



DOCUMENTAZIONE DIDATTICA

Una immagine aumentata per condividere
sulla Mappa pubblica delle Scuole
innovative, le attività svolte a Scuola

*La proposta per una documentazione semplice e
accattivante del **Progetto Scuola Digitale Liguria***

Contenuto del booklet

LE DOCUMENTAZIONI REALIZZATE	2
AUTORI	57
FORMAT PER LA DOCUMENTAZIONE AUMENTATA.....	60
BUONE PRATICHE	61

CODING E ROBOTICA

I.C. ARENZANO

Abstract

Il progetto è frutto dell'esperienza degli anni precedenti, del finanziamento ricevuto dal progetto PON Ambienti digitali che ha permesso all'Istituto di acquistare tre robot della Lego, e dei vari corsi di aggiornamento seguiti da molti docenti nell'ambito del PNSD. Il coding: come negli anni scorsi le classi di tutti e tre gli ordini sono state coinvolte nell'iniziativa Programma il futuro. La robotica: gli alunni delle ultime classi della scuola primaria e della scuola secondaria di 1° grado hanno partecipato a laboratori di robotica organizzati con l'aiuto degli alunni dell'IIS Calvino in alternanza scuola-lavoro.

Tema del progetto secondo la classificazione dell'Osservatorio regionale¹:

PROGETTO CURRICOLARE: Strumenti, Ambienti, Cittadinanza digitali

Tutto il Progetto in una *immagine aumentata*



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://tinyurl.com/IC-Arenzano-Coding1>

**INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE**



Protagonisti

Gli alunni della scuola primaria e secondaria dell'IC Arenzano

Docenti

Insegnanti Paola Robello e Chiozzi Anna

¹ <http://www.scuoladigitaleliguria.it/gli-strumenti/osservatorio.html>



EmotionArTic

Un progetto eTwinning sull'espressione delle proprie emozioni

IC VALLI E CARASCO

Abstract

Il progetto è sviluppato con diverse attività condivise e realizzate nel TWINSPEACE della piattaforma eTwinning con i nostri partners europei utilizzando le TIC. Il progetto è centrato sul bisogno di condividere i propri sentimenti ed includerli come parte integrante del processo di apprendimento. Le attività sono centrate sui sentimenti come espressione suprema di ogni forma di arte legata alla nostra quotidianità. Espressione di sentimenti suscitati dall'arte in generale, dalla pittura, dalla musica e dalla letteratura.

I ragazzi aprendosi ad ambienti innovativi condivisi hanno acquisito competenze digitali e linguistiche e la capacità di esprimere le loro creatività, imprenditorialità con lo scambio tra i partner. In un ambiente aperto alla multiculturalità, le attività sono state sviluppate in gruppi e-learning; gli alunni hanno realizzato diverse presentazioni, creato video, muri virtuali e utilizzando diversi strumenti software. Il lavoro è stato trasversale con altre discipline.

Tema del progetto secondo la classificazione dell'Osservatorio regionale²:

PROGETTO CURRICOLARE Favorire l'interculturalità

Tutto il Progetto in una immagine aumentata



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA
<https://tinyurl.com/IC-ValliCarasco-etwinning1>

INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

Gli studenti delle classi terze della Scuola Secondaria di primo grado IC Valli e Carasco.

Docenti

Prof. Protasoni Maria Luisa

² <http://www.scuoladigitaleliguria.it/gli-strumenti/osservatorio.html>



CLASSE CAPOVOLTA

I.C. BOGLIASCO - PIEVE LIGURE - SORI


Abstract

Sperimentazione di innovazione didattica iniziata in due classi II della scuola primaria nell'anno scolastico. 2016/17, diventata attività didattica sistematica nel 2017/18 e che prosegue con successo anche quest'anno. La finalità principale è la personalizzazione dell'apprendimento, oltre che l'uso consapevole degli strumenti digitali.

Tema del progetto secondo la classificazione dell'Osservatorio regionale³


PROGETTO INNOVAZIONE: Formazione e Pratiche Innovative

Tutto il Progetto in una immagine aumentata



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA
<https://tinyurl.com/IC-Bogliasco-Flipped1>

INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

Alunni della scuola primaria "E. Fermi" di Bogliasco

Docenti

Insegnante Claudia Incerti

³ <http://www.scuoladigitaleliguria.it/gli-strumenti/osservatorio.html>



OFFICINA DIGITALE DEI LIBRI DI TESTO INCLUSIVI

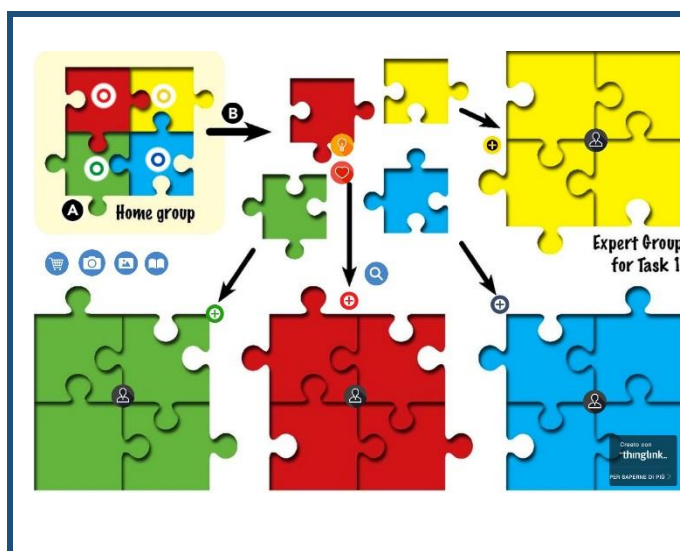
I.C. BOGLIASCO - PIEVE LIGURE - SORI

Abstract

Progetto proposto dal Centro Leonardo di Genova per il Bando Enel Cuore Onlus, rivolto a 10 classi della Scuola Secondaria di I grado dell'Istituto.


Fasi: Formazione per i docenti. Laboratori rivolti in particolare agli studenti con BES per la creazione di materiali didattici inclusivi. Gli studenti con BES insieme alla classe lavorano in cooperative learning per ricercare e creare contenuti didattici in linea con il proprio stile di apprendimento, coordinati dai docenti e dagli psicologi che li supervisionano. I materiali creati vengono assemblati in ipertesto che verrà trasformato in ebook interattivo. Ogni classe lavora su una materia diversa per poter poi condividere gli ebook su argomenti di diverse materie tra le varie classi. I materiali creati vengono messi in rete per essere usati dalle 10 classi selezionate per il progetto. I contenuti restano a disposizione di tutti gli studenti per i successivi anni scolastici.

Tutto il Progetto in una *immagine aumentata*



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA
<https://goo.gl/tdKn9j>

INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

Nell'ambito della dotazione di attrezzature informatiche per le scuole, le azioni previste riguardano: dotazione di 30 iPad (uno per ogni studente con BES nelle 10 classi oggetto del progetto) che resteranno di proprietà della scuola, condivisione in rete, tra le diverse classi dell'Istituto Comprensivo territorialmente separate tra loro, di contenuti didattici interattivi, a copertura di un maggior numero di materie didattiche possibili, divulgazione del progetto alle famiglie degli studenti e alla cittadinanza.

Docenti

Rossella DI BARTOLOMEO (referente)

Giuseppina BOCCARDO (Religione) Sara BOSCOLO, Giovanna CERUTTI, Carla DEBARBIERI

(Lettere) Elisabetta GRASSO (Francese) Paola RADICATI, Daniela SIMONAZZI (Inglese)

Emanuela TIXI (Tecnologia) Carlo TOGNONI (Matematica) Antonella TOMASI (Arte)



UNA SCUOLA PER CRESCERE, UNA SCUOLA PER SPERARE

I.C. BOGLIASCO - PIEVE LIGURE - SORI

Abstract

Parte conclusiva di un progetto triennale della Scuola Secondaria di I grado di Bogliasco. L'idea-guida è quella di approfondire lo studio della Shoah, attraverso la conoscenza della storia della scuola di Villa Palme a Recco, che dal 1934 al 1938 ha ospitato ragazzi ebrei in fuga dalla Germania nazista. In un contesto di forte esclusione sociale, la Scuola costituiva un esempio di "buone pratiche educative" su un modello quanto mai attuale di "Umanesimo sociale" elaborato e realizzato dal fondatore, il prof. Hans Weil. Rappresentava un'occasione per crescere, ma anche per sperare in un futuro migliore per giovani e adulti.

