



Unione europea
Fondo sociale europeo



Repubblica Italiana



REGIONE LIGURIA



PROGETTO
SCUOLA DIGITALE LIGURIA



Le scuole della Community di #SCUOLADIGITALELIGURIA Convegno “Innovation Day: Visioni di Futuro” Orientamenti 2019

Mattina

I.C. Voltri II

I.C. San Francesco da Paola & Contubernio D’Albertis

I.C. Pegli

Formimpresa Liguria

IISS Parentucelli-Arzelà

Pomeriggio

IISS Fermi – Polo - Montale

Pensiero computazionale e creatività digitale: la torre Grimaldina e Dragut

I.C. Voltri II

Docenti: Sabrina Gualco, Mariangela Malatesta

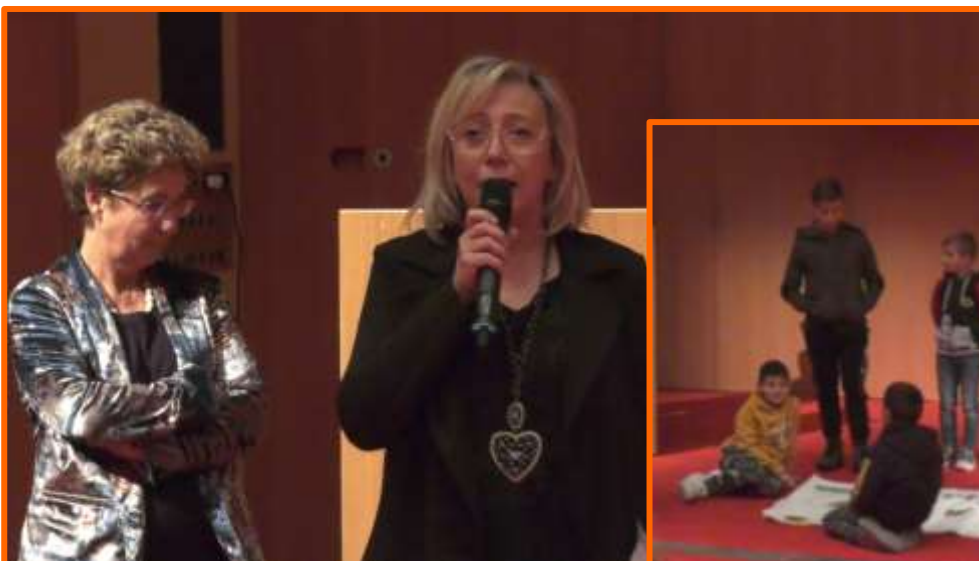
Abstract:

Le insegnanti Sabrina Gualco e Mariangela Malatesta accompagnano gli studenti dell'IC Voltri II che presentano i risultati di un progetto PON rivolto agli studenti dell'Istituto. Un progetto multidisciplinare che unisce la conoscenza della storia cittadina (con la visita della Torre Grimaldina di Palazzo Ducale) e il digitale con l'introduzione degli studenti alla pratica del coding e della robotica.

Per mezzo della piattaforma Scratch, i ragazzi hanno realizzato prodotti multimediali quali narrazioni di digital storytelling e video giochi, attivando la traduzione delle competenze linguistico-narrative degli alunni in elaborati digitali.

Ma non solo programmazione al computer: sono stati realizzati laboratori con OZOBOT e BEEBOT su percorsi a tema, costruiti dai ragazzi. Dopo la presentazione alle famiglie, studenti e genitori entusiasti delle potenzialità di Scratch continuano a giocare e programmare anche a casa.

A scuola il modello del progetto verrà presentato in un Corso di Formazione per docenti e si replicherà presto.





Arte digitale: il suono si fa immagine

I.C. San Francesco da Paola & Contubernio d'Albertis

Docenti:

Federica Brigandì & Daniele Grosso

Abstract:

Dalla collaborazione di due membri delle Comunità di Pratica del Progetto Scuola Digitale Liguria, nasce l'esperienza presentata dagli studenti dell'IC San Francesco da Paola supportati dalla loro prof. Federica Brigandì e dal dott. Daniele Grosso, fisico dell'Università di Genova e che collabora con le Scuole e nell'Università su progetti di innovazione digitale. Schede elettroniche sono state programmate e collegate a un microfono che cattura i suoni, li trasmette al computer che li elabora grazie al software Processing che li trasforma in immagini. Quasi una installazione artistica realizzata a partire da una attività di coding.



