA MARINA**

Provenienza: Liceo Banfi - Vimercate (MB)

TURNI WORKSHOP: 2° turno: 10:50 – 11:35

RIVOLTO A: Studenti, Docenti

di: **Secondaria di II grado**

ABSTRACT: Progetto multidisciplinare per promuovere la didattica per competenze

Il supporto tecnologico come supporto alla didattica innovativa

NOTE: *Non è necessario portare un proprio device*

Workshop proposto da: **DOCENTI**



**IMPARA
DIGITALE**

TITOLO WORKSHOP

Realizziamo il nostro diario

Relatore/i: **MARIA ANTONIA SAVIO, BENAGLIO CHIARA**
Provenienza: *Secondaria di primo grado di Endine Gaiano*

TURNI WORKSHOP: 1° turno: 10:00 – 10:45, 2° turno: 10:50 – 11:35

RIVOLTO A: Pubblico generico

di: **Secondaria di I Grado**

ABSTRACT: Simulazione pratica di come abbiamo realizzato il nostro diario scolastico. Gli elaborati degli studenti sono stati raccolti ed inseriti nel diario scolastico. Attraverso l'utilizzo di software e applicazioni digitali intuitive, abbiamo costruito il nostro diario scolastico, attualmente in uso

NOTE: *Non è necessario portare un proprio device*

Workshop proposto da: **DOCENTI**



**IMPARA
DIGITALE**

TITOLO WORKSHOP

Coding e Divina Commedia

Relatore/i: **GIUSEPPE COSTANZO**

Provenienza: *Secondaria di Primo Grado di Fornovo - San Giovanni (BG)*

TURNI WORKSHOP: 1° turno: 10:00 – 10:45, 2° turno: 10:50 – 11:35

RIVOLTO A: Studenti, Docenti

di: Secondaria di I Grado

ABSTRACT: Realizzare un videogame sulla Divina Commedia con Scratch: impostare gli sfondi e i personaggi, realizzare alcuni scenari con le tavole di Gustave Dorè.

NOTE: *È necessario portare un proprio device*

Workshop proposto da: **DOCENTI**

N° WORKSHOP

10D

**IMPARA
DIGITALE**

TITOLO WORKSHOP

A scuola in Stop-Motion

Relatore/i: **MARINA LODIGIANI**

Provenienza: *Impara Digitale*

TURNI WORKSHOP: 1° turno: 10:00 – 10:45, 2° turno: 10:50 – 11:35, 3° turno: 11:40 – 12:25

RIVOLTO A: Studenti, Docenti, Animatori digitali

di: **Primaria**

ABSTRACT: Realizzare semplici video utilizzando i dispositivi mobili e la tecnica dello stop-motion.

NOTE: È preferibile portare un proprio device con l'app Stop Motion Studio (Passo Uno), disponibile per iOS, Android o Windows.

N° WORKSHOP

11D

**IMPARA
DIGITALE**

TITOLO WORKSHOP

Facebook è uno strumento utile: come sfruttarlo?

Relatore/i: **ALICE PONZONI**

Provenienza: *Impara Digitale*

TURNI WORKSHOP: 1° turno: 10:00 – 10:45, 2° turno: 10:50 – 11:35, 3° turno: 11:40 – 12:25

RIVOLTO A: **Studenti, Docenti, Dirigenti, DSGA, Assistenti Tecnici, Animatori digitali, Rappresentanti di Istituto, Genitori, Pubblico generico**

di: **Secondaria di II grado**

ABSTRACT: Il laboratorio, partendo da una riflessione sul ruolo di utente attivo, intende offrire istruzioni pratiche per sfruttare le opportunità che Facebook offre per la ricerca di informazioni e contenuti, l'aggiornamento continuo, la costruzione di reti, l'interazione nei gruppi, eccetera.