Tutto il Progetto in una *immagine aumentata*



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1114935090791579651>

INQUADRA CON IL TUO DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti e patner

Classe III a.s 2015/16: visita dei luoghi, ricerche, realizzazione del video con interviste ai sopravvissuti e alle persone connesse alla storia della Scuola con spettacolari immagini della costa e della scuola girate con il drone da un allievo DSA, montaggio di un video da caricare su Eppela, montaggio del backstage.

Classe III a.s. 2016/17: interpretazione del film diretto dal regista Adel Oberto, nel set ricostruito presso la Bogliasco Foundation, con la partecipazione di gruppi di alunni della Primaria con alcuni docenti, dell'attore Marco Di Giorgio, di amici e parenti. Progetto presentato a: Museo Luzzati, Istituto Marco Polo con charity dinner, TG regionale. Finanziato da: Amministrazioni Comunali di Bogliasco e di Recco, FastUP School e crowdfunding su Eppela, Associazione Le Arcate, Rotary Club Genova Golfo Paradiso e Coop Liguria. Proiezioni pubbliche: 10/8/2018 sala E. Costa alla presenza delle nipoti di Hans Weil, 22/9/2018 Bogliasco Foundation, 4/2/19 Palazzo Ducale di Genova all'interno della rassegna Segrete.

Docenti

Carla DEBARBIERI (referente) Renzo BEZ, Claudia INCERTI, Paola SANNA (interpreti)

FORMARTE E COLORI A GENOVA

ISTITUTO FASSICOMO

Abstract

Obiettivo del progetto è stata la realizzazione di un videogioco e/o video quiz con obiettivo di sensibilizzazione dei coetanei verso le forme geometriche, l'arte e del patrimonio artistico/culturale di Genova. Gli allievi si occuperanno della progettazione di una presentazione e di un quiz (Nearpod e Kahoot), da somministrare ai coetanei della scuola e ad Orientamenti 2017.

Tema del progetto secondo la classificazione dell'Osservatorio regionale⁴

PROGETTO CURRICOLARE: Patrimonio culturale, artistico e paesaggistico

Tutto il Progetto in una *immagine aumentata*

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA
<https://tinyurl.com/Fassicomo-byod1>

INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

Gli studenti Anno scolastico 2017/18 delle classi Prime

Docenti

Prof. Antonella Leto

⁴ <http://www.scuoladigitaleliguria.it/gli-strumenti/osservatorio.html>

Siamo al TOP!

ISTITUTO FASSICOMO

Abstract

In occasione della partecipazione al CONCORSO USR Liguria - AICA 2017-2018 "Progetti Digitali" abbiamo svolto con il gruppo classe, l'Unità di apprendimento: "Siamo al top!", realizzata con modalità interdisciplinare. Il progetto comprende la creazione di più prodotti volti alla promozione dei contenuti richiesti dal bando: una App, denominata "Wiki Liguria", con rimando al Blog omonimo ed un cruciverba.

La finalità era centrata nel far conoscere e valorizzare i prodotti e le eccellenze del nostro territorio, abbiamo così pensato di creare una "APP", considerando che ormai ne esistono per ogni cosa, per essere usata e installata nei cellulari o nei tablet e che ti permette di fare in ogni momento quanto più possibile per soddisfare le tue esigenze. Mentre la scelta del blog, è stata dettata dalle sue caratteristiche dinamiche e riguarda la parte relativa i prodotti tipici, per cui si è potuto ampliare l'argomento sviluppandolo attraverso l'inserimento di ricette e la loro preparazione.

Tutto il Progetto in una *immagine aumentata*



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1115981966726922243>

INQUADRA CON IL TUO DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

Gli allievi del 1 anno (anno scolastico 2017-2018)

Docenti

Referente del progetto: LETO ANTONELLA - antonella.letto@scuolafassicomo.it

Utilizzo consapevole della rete per insegnare ed imparare attraverso una didattica innovativa

LICEO STATALE O. GOBETTI

Abstract

Il progetto si inserisce nella fase di attuazione della legge 107/15 ed è mirato in parte a soddisfare l'esigenza di formazione digitale e di innovazione della didattica emersa da parte di un consistente numero di docenti; in parte a formare giovani utenti consapevoli dell'utilizzo delle nuove tecnologie per il futuro lavorativo.

Tema del progetto secondo la classificazione dell'Osservatorio regionale⁵

PROGETTO INNOVAZIONE: Formazione (docenti e/o ATA, famiglie)

Tutto il Progetto in una *immagine aumentata*



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA
<https://tinyurl.com/gobetti-formazione1>

INQUADRA CON IL TUO DISPOSITIVO IL QR CODE



La nostra scuola proiettata nel futuro digitale
thinglink..

Protagonisti

I docenti del Liceo Gobetti

Docenti

Animatore digitale, team per l'innovazione, referente cyberbullismo/sicurezza in rete.
Coordinatrice Prof. Lamastra Gabriella

⁵ <http://www.scuoladigitaleliguria.it/gli-strumenti/osservatorio.html>

GOCCE DI MARE

Innovazione didattica per un percorso in continuità in ambito chimico tra scuole di diversi ordini scolari

I.C. COGOLETO

Abstract

L'uso di strumenti scientifici e la collaborazione degli studenti fra loro e con i "compagni più grandi" della Scuola superiore Ferraris Pancaldo di Savona, la relazione con "portatori di interesse" esterni alla Scuola, hanno permesso di raggiungere una pluralità di obiettivi: da quelli disciplinari di ambito scientifico e linguistico, a quelli "trasversali" intesi come capacità di *imparare a imparare* dovendo analizzare cose nuove e usare strumenti delicati e professionali, di *relazionarsi e lavorare con altri* a tutti i livelli (dai compagni agli adulti delle Istituzioni esterne alla Scuola coinvolti), di *spirito di iniziativa* pensando al proprio futuro con la possibilità di chiedere ai compagni più grandi cosa fanno nella loro Scuola e agli stakeholder quali lavori sono legati al loro ambito di attività. E naturalmente le competenze digitali con l'uso degli strumenti che hanno fatto da supporto al progetto.

Tema del progetto secondo la classificazione dell'Osservatorio regionale⁶:
Sviluppo di specifiche competenze disciplinari - Orientamento


Tutto il Progetto in una immagine aumentata



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

[HTTPS://TINYURL.COM/IC-COGOLETO-GOCCE](https://tinyurl.com/IC-COGOLETO-GOCCE)

INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

Classi 3A e 3B dell'anno scolastico 2017-2018 della scuola secondaria di primo grado dell'IC Cogoleto e gli studenti della classe 3C dell'ISS Ferraris – Pancaldo di Savona

Docenti

Area scientifica: Proff. Biavasco Raffaella (ISS Ferraris Pancaldo), Marilena Carnasciali (Dipartimento di chimica – Università di Genova), Sturla Maddalena (IC Cogoleto), Zamboni Nadia (IC Cogoleto) - Area umanistica: Proff. D'Onofrio Alessandro (IC Cogoleto), Nano Elisabetta (IC Cogoleto) Sostegno e inclusione: Prof. Biticchi Anna (IC Cogoleto)

⁶ <http://www.scuoladigitaleliguria.it/gli-strumenti/osservatorio.html>

IL DIGITALE È UMANO

I.C. PEGLI

Abstract

I ragazzi diventano sceneggiatori e attori di un cortometraggio per indagare e comunicare le potenzialità e il valore degli strumenti digitali nella vita di oggi. Si tratta di un viaggio attraverso la creatività: avvicinare i ragazzi a messaggi audiovisivi positivi e di spessore diventando un ambito di sviluppo culturale che utilizza il moderno linguaggio del videoclip.

La collaborazione con un professionista del cinema stimola gli studenti ad acquisire competenze di comunicazione e gestione della propria corporeità. Il tema del cortometraggio sviluppa competenza di riflessione e l'uso degli strumenti digitali per la scrittura la collaborazione, la comunicazione rafforza le competenze digitali degli studenti.