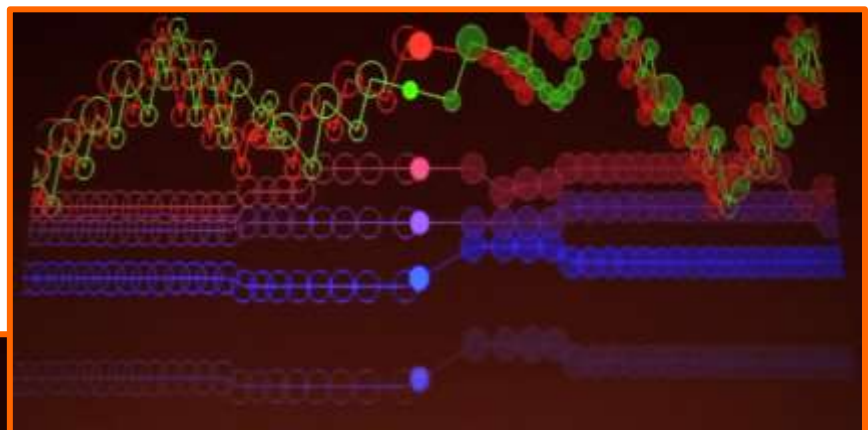
Vedere la Musica

I.C. Pegli

Docente: Fabio Vernizzi

Abstract:

Per dare spessore all'insegnamento della musica e aprire gli studenti alle tematiche della musica digitale, il prof. Vernizzi dell'IC Peglia gli studenti dell'indirizzo musicale propone attività didattiche inedite basate sull'uso della Music Animation Machine: la musica prende forma sullo schermo per potenziare la capacità di ascolto e la comprensione dei concetti chiave e il linguaggio musicale. Gli studenti registrano le loro esecuzioni e le visualizzano per un feedback più ricco e significativo da parte del docente.



Impariamo con i tutorial

Formimpresa Liguria

Docenti: Irene Vivarelli

Abstract:

L'intervento presenta alcune delle modalità di didattica innovative svolte presso Ente di formazione professionale Formimpresa di La Spezia. In particolare in coerenza con le attività svolte nell'ambito delle Comunità di Pratica del Progetto Scuola Digitale Liguria, viene presentata dalla prof. Irene Vivarelli e dalle sue studentesse una modalità di insegnamento e di apprendimento innovative basate sulla realizzazione di videotutorial.





Dalle parole all'ebook

I.I.S.S. Parentucelli Arzelà

Docente: Michela Chiappini

Abstract:

Come imparano gli studenti in una classe 3.0? quali attività *smart* realizzano con i loro tablet comunicando e collaborando in rete? E quali prodotti creativi realizzano come "compito"? Gli studenti del Liceo Parentucelli Arezalà di La Spezia guidati dalla loro prof. Michela Chiappini, presentano una attività realizzata in coerenza con quanto nelle Comunità di Pratica del Progetto Scuola digitale Liguria si sta realizzando sul fronte della produttività digitale. I ragazzi collaborano su muri virtuali per la raccolta di contenuti che diventano glossari multimediali realizzati come ebook ipermediali disponibili anche sugli store on-line.



Un drone per la professione geometra

I.I.S.S. Fermi – Polo – Montale

Docenti: Anita Granili, Mattia Rebaudo e Antonella Costanza (Dirigente Scolastico)

Abstract:

Alcuni studenti del quarto anno del corso Cat (Costruzioni, Ambiente e Territorio) e alcuni del quarto anno del Liceo Scientifico Opzione Scienze Applicate dell'Istituto Fermi Polo Montale di Imperia, accompagnati dalla dirigente Antonella Costanza e dal prof. Mattia Rebaudo presentano il progetto "Sopra il Mare con il Drone". I futuri Geometri del corso CAT raccontano come l'uso del drone a scuola è funzionale ad acquisire competenze utili per la professione del geometra, un mestiere che è sempre in evoluzione, soprattutto dal punto di vista tecnico. Spiegheranno a grandi linee come funziona la fotogrammetria. Procederanno poi ad una dimostrazione pratica facendo volare il drone e scattando foto aeree.





Inoltre presentano i primi rilievi effettuati in tempi diversi sullo stesso tratto di costa utilizzando delle stampe.

Gli alunni del Liceo racconteranno come a scuola non ci si orienta solo alla professione, ma si deve formare a 360 gradi gli studenti alle diverse competenze sia disciplinari che digitali, secondo il modello Europeo DIGICOMP: come? documentando le attività dei compagni realizzando video, animazioni e prodotti di realtà aumentata





#SCUOLADIGITALELIGURIA

 www.scuoladigitaleliguria.it   Progetto Scuola Digitale Liguria  scuoladigitale@regione.liguria.it

Powered by
Liguria
Digitale