NOTE: *È necessario portare un proprio device*

Workshop proposto da: **DOCENTI**

N° WORKSHOP

12D

**IMPARA
DIGITALE**

TITOLO WORKSHOP

Il docente liquido per la scuola del futuro

Relatore/i: **DIANORA BARDI**
Provenienza: *Impara Digitale*

TURNI WORKSHOP: 1° turno: 10:00 – 10:45

RIVOLTO A: Docenti, Dirigenti, Animatori digitali, Genitori

di: Ogni ordine e grado

ABSTRACT: Cambiare la didattica, gli ambienti di apprendimento, l'organizzazione della scuola.. per una vera innovazione nel rispetto della tradizione

NOTE: *Non è necessario portare un proprio device*

Workshop proposto da: **DOCENTI**

N° WORKSHOP

13D

**IMPARA
DIGITALE**

TITOLO WORKSHOP

Innovazione didattica e Curriculum Mapping

Relatore/i: **MARCELLA JACONO QUARANTINO**

Provenienza: *Impara Digitale*

TURNI WORKSHOP: 2° turno: 10:50 – 11:35

RIVOLTO A: **Docenti, Dirigenti, DSGA, Assistenti Tecnici, Animatori digitali, Rappresentanti di Istituto, Genitori, Pubblico generico**

di: **Ogni ordine e grado**

ABSTRACT: Il curriculum mapping: non solo strumento per la progettazione didattica, ma occasione per la crescita professionale del docente.

NOTE: *È necessario portare un proprio device*

Workshop proposto da: **DOCENTI**

N° WORKSHOP

14D

**IMPARA
DIGITALE**

TITOLO WORKSHOP

A scuola di Social

Relatore/i: **NICOLETTA VIAN, SARA SALIH**

Provenienza: **IPSIA GIORGI - Verona (VR)**

TURNI WORKSHOP: 1° turno: 10:00 – 10:45, 2° turno: 10:50 – 11:35, 3° turno: 11:40 – 12:25

RIVOLTO A: Docenti, Animatori digitali, Genitori

di: **Secondaria di I Grado**

ABSTRACT: Utilizzo dei Social nella didattica

NOTE: *È necessario portare un proprio device*

Workshop proposto da: **DOCENTI**

N° WORKSHOP

15D

**IMPARA
DIGITALE**

TITOLO WORKSHOP

Tinkering: un metodo per esplorare, comprendere e cambiare il mondo

Relatore/i: **ALESSANDRO CANDIANI**

Provenienza: Istituto Comprensivo di Fiorenzuola d'Arda (PC)

TURNI WORKSHOP: 1° turno: 10:00 – 10:45, 2° turno: 10:50 – 11:35, 3° turno: 11:40 – 12:25

RIVOLTO A: **Studenti, Docenti, Animatori digitali, Pubblico generico**

di: Ogni ordine e grado

ABSTRACT: Durante l'anno scolastico 2015-2016 l'Istituto Comprensivo di Fiorenzuola ha sperimentato la metodologia Thinkering nell'insegnamento delle materie scientifico-tecnologiche attraverso la creazione di una Tinkering-Zone: uno spazio per comprendere la scienza, la tecnologia e il mondo in generale.

NOTE: *È necessario portare un proprio device*

Workshop proposto da: **DOCENTI**

N° WORKSHOP

16D

**IMPARA
DIGITALE**

TITOLO WORKSHOP

Videogiocare è una cosa seria

Relatore/i: **MASSIMILIANO ANDREOLETTI**

Provenienza: *Università Cattolica del Sacro Cuore*

TURNI WORKSHOP: 1° turno: 10:00 – 10:45, 2° turno: 10:50 – 11:35, 3° turno: 11:40 – 12:25

RIVOLTO A: **Studenti, Docenti, Dirigenti, Animatori digitali, Rappresentanti di Istituto, Genitori, Pubblico generico**

di: **Ogni ordine e grado**

ABSTRACT: Come il videogioco entra nell'attività didattica? Come il videogioco può essere un ambiente per la mobilitazione delle competenze trasversali di cittadinanza? Come il videogioco può essere una risorsa per lo sviluppo delle competenze digitali? A queste domande il laboratorio cercherà di rispondere.

NOTE: *Non è necessario portare un proprio device*

Workshop proposto da: **DOCENTI**

N° WORKSHOP

17D

**IMPARA
DIGITALE**

TITOLO WORKSHOP

A scuola con la realtà aumentata

Relatore/i: **ALESSIO NOSSA**

Provenienza: Liceo Scientifico F. Lussana - Bergamo (BG)

TURNI WORKSHOP: 1° turno: 10:00 – 10:45, 2° turno: 10:50 – 11:35, 3° turno: 11:40 – 12:25

RIVOLTO A: Studenti, Docenti, Dirigenti, Animatori digitali

di: Ogni ordine e grado

ABSTRACT: Il concetto di realtà aumentata e realtà virtuale, le tecnologie attraverso le quali è possibile vivere questa esperienza.