Tema del progetto secondo la classificazione dell'Osservatorio regionale⁷

PROGETTO CURRICOLARE: Strumenti, Ambienti, Cittadinanza digitali

Tutto il Progetto in una *immagine aumentata*

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://tinyurl.com/IC-Pegli-Digitale1>



Il digitale è umano

Viaggia attraverso la tua creatività

A.S. 2018/2019

CIAM LAB
IC PEGLI
LABORATORIO DI CINEMA

**INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE**



Protagonisti

Classe terza I a.s. 2018/2019 e una classe di scuola primaria

Docenti

Proff. Loredana Agrofoglio, Chiara Anzalone, Andrea Rosselli, Silvia Sebastianelli con la collaborazione del regista Ildo Brizi

⁷ <http://www.scuoladigitaleliguria.it/gli-strumenti/osservatorio.html>



LA GEOMETRIA INTORNO A NOI

I.C. VALLE STURA

Abstract

In gruppo, i ragazzini della Secondaria di I grado dell'IC Valle Stura, individuano le forme geometriche nascoste nei semplici oggetti di uso quotidiano. Segue la ricerca in rete e l'approfondimento prima della realizzazione di immagini da condividere e commentare insieme.

Tema del progetto secondo la classificazione dell'Osservatorio regionale⁸

PROGETTO CURRICOLARE: Sviluppo di specifiche competenze disciplinari

Tutto il Progetto in una *immagine aumentata*



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA
<https://tinyurl.com/IC-ValleStura-Geometria1>

INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

Gli studenti della Secondaria di I grado dell'IC Valle Stura

Docenti

Prof. Federica Macciò

⁸ <http://www.scuoladigitaleliguria.it/gli-strumenti/osservatorio.html>



UNA GITA IN REALTA' AUMENTATA

*progetto di realtà aumentata della classe prima A della scuola
secondaria di Riccò del Golfo*

IC RICCO' DEL GOLFO

Abstract


Quest'anno la gita ce la costruiamo noi! Con questo slogan gli studenti della Scuola Secondaria di I grado Sironi della Classe 2.0 di Riccò del golfo hanno deciso di costruire da sé il percorso che avrebbero esplorato durante la gita scolastica. In piccoli gruppi si sono divisi gli aspetti che avrebbero voluto conoscere durante la gita. E poi, vestiti i panni di guide turistiche e naturalistiche hanno esercitato la loro capacità di comunicare e presentare contenuti – nel modo più interessante possibile – ai compagni.

Nel far questo hanno esplorato e utilizzato una pluralità di strumenti: per la georeferenziazione, per la costruzione di siti e blog, per la realizzazione di immagini "aumentate" che incollate sul cartellone e poi inquadrare con il tablet... si animano!

Tema del progetto secondo la classificazione dell'Osservatorio regionale⁹


PROGETTO CURRICOLARE: Patrimonio culturale, artistico e paesaggistico

Tutto il Progetto in una immagine aumentata



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA
<https://tinyurl.com/IC-Ricco-aumentata1>

**INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE**



Protagonisti

Gli studenti della classe prima A della scuola secondaria di Riccò del Golfo.

Docenti

Prof. Caterina Magrini

⁹ <http://www.scuoladigitaleliguria.it/gli-strumenti/osservatorio.html>

Numb3rs

Un progetto eTwinning sulla storia dei numeri...

LICEO COLOMBO - GENOVA

Abstract

Il progetto aveva come scopo principale quello di mostrare agli studenti che l'uso dei numeri è sorto da reali bisogni delle diverse civiltà: ognuna di esse ha creato sistemi di numerazione diversi, utili alle loro esigenze specifiche. Il percorso è storicamente terminato quando Fibonacci ha portato in Europa le cifre arabe e il sistema di numerazione posizionale: da quel momento in poi il linguaggio matematico è diventato lentamente universale. Nell'approccio pedagogico abbiamo usato le metodologie Problem Based Learning e Game Based Learning: gli studenti hanno approfondito gli aspetti storici e matematici, collaborato a creare presentazioni e questionari, preso parte ad un Debate online, giocato a Kahoot e partecipato ad una passeggiata matematica nella loro città. Hanno imparando ad usare in modo consapevole diversi strumenti software, consolidando le loro conoscenze e competenze in molti campi, sia disciplinari che trasversali.

Tema del progetto secondo la classificazione dell'Osservatorio regionale¹⁰
PROGETTO CURRICOLARE Favorire l'interculturalità

Tutto il Progetto in una immagine aumentata



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA
<https://tinyurl.com/Liceo-Colombo-etwinning1>

INQUADRA CON IL TUO DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

Classi 1AL e 1B del Liceo Classico e Linguistico C. Colombo

Docenti

Proff Enrica Maragliano, Giovanna Dapelo, Rossana Venditti

¹⁰ <http://www.scuoladigitaleliguria.it/gli-strumenti/osservatorio.html>

SAFESCHOOLTRIP

Formimpresa Liguria

Abstract

"SafeSchoolTrip" è il progetto di Formimpresa Liguria. La classe Prima Triennale ha progettato una App con cui rivoluzionare la gita scolastica tradizionale, per organizzare e gestire i viaggi d'istruzione divertendosi in sicurezza. In seguito ha creato un piano di promozione utilizzando Prezi e altri strumenti di presentazione.

Il progetto ha partecipato al concorso "Let's App", di Samsung Italia.

Il progetto ha previsto la creazione di team all'interno dei quali gli studenti hanno potuto sperimentare diversi ruoli e mettersi alla prova collaborando e autogestendo il proprio lavoro.

Tema del progetto secondo la classificazione dell'Osservatorio regionale¹¹



PROGETTO CURRICOLARE Strumenti Ambienti, Cittadinanza digitali

Tutto il Progetto in una immagine aumentata

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://tinyurl.com/Formimpresa-app1>

INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE



The image shows a young woman with brown hair, wearing a pink shirt, smiling in a classroom. In the background, there are blue lockers and a window. In the foreground, a laptop screen displays a globe of the Earth. Overlaid on the image are several icons: a book, a camera, a lightbulb, a location pin, a person, a heart, and a plus sign. A QR code is visible in the bottom right corner of the image area.

Protagonisti

Gli studenti della classe Prima Triennale corso Operatore del benessere.

Docenti

Prof. Irene Vivarelli

¹¹ <http://www.scuoladigitaleliguria.it/gli-strumenti/osservatorio.html>

CANTO DI NATALE - LA SERIE

FORMIMPRESA LIGURIA - CORSO DI OPERATORE DEL BENESSERE

Abstract

Questo progetto multidisciplinare prevede la creazione di diversi video che portano in scena episodio dopo episodio la celebre opera "Canto di Natale" di Charles Dickens. Il lavoro si concluderà in occasione di questo Natale 2018. In laboratorio le alunne realizzano trucchi e acconciature di scena. Con l'insegnante di lingua inglese hanno imparato e registrato una versione di "Joy to the world", antico canto natalizio, che è stata inserita come colonna sonora. Il lavoro è stato caricato sul canale YouTube della scuola e descritto in un articolo all'interno del blog www.formimpresa-beauty.com.

Tutto il Progetto in una *immagine aumentata*



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1117814781244342275/editor>

INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

Le alunne della classe Seconda Triennale del Corso di Operatore del Benessere. I docenti di Lettere, di Tecnica Professionale, di Lingua Inglese.

Docenti

Referente: Prof. di Lettere IRENE VIVARELLI – vivarelli@formimpresaliguria.it

Docente di Lingua Inglese: Margherita Viviani – margheritaviv@gmail.com

LE ASSAGGIATRICI

FORMIMPRESA LIGURIA - CORSO DI OPERATORE DEL BENESSERE

Abstract



Il progetto interdisciplinare “Le assaggiatrici” consiste nella realizzazione di un cortometraggio in cui viene portato in scena un romanzo storico contemporaneo, “Le assaggiatrici” di Rosella Postorino, Milano, Feltrinelli, 2018, vincitore del Premio Campiello 2018. Attraverso lo studio della storia, della storia del costume e l'analisi dei documenti, gli alunni hanno approfondito la conoscenza di quest'epoca e del nazifascismo.

