

PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE, EVENTI PER LE SCUOLE BRESCIANE

Al fine di sensibilizzare le scuole alla realizzazione e alla partecipazione a percorsi di formazione e scientifici, l'Ufficio Scolastico Territoriale di Brescia ha programmato la 2^a Giornata Digitale della Scuola Bresciana, un progetto che prevede una serie di incontri di formazione e informazione sulle STEM e un progetto di formazione in didattica e digitale rivolto ai Dirigenti Scolastici, agli Animatori Digitali e ai Docenti. Referente UST Prof. Antonella Greco.

II Edizione della Giornata Digitale della Scuola Bresciana presso Brixia Forum di Brescia.

Venerdì 27 aprile 2018

1. Far conoscere i progetti e le buone pratiche delle Istituzioni scolastiche sviluppati in un'ottica di metodologie innovative con l'ausilio del digitale
2. Presentare supporti per la didattica da parte di aziende specializzate del settore
3. Condividere momenti formativi (seminari, workshop) dedicati ai Docenti e agli studenti

Prime Indicazioni per gli Istituti partecipanti

Le tematiche di interesse riguarderanno:

1. Competenze di cittadinanza attiva
2. Inclusione
3. ASL (Alternanza Scuola Lavoro)
4. Area umanistica
5. Area Scientifica
6. Area Tecnologica
7. Area Artistica

Saranno, inoltre, previsti due stands di condivisione e confronto dedicati a:

1. Progetti STEM
2. Progetti CLIL.

L'iscrizione, tramite compilazione del modulo

<https://goo.gl/F9Ykki> , dovrà pervenire entro e non oltre le ore 12.00 del 31 gennaio 2018.

"Donne e STEM: conoscere il presente per progettare il futuro" .

E' un progetto pilota per creare future donne consapevoli, promuovendo e diffondendo l'eguaglianza e le pari opportunità negli ambiti della formazione e delle professioni in ambito scientifico-tecnologico.

Destinatari

Dirigenti Scolastici, Docenti delle Istituzioni Scolastiche di ogni ordine e grado e studenti.

Calendario incontri

8 Febbraio 2018 - Teatro Pia Marta Via Cremona, 99 Brescia "Le donne bresciane si raccontano"

22 Febbraio 2018 - 15.30 – 17.30 Scientix e le sue opportunità

8 marzo 2018 - I.I.S. "Antonietti" Iseo Coding girls valorizzare il talento femminile nelle tecniche STEM

Giornata di formazione rivolta a Dirigenti scolastici e Docenti suddivisi per ordine di scuola in data da stabilire
Giornata del coding in piazza e Spettacolo Teatrale data da stabilire nel mese di maggio.

“Percorsi per le competenze del XXI Secolo”

MODALITA': incontri in presenza e online. Per le attività di laboratorio si prevede la possibilità di ripetere in altra giornata in caso di eccessiva richiesta. Si aggiunge una giornata formativa conclusiva nella Digital Class della Microsoft House di Milano rivolta ai Dirigenti scolastici, Animatore digitale

PERIODO: Da febbraio a giugno 2018

DURATA: 2 incontri in plenaria; 5 incontri in presenza in laboratorio (max 30) + 2 in webinar online (max 250 partecipanti) + 1 in Microsoft House in presenza.

SEDE: Istituto scolastico di Brescia da definire + Digital Classroom Microsoft House di via Pasubio 21.

27 febbraio 2018 (2 ore in plenaria)

Competenze digitali del XXI secolo

Rapporto tra didattica e innovazione;
Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento;
Panoramica servizi di Office 365;
Panoramica Microsoft Educator Community
Programma di formazione con i Microsoft Learning Consultant.

6 marzo 2018 (2 ore)

Laboratorio max 30 persone con possibilità di ripetere in altra giornata in caso di eccessiva richiesta.

Accessibilità e inclusione: nuovi strumenti per la didattica digitale

Strumenti di lettura immersiva;
Strumenti di apprendimento per migliorare la comprensione e incoraggiare la lettura;
Sintesi vocale, verifica accessibilità e lettura schermo;
Utilizzo dei componenti aggiuntivi.

15 marzo 2018 (1,5 webinar)

Digital Storytelling

Pianificazione degli obiettivi e progettazione dei contenuti;
Imparare a collaborare e a creare contenuti su Sway;
Elaborazione di contenuti del web;
Realizzazione di storie;
Creazione di reportage e ricerche;
Condividere una presentazione di successo.

20 marzo 2018 (2 ore)

Ripensare la tecnologia a scuola

Fondamenti;
Laboratori Virtuali;
Sicurezza dell'informazione;
Buone pratiche;
Laboratorio virtuale;
Progettazione e importazione 3D.

27 marzo 2018 (2 ore)

Laboratorio max 30 persone con possibilità di ripetere in altra giornata in caso di eccessiva richiesta.

Coding e Gamification

Imparare giocando non è mai stato così facile;
Accendere la creatività degli studenti con Minecraft: Education Edition;
Classroom mode con Minecraft: Education Edition.

10 aprile 2018 (2 ore)

Laboratorio max 30 persone con possibilità di ripetere in altra giornata in caso di eccessiva richiesta

Lavorare in gruppo e creare classi virtuali: Microsoft Teams per le scuole

Come creare un team Microsoft in Office 365.
Come lavorare con Teams
Creazione e gestione di una classe virtuale;
Spazio di condivisione di contenuti;
Organizzare i PLC per la classe (Professional Learning Community);
Scenari Didattici.

17 aprile 2018 (2 ore) (webinar 1,5 ore)

Viaggi virtuali ed empatia a scuola

Skype in the Classroom;
Come si programma un evento?
Gestione presentazione desktop e condivisione;
Gestione lavagna, sondaggio e quesiti;
Registrazione videoconferenza;
Scenari Didattici.

19 aprile 2018

Robotica educativa: che come cambia il modo di insegnare

Robotica a scuola: come rivoluziona l'insegnamento;
Imparare attraverso i robot;
Acquisizione di competenze trasversali;
Pensiero computazionale;
Esplorare il problem solving;
Come la robotica educativa facilita la socializzazione tra studenti, migliorando il rapporto e lo scambio tra i ragazzi e i docenti.

8 maggio 2018 (2 ore)

Laboratorio max 30 persone con possibilità di ripetere in altra giornata in caso di eccessiva richiesta

Produttività collaborazione e accessibilità: in classe con One Note

Scrivere appunti e tracciare diagrammi a mano;
Organizzare i piani delle lezioni e il contenuto del corso;
Facilitare la creazione e la condivisione di lezioni;
Collaborare in classe in tempo reale non è mai stato così facile;
Matematica con One Note.

15 maggio 2018 Rivolto a Dirigenti e AD in Microsoft House

Competenze acquisite e nuovi scenari

Competenze acquisite;
Percorsi di innovazione scolastica;
Scambio feedback;
Presentazione progetti;
Scenari didattici.

Per ogni singolo evento perverranno alle scuole locandina con relativo programma e modalità di iscrizione.

Cordialmente
Claudia Franchi