NOTE: *Non è necessario portare un proprio device*

Workshop proposto da: **DOCENTI**

N° WORKSHOP

18D

**IMPARA
DIGITALE**

TITOLO WORKSHOP

Lingue straniere e didattica digitale

Relatore/i: **GIANCARLA SPURIO**

Provenienza: Istituto Turoldo - Zogno (BG)

TURNI WORKSHOP: 2° turno: 10:50 – 11:35, 3° turno: 11:40 – 12:25

RIVOLTO A: **Studenti, Docenti, Genitori, Pubblico generico**

di: Ogni ordine e grado

ABSTRACT: Apprendimento delle lingue straniere con il metodo della classe scomposta: un laboratorio di lingue in classe con gli studenti protagonisti del loro apprendimento

NOTE: *Non è necessario portare un proprio device*

Workshop proposto da: **DOCENTI**

N° WORKSHOP

19D

**IMPARA
DIGITALE**

TITOLO WORKSHOP

Modelli operativi con IPAD per la competenza lessicale in latino

Relatore/i: **LICIA LANDI**

Provenienza: Liceo classico "Scipione Maffei" - Verona (VR)

TURNI WORKSHOP: 2° turno: 10:50 – 11:35, 3° turno: 11:40 – 12:25

RIVOLTO A: **Studenti, Docenti, Dirigenti, Animatori digitali, Genitori**

di: **Secondaria di II grado**

ABSTRACT: Dopo aver affrontato brevemente il nodo concettuale dell'apprendimento lessicale nella didattica per competenze, verrà dimostrato praticamente come la scelta di app diverse possa incidere sulla progettazione del compito e la definizione dell'esperienza di apprendimento.

NOTE: *Non è necessario portare un proprio device*

Workshop proposto da: **DOCENTI**

N° WORKSHOP

20D

**IMPARA
DIGITALE**

TITOLO WORKSHOP

Valorizzare online le proprie competenze

Relatore/i: **ANNA RAGOSTA**

Provenienza: *Università Cattolica del Sacro Cuore*

TURNI WORKSHOP: 1° turno: 10:00 – 10:45, 2° turno: 10:50 – 11:35, 3° turno: 11:40 – 12:25

RIVOLTO A: **Studenti, Docenti, Dirigenti, Animatori digitali, Rappresentanti di Istituto, Genitori, Pubblico generico**

di: **Secondaria di II grado**

ABSTRACT: Essere presenti sui social è ormai un fatto naturale; per molte persone non esiste più una linea di demarcazione tra la vita "live" e la vita "online". Grandi opportunità ci vengono offerte dalla rete, e tutti possiamo avvantaggiarcene, imparando regole nuove e seguendo quelle del buon senso.

NOTE: *Non è necessario portare un proprio device*

Workshop proposto da: AZIENDE

AZIENDA:

Acer Italy

acer
for education

N° WORKSHOP

1A

**IMPARA
DIGITALE**

TITOLO WORKSHOP

Acer Virtual Reality Gamification

Tipologia workshop: **Esperienza Live!**

Relatore/i: **Riccardo Tavola**

Provenienza: **Acer Italy**

TURNI WORKSHOP: 1° turno: 10:00 – 10:45, 2° turno: 10:50 – 11:35, 3° turno: 11:40 – 12:25

RIVOLTO A: **Studenti, Docenti, Dirigenti, DSGA, Assistenti Tecnici, Animatori digitali, Rappresentanti di Istituto, Genitori, Pubblico generico**

di: **Ogni ordine e grado**

ABSTRACT: **ACER e la realtà virtuale-aumentata vi invitano a provare le tecnologie Acer Predator ed immergervi in una nuova esperienza didattica.**

NOTE: *Non è necessario portare un proprio device*

Workshop proposto da: AZIENDE

AZIENDA:

Acer Italy

acer
for education

N° WORKSHOP

2A

**IMPARA
DIGITALE**

TITOLO WORKSHOP

Acer for Education : soluzioni di didattica interattiva

Tipologia workshop: Corso, Presentazione

Relatore/i: Riccardo Tavola

Provenienza: Acer Italy

TURNI WORKSHOP: 1° turno: 10:00 – 10:45, 2° turno: 10:50 – 11:35, 3° turno: 11:40 – 12:25