Tutto il Progetto in una *immagine aumentata*

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1117722690820505603>

**INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE**



Protagonisti

Le alunne della classe Terza Triennale del Corso di Operatore del Benessere. Docenti di Tecnica professionale e docente di Lettere.

Docenti

Referente: Prof. IRENE VIVARELLI – vivarelli@formimpresaliguria.it

CHE LIBRO HAI VISTO?

FORMIMPRESA LIGURIA - CORSO DI OPERATORE DEL BENESSERE

Abstract

Gli alunni della classe Seconda Triennale hanno realizzato il booktrailer di un libro letto durante l'estate. Per portare a termine il progetto sono diventati attori, hanno scattato immagini, selezionato parti significative del testo e creato una narrazione. Ognuno ha messo a disposizione le proprie idee per aiutare gli altri. In seguito il progetto è stato inserito all'interno del canale YouTube della scuola ed è stato descritto in un articolo del blog www.formimpresa-beauty.com.

Tutto il Progetto in una immagine aumentata



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1117545728613285890>

INQUADRA CON IL TUO DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

I 18 alunni della classe Seconda Triennale del Corso Triennale di Operatore del benessere.

Docenti

IRENE VIVARELLI- vivarelli@formimpresaliguria.it



SENTIERI PER CRESCERE

IC PORTOVENERE

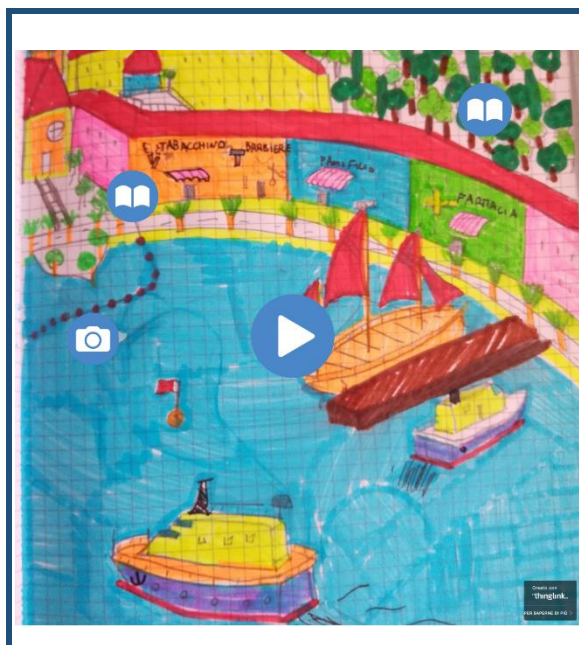
Abstract

Obiettivo del progetto quello di conoscere il nostro territorio attraverso un'esplorazione consapevole dei sentieri e dei luoghi di importanza storico-culturale. Un progetto verticale dall'Infanzia alla Secondaria di I grado.

Tema del progetto secondo la classificazione dell'Osservatorio regionale¹²

PROGETTO CURRICOLARE: Patrimonio culturale, artistico e paesaggistico

Tutto il Progetto in una *immagine aumentata*



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://tinyurl.com/IC-Portovenere-verticale1>

INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

Gli studenti Anno scolastico 2017/18 - Scuole dell'infanzia - Scuole Primarie - Scuole Secondarie di primo grado

Docenti

Insegnante Lucilla Parrettini

¹² <http://www.scuoladigitaleliguria.it/gli-strumenti/osservatorio.html>




SEZIONE DIGITALE

LICEO CLASSICO - SCIENTIFICO "MARTIN LUTHER KING"

Abstract


Gli studenti della sezione digitale dispongono di un tablet con il quale accedono ai libri digitali di tutte le discipline. La classe per la sua attività si avvale di una e-board collegata ad un PC fisso; questo rende possibile la proiezione dei contenuti dei libri e di tutti i loro elementi multimediali (filmati-esercizi interattivi-figure dinamiche) e permette di accedere ad altri contenuti della rete. L'attività didattica ha una forte connotazione laboratoriale.

Tutto il Progetto in una *immagine aumentata*



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA
<https://tinyurl.com/LiceoKing-documentazione>

**INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE**



Protagonisti

Alunni delle classi 1D e 2D. Nell'arco dei prossimi anni scolastici si formerà una sezione completa.

Docenti

NARDIN DANIELA - nardin@liceoking.it coordinatrice del progetto.
Tutti i docenti dei consigli del consiglio di classe.

LICEO SCIENTIFICO CLASSE 3.0: tra tradizione ed innovazione

IIS PARENTUCELLI-ARZELÀ

Abstract


Il progetto, attuato per il liceo scientifico tradizionale, a partire dall'anno scolastico 2017-2018, permette di creare una classe flessibile trasformandola in un laboratorio di ricerca. La progettazione e l'attuazione di questo percorso implicano la correlazione di alcuni elementi fondamentali:

- 1) L'organizzazione dello spazio fisico che punta su arredi funzionali agli studenti ed alla didattica;
- 2) L'uso delle nuove tecnologie della comunicazione;
- 3) L'applicazione di metodologie innovative che si basano sul dialogo e sulla collaborazione tra insegnanti e studenti. Il nuovo spazio di apprendimento favorisce la ricerca, il confronto, lo scambio tra pari, è in grado di facilitare la discussione, la condivisione ed il feedback, dove la tecnologia è al servizio della didattica e l'insegnante non è più in cattedra ma è guida per lo studente che diventa il vero protagonista del suo processo di apprendimento.

Grazie all'ambiente digitale di cui la classe dispone, è possibile attuare tecniche didattiche innovative come la didattica per scenari, la flipped classroom, problem.solving e problem-posing che si alternano alla classica lezione partecipata. La geometria, punto di forza del liceo scientifico, viene affrontata da un punto di vista dinamico e costruttivista.

Gli studenti iniziano fin da subito ad operare con oggetti geometrici di cui identificano le caratteristiche invarianti al movimento. Le finalità del progetto sono quelle di educare gli alunni all'utilizzo consapevole della tecnologia e della rete, di motivarli e renderli protagonisti del loro apprendimento cercando di integrare innovazione e tradizione didattica.


Tutto il Progetto in una immagine aumentata



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1116022460257402882>

INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

Alunni della classe 2A 3.0 IIS Parentucelli-Arzela

Docenti

Monica Pellegrinelli coordinatrice del progetto - monica.pellegrinelli@fastwebnet.it

YOUNG ENTREPRENEURS AT WORK: ENTERPRISES BEYOND BORDERS

IIS Parentucelli-Arzela

Abstract:

Gli studenti, che hanno preso parte al Progetto in ore extracurricolari, dovevano passare dall'idea alla realizzazione di un prodotto agroalimentare o artigianale da lanciare sul mercato interno ed estero. Hanno avuto formazione in ambito di **webmarketing** e **strumenti di comunicazione online** per condividere con la scuola partner olandese tutte le fasi delle attività. Skype, etwinning, l'uso della cloud, i social media, l'allenamento nella produzione di materiali condivisibili in rete hanno consentito di stringere contatti che si sono consolidati poi nelle mobilità all'estero e nell'accoglienza dei partner in Italia.


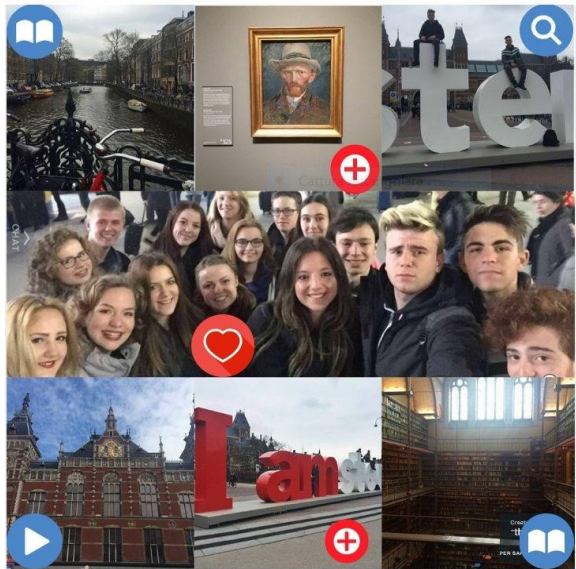
La didattica dell'imparare facendo, trovando risorse individuali e riconoscendo il valore del lavoro di gruppo anche "oltre i confini italiani" ha dato i suoi frutti.

