

LABORATORI PER LE COMPETENZE DIGITALI



**15-16 APRILE 2019
COMACCHIO (FE) - CODIGORO (FE)**



**IC PORTO GARIBALDI - IIS REMO BRINDISI
IC CODIGORO - IIS GUIDO MONACO DI POMPOSA**

LABORATORI PER LA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

15 APRILE 14-18 IC PORTO GARIBALDI
16 APRILE 13:30-17:30 C/O IIS G. MONACO DI CODIGORO

ARTE E TECNOLOGIA

Docente: Cinzia Bognesi

Laboratorio di illustrazione digitale che unisce al puro tratto artistico anche la fotografia e l'interazione tra personaggio illustrato e oggetti reali.

Il gioco tra reale e disegnato permette di creare artwork unici, utilizzando sia la manualità per la costruzione del set da fotografare, sia sperimentando le tecniche proprie dell'illustrazione digitale.

THE RADIO IS ON

Docenti: Rosa Maria Caffio e Luca Farinelli

La radio entra nelle classi offrendo la possibilità di approfondire e padroneggiare contenuti con un obiettivo molto chiaro, trasmetterli e condividerli con un pubblico vero, in un contesto autentico dove la collaborazione, le competenze linguistiche e comunicative crescono e si sviluppano.

Il laboratorio 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. Il laboratorio sarà proposto soltanto il 15 aprile a Lido degli Estensi.

ALTROVE

Docente: Paolo Martinelli

Altrove è un laboratorio per l'apprendimento immersivo che condurrà gli studenti attraverso due tipi differenti di esperienze, rese possibili da un visore di tipo cardboard e uno smartphone: esploreremo luoghi lontani, esotici e inaccessibili attraverso percorsi di realtà virtuale o porteremo in aula oggetti antichi, perduti o leggendari grazie alle tecnologie della realtà aumentata.

LABORATORI PER LA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

15 APRILE 14-18 IC PORTO GARIBALDI
16 APRILE 13:30-17:30 C/O IIS G. MONACO DI CODIGORO

MODELLAZIONE 3D

Docenti: Maria Beatrice Starace

Il laboratorio vuole introdurre le competenze di design e progettazione anche a chi non abbia familiarità con essi: gli studenti verranno introdotti alle tecniche di modellazione 2D e 3D attraverso i software SketchUP e Tinkercad, appositamente pensati per questo. Verranno ideati così dagli stessi studenti dei gadget, realizzabili concretamente attraverso strumenti di fabbricazione digitale quali la stampa 3D o il taglio laser.

ROBOTICA

Docente: Livio Talozzi

Nel laboratorio gli studenti approfondiranno il tema del coding applicato alla robotica, costruendo un robot MBot progettato per favorire l'esperienza di un ambiente di apprendimento caratterizzato da scienza e tecnologia, teoria e pratica, studio individuale e studio cooperativo.

OZOBOT RACE

Docente: Angela Zanetti

Possiamo imparare a programmare in modo divertente?

In questo laboratorio le ragazze e i ragazzi sono invitati giocare con OzoBot, un piccolo robot particolarmente versatile e accattivante.

Attraverso la condivisione tra pari e la riflessione sui propri risultati gli alunni imparano a valorizzare gli errori e a ricercare nuove strategie, in un contesto giocoso che libera dall'ansia e dalla paura dell'insuccesso.

Tutti i partecipanti contribuiscono alla realizzazione del prodotto finale: OzoBot Race, un gioco che coinvolge l'intero gruppo e conclude l'attività.

Il laboratorio sarà proposto soltanto il 16 aprile a Codigoro.