RIVOLTO A: **Studenti, Docenti, Dirigenti, DSGA, Assistenti
Tecnici, Animatori digitali, Rappresentanti di
Istituto, Genitori**

di: Ogni ordine e grado

ABSTRACT: Acer, azienda leader nel mercato IT incontra i protagonisti del mercato Education in Italia per presentare le nuove soluzioni dedicate al mondo Scuole

NOTE: *Non è necessario portare un proprio device*

Workshop proposto da: **AZIENDE**

AZIENDA:

DADONET



TITOLO WORKSHOP

Blended learning

**IMPARA
DIGITALE**

Tipologia workshop: **Corso** con rilascio di attestato dall'azienda

Relatore/i: **Fabio Centonze**

Provenienza: **DADONET**

TURNI WORKSHOP: 1° turno: 10:00 – 10:45, 2° turno: 10:50 – 11:35, 3° turno: 11:40 – 12:25

**RIVOLTO A: Docenti, Dirigenti, DSGA, Assistenti Tecnici,
Animatori digitali**

di: **Ogni ordine e grado**

ABSTRACT: In questo Workshop di Dadonet verranno presentati alcuni esempi di come sia possibili utilizzare strumenti e tecnologie per la creazione di Blended Learning.

NOTE: *Non è necessario portare un proprio device*

Workshop proposto da: AZIENDE

AZIENDA:

Grammelot



TITOLO WORKSHOP

Quiddis: teaching by app

Vi daremo la possibilità di poter provare sui vostri devices mobile la lezione che andremo a costruire durante il workshop.

**IMPARA
DIGITALE**

Tipologia workshop: **Presentazione**
Relatore/i: **Fabrizio Sillano, Simone Ceriotti**
Provenienza: **Grammelot**

TURNI WORKSHOP: 1° turno: 10:00 – 10:45, 2° turno: 10:50 – 11:35, 3° turno: 11:40 – 12:25

RIVOLTO A: Docenti, Dirigenti, Assistenti Tecnici, Animatori digitali

di: **Ogni ordine e grado**

ABSTRACT: Quiddis è lo strumento online per creare, condividere e riprodurre con semplicità contenuti interattivi e multilingua.

NOTE: *È necessario portare un proprio device*

Workshop proposto da: **AZIENDE**

AZIENDA:

HP



N° WORKSHOP

5A

**IMPARA
DIGITALE**

TITOLO WORKSHOP

Produttività e condivisione nella didattica con HP Sprout

Tipologia workshop: **Presentazione - Demo**

Relatore/i: **Francisco Martinez**

Provenienza: **HP**

TURNI WORKSHOP: 1° turno: 10:00 – 10:45, 2° turno: 10:50 – 11:35, 3° turno: 11:40 – 12:25

RIVOLTO A: Studenti, Docenti, Animatori digitali, Pubblico generico

di: **Ogni ordine e grado**

ABSTRACT: Il futuro dell'educazione grazie alla tecnologia touch unita ad un software con funzioni avanzate e possibilità di catturare scansioni 3D per passare dal reale al digitale.

NOTE: *Non è necessario portare un proprio device*

Workshop proposto da: AZIENDE

AZIENDA:

MMN

MMN.it
education.mmn.it

 Solution
Expert
Education

N° WORKSHOP

6A

**IMPARA
DIGITALE**

TITOLO WORKSHOP

Apple iPad a scuola: versatilità, inclusione, semplicità

Tipologia workshop: Corso con rilascio di attestato dall'azienda

Relatore/i: **Andrea Maricelli**

Provenienza: **MMN**

TURNI WORKSHOP: 1° turno: 10:00 – 10:45, 2° turno: 10:50 – 11:35, 3° turno: 11:40 – 12:25

RIVOLTO A: Docenti, Dirigenti, DSGA, Animatori digitali

di: **Ogni ordine e grado**

ABSTRACT: Il workshop MMN mostra le migliori implicazioni della scelta di iPad per la didattica digitale attraverso un'avvincente dimostrazione di App e funzioni dedicate: iTunes U, il menu accessibilità, Apple Classroom, Explain Everything, il tutto nel rispetto di qualsiasi modello didattico scelto.

NOTE: *Non è necessario portare un proprio device*