Tutto il Progetto in una *immagine aumentata*

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1115270125319094275>

**INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE**



Protagonisti

Tutti gli **Studenti del Corso Agrario** che nei tre anni di progetto hanno ricoperto ruoli nelle **mini-companies**. Hanno creato e commercializzato prodotti. Partecipato alle attività online e alle mobilità in Olanda. Hanno incontrato molti stakeholders che hanno ispirato il loro lavoro sull'imprenditorialità intesa nel senso più ampio del termine. **Scuola Superiore Sant'Anna Pisa. University of Applied Sciences Vlissingen - NE**

Docenti

Lucia Mazzoni (Referente progetti Erasmus+) lucia.mazzoni@parentucelli-arzela.gov.it

Tutti i colleghi del Corso Agrario che nei tre anni hanno partecipato alle attività online e alle mobilità.

INTERNET: DIRITTI E DOVERI

CPIA SAVONA

Abstract


Il progetto si propone di affrontare nel CPIA i temi dei diritti-doveri legati all'uso del web sviluppando le attività proposte in occasione dell'Internet Day. Partendo dalle esperienze dei corsisti di diverse età, prevalentemente adulti stranieri arrivati recentemente in Italia, valutando alcune fonti giornalistiche reperite sul web e facendo riferimento alla 'Dichiarazione dei diritti in Internet', vengono affrontati i temi della formazione dei cittadini digitali utilizzando alcuni concetti chiave: diritti, accesso, uguaglianza, privacy, identità, cittadinanza, sicurezza, democrazia.

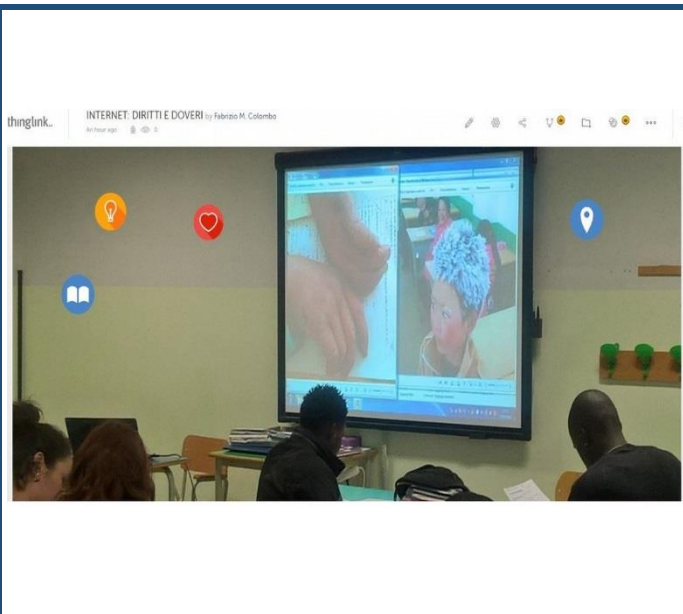
Tutto il Progetto in una *immagine aumentata*

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

[https://www.thinglink.com/scene/
1116606964231569412](https://www.thinglink.com/scene/1116606964231569412)

**INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE**





Protagonisti

Gli studenti del CPIA della Provincia di Savona, sede di Cairo Montenotte, gruppi di primo livello - primo periodo (licenza media) e secondo periodo (corso superiore)

Docenti

COLOMBO FABRIZIO MARIA - fabriziomaria.colombo@cpiasavona.org

Alfabetizzazione informatica

CPIA SAVONA

Abstract



Il progetto utilizza tecnologie informatiche di base al fine di sviluppare competenze necessarie per il corretto utilizzo del personal computer e dei suoi dispositivi di input ed output. Partendo da programmi di scrittura utilizzabili su sistema operativo Windows, si arriva all'utilizzo di dispositivi digitali quali smartphone, GPS, apparecchiature fotografiche, al fine di creare e gestire file e cartelle di file sul personal computer stesso e sui suddetti dispositivi. Il progetto prevede inoltre l'utilizzo della navigazione in rete, a partire dalla creazione e gestione di un account di posta elettronica, per arrivare alla consultazione dei siti di più ampio interesse ed all'utilizzo dei social network, il tutto ponendo particolare attenzione sugli aspetti etici e sociali di tale mezzo al fine di sviluppare consapevolezza e responsabilità nella fruizione.

Tutto il Progetto in una immagine aumentata

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1114924224415268866>

**INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE**



Protagonisti

Studenti del Primo Livello Primo Periodo della sede di Cairo Montenotte del CPIA SAVONA

Docenti

GHIGLIA SARA - sara.ghiglia@cpiasavona.org



IN YOUR EYES - A me gli occhi


I.C. Sampierdarena - Scuola Primaria "A. Cantore"

Abstract

Un progetto, realizzato in collaborazione con l'Istituto Tecnologie Didattiche del CNR, ha l'obiettivo di verificare se e quanto la condizione di immersione totale in un ambiente virtuale favorisca l'abilità di "Spatial Perspective Taking", cioè la capacità di assumere la prospettiva visuale altrui su una scena nello spazio. Si ipotizza che assumere la prospettiva altrui in un ambiente di realtà virtuale percepito il più possibile come reale, risulti più facile rispetto a condizioni di minore immersione.

Questa capacità, che fa parte di un più ampio insieme di abilità visuospatiali, è correlata ai risultati scolastici in matematica e nelle materie scientifiche (STEM) e con la probabilità di intraprendere una carriera in ambito STEM. Supportare lo sviluppo e il consolidamento delle abilità visuospatiali nei ragazzi della scuola primaria ha un impatto positivo sui loro risultati scolastici anche nel lungo periodo.

Tutto il Progetto in una *immagine aumentata*



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1115944598049390595>

INQUADRA CON IL TUO DISPOSITIVO IL QR CODE

Protagonisti:

Alcuni alunni delle classi 3A, 3B, 3C, 3D, 4C, 4D (anno scolastico 2015-16)

Docenti:

Referenti del progetto

Alessandra De Marco - alessandra.demarco@istruzione.it (classe 4C)

Laura Benedetti - laura.benedetti@istruzione.it (classe 3A)

IL MIO SITO WEB

FONDAZIONE C.I.F. FORMAZIONE

Abstract

Ogni allievo del terzo anno del percorso triennale, in preparazione all'esame di qualifica, crea in autonomia il suo personale sito web di presentazione, inserendo attività elettive, esperienze di stage realizzate presso aziende private del settore professionale di riferimento, interessi extrascolastici, curriculum e presentazione personale e professionale in lingua italiana e straniera.

Tutto il Progetto in una *immagine aumentata*

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1117094948068392964>

INQUADRA CON IL TUO DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

Gli allievi delle classi III dei percorsi di leFP, in questa specifica gli allievi del corso per Operatore dei sistemi e dei servizi logistici. Durante l'Unità di Apprendimento vengono coinvolti i docenti della classe e i referenti aziendali che hanno accolto gli allievi in Stage

Docenti

MICHELA CIACCI – ciacci@fondazionecif.it

ROBOTICA EDUCATIVA

I.S. "FIRPO - BUONARROTI"

Abstract

Attività di Meccatronica di base per gli studenti dell'indirizzo CAT dell'Istituto (Geometri) al fine di porre le basi per quelle competenze digitali trasversali ormai indispensabili nel nostro mondo. L'obiettivo è la diffusione del divertimento e delle conoscenze relative alla Meccatronica

Tutto il Progetto in una *immagine aumentata*

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1113876428207685634>

**INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE**



Protagonisti

Alunni del biennio dell'indirizzo CAT (Costruzione- Ambiente-Territorio).

Docenti

CAPIZZI MARIANGELA - marcap.68@libero.it

BISSO ANGELA – angela.bisso@istruzione.it

II GIORNALINO D'ISTITUTO FB ALL NEWS & FIRPO-BUONARROTI NEWS (sito tematico)

I.S.S.S. "FIRPO - BUONARROTI"

Abstract

Il GIORNALINO D'ISTITUTO FB ALL NEWS, realizzato da una redazione di studenti insieme alla direttrice del Giornalino, è un blog, strumento di comunicazione familiare ai nostri nativi digitali: è il modo più diretto per i ragazzi per confrontarsi e discutere – oltre che di argomenti legati al mondo della scuola - su temi e problemi sociali e di attualità, rendendoli protagonisti del dibattito civile. E' in sinergia con il SITO TEMATICO (la cui webmaster è sempre la direttrice del Giornalino), che presenta successi, eccellenze e competenze degli alunni, le attività alle quali partecipano, la didattica e l'Alternanza Scuola Lavoro, i progetti d'istituto, l'innovazione digitale. L'immagine aumentata presenta entrambi i progetti.

Tutto il Progetto in una immagine aumentata



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1115245652498972673>

INQUADRA CON IL TUO DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

GIORNALINO: Tutti gli studenti dell'istituto, in particolare gli alunni delle classi della prof.ssa Corbo (dalla I alla V).

SITO TEMATICO: come il Giornalino, più i docenti che inviano materiali delle loro attività.

Docenti

CORBO GABRIELLA - aglaja.g@gmail.com

INFORMATION LITERACY

LICEO CLASSICO - SCIENTIFICO "MARCONI - DELPINO"

Abstract

Il progetto mette a tema la ricerca intelligente di dati e informazioni in rete, riprendendo nell'odierno straordinario contesto tecnologico la classica "ricerca scolastica", che da sempre costituisce un fondamentale momento di formazione, si tratti delle discipline umanistiche o di quelle scientifiche. L'obiettivo è di stimolare la formazione ad un uso appropriato dei nuovi strumenti digitali, le cui potenzialità non vengono adeguatamente sfruttate senza un approccio sistematico, critico e consapevole da parte dell'utente.

Il progetto è stato rivolto a due classi "pilota" ed è stato articolato in due fasi: la prima di **formazione** (e autoformazione) dei **docenti** dei due C.D.C. coinvolti e la seconda di formazione degli **alunni**, svolta in parte dai docenti partecipanti, nel proprio orario curricolare, in parte completata dai docenti "esperti" in **due incontri laboratoriali**

Tutto il Progetto in una immagine aumentata

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1103405579923095553>



INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti:

Classi 2^AB Scienze Umane e 2^AA Economico Sociale

Docenti:

ASINELLI SIMONA - asinelli.sim@marconidelpino.gov.it, referente del progetto e docente formatore

MARINA VIGNOLO - vignolo.mar@marconidelpino.gov.it, docente formatore

Alfabetizzazione informatica per docenti

LICEO CLASSICO - SCIENTIFICO "MARCONI - DELPINO"

Abstract

In seguito all'attivazione della piattaforma gsuite nella scuola sono stati realizzati una serie di incontri di formazione sull'utilizzo dei principali servizi google: calendar, drive, mail, gruppi, classroom, fogli, documenti, moduli google. Con la diffusione dei prodotti g-suite all'interno della scuola si auspica il miglioramento della comunicazione e conservazione delle informazioni, la facilità di condivisione dei documenti, l'attivazione di classi virtuali per facilitare l'innovazione didattica.

Tutto il Progetto in una immagine aumentata

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1116859311549579266>

INQUADRA CON IL TUO DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

Ha usufruito della formazione circa il 50% dei docenti della scuola, in varie classi i docenti hanno utilizzato subito i nuovi strumenti per l'innovazione didattica

Docenti

Referente del progetto: Marina Vignolo - vignolo.mar@marconidelpino.gov.it

RIVISTA SCOLASTICA ERMES: gli strumenti della comunicazione.

LICEO CLASSICO - SCIENTIFICO "MARCONI - DELPINO"

Abstract



Il progetto consiste nella stesura e realizzazione di una rivista scolastica, cartacea e on line (blog), attraverso il lavoro di una redazione composta da studenti di tutti gli indirizzi e di tutti gli anni di corso, sotto la supervisione di un gruppo di docenti. I risultati del progetto si configurano come singoli e collettivi. Per quanto riguarda i primi, gli studenti si esercitano nella scrittura giornalistica, migliorando con la pratica le proprie capacità critiche e le competenze linguistiche; per quanto concerne i secondi, il prodotto finale viene diffuso sia a scuola, sia tra le famiglie, sia infine nel territorio (scuole, biblioteche, ecc.) Gli studenti tutti, inoltre, imparano ad utilizzare nuovi strumenti di lavoro, in particolare tutto ciò che attiene all'informatica e al digitale, e a sperimentare forme di collaborazione tra pari e con degli adulti di riferimento in vari ambiti professionali.

Tutto il Progetto in una immagine aumentata

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1116767410762809346>

**INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE**



Protagonisti

Collaborano al giornale una ventina di alunni della scuola senza limiti di età

Docenti

Rossi Stefania - rossi.ste@marconidelpino.gov.it

Martellacci Cristina - martellacci.cri@marconidelpino.gov.it

Bo Daniela - bo.dan@marconidelpino.gov.it



MODULO: “ADULTI DIGITALI”

2165 del 24/02/2017 - FSE - Percorsi per Adulti e giovani adulti
ACCESS: Accessibilità Con Continua Educazione Sociale Sostenibile

CPIA LA SPEZIA

Abstract

Attraverso i percorsi relativi al Syllabus 5 e al pensiero computazionale, i corsisti potranno rafforzare le competenze digitali richieste dalla società contemporanea per muoversi sia nella realtà quotidiana sia in quella lavorativa. Il risultato atteso è pertanto quello di un profilo di competenze in uscita per cui i corsisti dimostrino di: avere piena padronanza dei vari dispositivi digitali, sviluppare la capacità di analizzare e risolvere i problemi, accrescere il senso di responsabilità e l'autostima. 2165 del 24/02/2017 - FSE - Percorsi per Adulti e giovani adulti ACCESS: Accessibilità Con Continua Educazione Sociale Sostenibile

Tutto il Progetto in una immagine aumentata



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://tinyurl.com/y82wjclt>

INQUADRA CON IL TUO DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

Corsisti del CPIA La Spezia

Docente

Daniela Garau - daniela.garau@cpiasp.com

FORMAZIONE SUI BES E SULLE TECNOLOGIE INCLUSIVE

LICEO ARTISTICO "EMANUELE LUZZATI"

Abstract

Il gruppo di sostegno ha proposto al collegio docenti un corso sui BES, in modalità mista (presenza e on line), suddiviso in 3 incontri relativi a tre diversi temi: DSA e tecnologie inclusive (software per la creazione di mappe concettuali); normativa sui BES e strumenti informatici per la condivisione di documenti e la collaborazione didattica; metodo Feuerstein applicato alla didattica inclusiva

Tutto il Progetto in una immagine aumentata

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

[https://www.thinglink.com/scene/
1114220212489551873](https://www.thinglink.com/scene/1114220212489551873)



INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

Tutti i docenti del Liceo Artistico Emanuele Luzzati

Docente referente

ALINOVI MARCELLO - marcello.alinovi@istruzione.it

ATELIER CREATIVI

ISTITUTO COMPRENSIVO BORZOLI

Abstract



Si vuole creare uno spazio dinamico e modulare di didattica attiva in cui, superando la lezione frontale, gli alunni possano esprimersi con linguaggi diversi favorendo l'inclusione. L'attività sarà centrata su: storytelling digitale e robotica educativa. Il primo partendo dalla manipolazione di materiali diversi, passando dai fumetti allo storyboard, consente di arrivare a produrre un videotape. Il secondo utilizzando un kit di robotica, stimola la ricerca di soluzioni alternative, la condivisione di idee e il lavoro di gruppo

Tutto il Progetto in una immagine aumentata

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1115648827018182659>

**INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE**



Protagonisti

Classi scuola primaria, bambini ultimo anno scuola dell'infanzia

Docenti

Turatti Paola - paoli6373@libero.it

GEOGRAFIA 2.0.....TU LA CONOSCI BARGAGLI?

I.C. VALTREBBIA

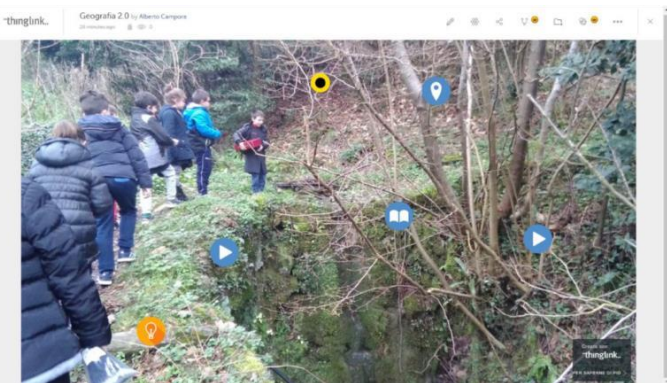
Abstract

L'obiettivo della nostra attività era quello di potersi orientare nella realtà e nelle mappe digitali e cartacee partendo dal proprio vissuto. Il progetto si è articolato in un iniziale fase di esplorazione del territorio, passando per la ricerca di waypoint significativi da inserire all'interno di Google Earth e terminando con la definizione di un sentiero ad anello che aveva come punto base la scuola.

Utilizzando una metodologia correalta al problem solving gli alunni avevano il compito di reperire quante più informazioni possibili per descrivere una volta arrivati in classe il percorso. Tali note sono state utilizzate poi dai vari gruppi per guidare la classe durante i giri settimanali.


Tutto il Progetto in una immagine aumentata

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA



<https://www.thinglink.com/scene/1116883294454022148>

**INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE**



Protagonisti

Il progetto ha coinvolto i 18 alunni della classe II durante l'anno scolastico 2015/2016, ricevendo la visita di quattro studenti della Scuola di Formazione Universitaria Science Po di Parigi all'interno di uno studio sulle Aree Interne della Regione Liguria

Docenti

CAMPORA ALBERTO - cobramagnus@gmail.com

GEOGRAFIA 2.5 DAL GPS ALL'UOMO DI CROMAGNON

I.C. VALTREBBIA

Abstract

Ricerca di vecchi sentieri per giungere alla vetta, integrando in ciò l'utilizzo dei dispositivi GPS, la pulizia dei sentieri chiusi e la costruzione di manufatti dell'età primitiva discriminando la tipologia di legname. Sono state sviluppate competenze di tipo trasversale che hanno permesso una lettura più dettagliata del territorio e dei dati che gli strumenti ci hanno fornito. La realizzazione di articoli inseriti nei blog personali degli studenti ha permesso di creare testi descrittivi correlati di foto.

Tutto il Progetto in una immagine aumentata

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1116900391041105924>

**INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE**



Protagonisti

L'attività ha coinvolto la Scuola Primaria Dante Alighieri di Bargagli con la classe III, per quanto riguarda la tracciatura, la creazione e la pulizia, e la classe V per quanto riguarda la verifica dei dati ottenuti durante la tracciatura gps e la percorribilità della traccia in veste di neo-esploratori.

Docenti

CAMPORA ALBERTO - cobramagnus@gmail.com

TRA PARI E DISPARI: ALLA SCOPERTA DELLE REGOLE E DELLA SCUOLA CON IL TABLET

I.C. VALTREBBIA

Abstract

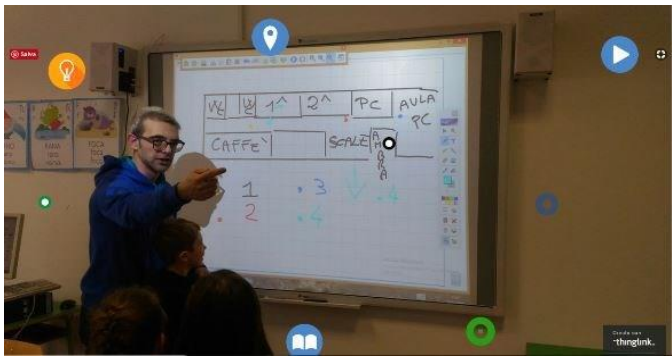
Esplorare la natura dei numeri e le loro proprietà muovendosi tramite mappe ed armati di tablet per i vari ambienti della scuola. Gli obiettivi sono rivolti alla capacità di lavorare in gruppo, di saper interpretare una mappa, alla competenza di risolvere una situazione problematica al fine di scoprire le regole matematiche. Gli strumenti che sono stati utilizzati sono stati dei pc convertibili utilizzati dagli alunni per fotografare e creare successivamente contenuti multimediali in formato pdf inerenti i numeri e la loro natura.

Tutto il Progetto in una immagine aumentata

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1116866436212457476>

INQUADRA CON IL TUO DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

E' stata coinvolta la classe II con i suoi 16 alunni

Docenti

CAMPORA ALBERTO - cobramagnus@gmail.com

VALORIZZARE IL TERRITORIO CON I QR CODE

I.C. VALTREBBIA

Abstract

Questa quarta tappa del la nostra programmaazione geografica ci ha portato a rendere ancora piu' innovativa la scoperta dei sentieri di bargagli attraverso l'installazione di qr code direttamente collegati ai blog degli alunni. L'attivita' e' basata sul cooperative learning, cavallo di battaglia nelle mie classi. La risoluzione di problemi attraverso un approccio dell'insegnante quale mediatore ha sviluppato ancor piu' l'armonia del gruppo e l'aiuto reciproco tra i compagni all'internod della classe.

Tutto il Progetto in una immagine aumentata

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

[https://www.thinglink.com/scene/
1117037984521125889](https://www.thinglink.com/scene/1117037984521125889)

**INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE**



Protagonisti

Sono stati coinvolti gli alunni della classe IV a cavallo tra l'anno scolastico 2017-2018 e l'anno in corso. Il progetto ha coinvolto la tirocinante di Scienze della Formazione Valentina Canepa la quale realizzerà la propria tesi sulla Didattica Innovativa corelata alle tecnologie della nostra classe. Parte di questo progetto rappresenta infatti un progetto elaborato dalla studentessa.

Docenti

CAMPORA ALBERTO - COBRAMAGNUS@GMAIL.COM

LEOMOODLE

LSS LEONARDO DA VINCI

Abstract

La piattaforma, installata su database di proprietà della scuola, prevede tanti laboratori quante sono le classi attive nell'Istituto e all'interno di ogni classe ogni disciplina ha una sezione di riferimento. A ogni classe sono iscritti tutti i docenti e tutti gli studenti.

Esistono poi 4 aree riservate a soli docenti suddivise secondo il criterio degli assi culturali.

Ogni piattaforma è accessibile solo ed esclusivamente agli iscritti muniti di username e password.

Non sono ammessi gli ospiti

Tutto il Progetto in una immagine aumentata

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

[https://www.thinglink.com/scene/
1117090102103769092](https://www.thinglink.com/scene/1117090102103769092)



INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE



<http://www.liceoleodavincigemoodle.it/moodle29/>

Protagonisti

Tutti gli studenti e i docenti della scuola

Docenti

Referente: PAOLA LERZA - paolalerza@gmail.com



I CARMINA DI CATULLO

LICEO STATALE "A. ISSEL"

Abstract

Realizzazione di un e-book su piattaforma didattica online. Il prodotto è stato realizzato con gruppo di lavoro degli animatori digitali della provincia di Savona nell'ambito del relativo corso di formazione.

Tutto il Progetto in una immagine aumentata

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1116647946675290116>

INQUADRA CON IL TUO DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

Docenti del gruppo di lavoro degli animatori digitali di Savona. Il progetto è stato indirizzato alla classe III B del Liceo scientifico.

Docenti

FERRANDO SERENA - serena_ferrando@libero.it



STEM - PROGETTO DI AVVICINAMENTO DELLE RAGAZZE ALLE MATERIE SCIENTIFICHE ATTRAVERSO

PERCORSI DI ROBOTICA, INFORMATICA ED ELETTRONICA

I.C. SAN FRANCESCO DA PAOLA

Abstract

Percorso di attività extracurricolare settimanale rivolto ad un gruppo di 7 alunne di una classe seconda media. Nella prima fase del percorso le ragazze formeranno una squadra per partecipare alla First Lego League, nella seconda parte dell'anno saranno impegnate in attività informatiche ed elettroniche.

Tutto il Progetto in una immagine aumentata

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

[https://www.thinglink.com/fullscreen/
1117145326151532546](https://www.thinglink.com/fullscreen/1117145326151532546)

**INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE**



Protagonisti

Il progetto ha visto coinvolte 7 ragazze di una seconda media, le ragazze pur essendo poche erano abbastanza rappresentative della realtà scolastica infatti nel gruppo alcune di loro erano BES con diverse caratteristiche e difficoltà.

Il gruppo di ragazze è stato condotto da due insegnanti, una docente curricolare di tecnologia e una docente di sostegno sulla classe.

Docenti

BRIGANDÌ FEDERICA - fedarchi@gmail.com



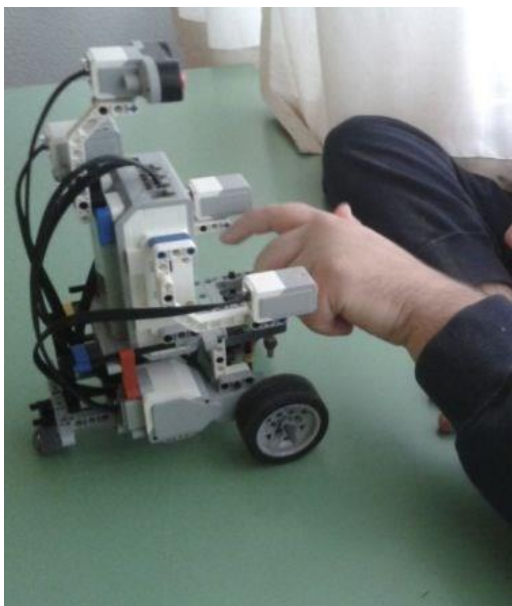
EDUROB

I.C. SAN FRANCESCO DA PAOLA

Abstract

Sperimentazione di attività di robotica educativa con alunni con disabilità plurima e complessa

Tutto il Progetto in una immagine aumentata



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

[https://www.thinglink.com/fullscreen/
%201117156208457809922](https://www.thinglink.com/fullscreen/%201117156208457809922)

**INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE**



Protagonisti

Protagonisti del progetto sono stati un gruppo di alunni con disabilità plurima e complessa del Polo Gravi San Marino della secondaria. Gli alunni hanno partecipato alle attività condotte da un professionista dell'associazione "Scuola di Robotica" di Genova, da un a docente curricolare e dai docenti di sostegno del Polo Gravi.

Docenti

BRIGANDI' FEDERICA - fedarchi@gmail.com



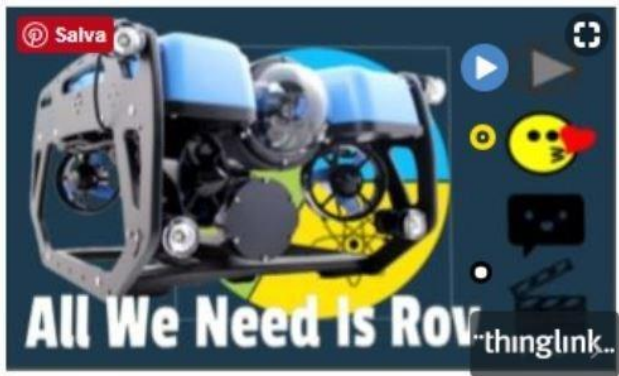
ALL WE NEED IS ROV POLO TECNOLOGICO IMPERIESE

Abstract

Obiettivo del progetto era creare un eyeball ovvero un R.O.V. da ispezione di classe I che può raggiungere la profondità di 300 metri con un potenza di sollevamento sino a 10 kg. Il nostro R.O.V. (Remotely

Operated Vehicle) è attualmente in grado di filmare il fondale ma in futuro potrebbe raccogliere campioni da analizzare nonché materiali e dunque può contribuire a monitorare lo stato di salute delle nostre coste. Questa ambiziosa attività che mirava anche a coniugare le varie vocazioni del nostro Istituto, è stata finanziata con modalità innovative: il crowdfunding. "All We Need Is R.O.V." non è solo il titolo di questa attività, ma il suo motto in quanto un progetto di questa entità non si sarebbe potuto portare avanti senza la mobilitazione di tutte quelle componenti della sfera affettiva che sono indispensabili per un apprendimento efficace. E' per questo che l'assonanza di R.O.V. con LOVE è più che mai adeguata.

Tutto il Progetto in una immagine aumentata



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1117035102338023425>

INQUADRA CON IL TUO DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

STAKEHOLDER: INFORMARE - COMUNITA' TERRITORIALE

STUDENTI: VALENTINA RUO, GIANMARIA CIRULLI, GIANLUIGI PUPPO, PIETRO TAMBONE, RICCARDO DALLA ROSA, LORENZO GALLINA, BEATRICE ASDENTE, ELEONORA FONTO', DIEGO GARIBBO, FRANZ ROMERO, PIETRO GAVALDO, SIMONE ASCHERI, TESTA ENRICO, VALERIO DONETTI, MATTEO DUBERTI.

Docenti

ADDIEGO PASQUALINO - lino@polotecnologicoimperiese.it

AFFLISIO SONIA - afflisio.sonia@polotecnologicoimperiese.it

CIGNI DANIELA - cigni.daniela@polotecnologicoimperiese.it



ALL WE NEED IS ROV POLO TECNOLOGICO IMPERIESE

Abstract

Obiettivo del progetto era creare un eyeball ovvero un R.O.V. da ispezione di classe I che può raggiungere la profondità di 300 metri con un potenza di sollevamento sino a 10 kg. Il nostro R.O.V. (Remotely Operated Vehicle) è attualmente in grado di filmare il fondale ma in futuro potrebbe raccogliere campioni da analizzare nonché materiali e dunque può contribuire a monitorare lo stato di salute delle nostre coste. Questa ambiziosa attività che mirava anche a coniugare le varie vocazioni del nostro Istituto, è stata finanziata con modalità innovative: il crowdfunding. "All We Need Is R.O.V." non è solo il titolo di questa attività, ma il suo motto in quanto un progetto di questa entità non si sarebbe potuto portare avanti senza la mobilitazione di tutte quelle componenti della sfera affettiva che sono indispensabili per un apprendimento efficace. E' per questo che l'assonanza di R.O.V. con LOVE è più che mai adeguata.

Tutto il Progetto in una immagine aumentata



**POLO
TECNOLOGICO
IMPERIESE**



SOPRA, L'IMMAGINE BASE CHE VIENE PROIETTATA IN REALTÀ AUMENTATA.

IL FRAME È STATO REALIZZATO CON ZAPWORKS STUDIO
IL CODICE A FIANCO È UNO ZAPCODE
UTILIZZABILE CON L'APP ZAPPAR PER CHI È IN POSSESSO DI
UN ACCOUNT SU ZAPWORKS.

Protagonisti

STAKEHOLDER: INFORMARE - COMUNITÀ TERRITORIALE

STUDENTI: VALENTINA RUO, GIANMARIA CIRULLI, GIANLUIGI PUPPO, PIETRO TAMBONE, RICCARDO DALLA ROSA, LORENZO GALLINA, BEATRICE ASDENTE, ELEONORA FONTO', DIEGO GARIBBO, FRANZ ROMERO, PIETRO GAVALDO, SIMONE ASCHERI, TESTA ENRICO, VALERIO DONETTI, MATTEO DUBERTI.

Docenti

ADDIEGO PASQUALINO - lino@polotecnologicoimperiese.it

AFFLISIO SONIA - afflisio.sonia@polotecnologicoimperiese.it

CIGNI DANIELA - cigni.daniela@polotecnologicoimperiese.it

APPRENDERE GIOCANDO: dal corso di coding per i docenti alle esperienze di robotica in classe

ISTITUTO COMPRESIVO SAVONA I "DON ANDREA GALLO"

Abstract

Attività didattiche laboratoriali di coding e robotica elaborate e sperimentate in classe da docenti che hanno partecipato al corso di aggiornamento sul coding organizzato dal nostro istituto durante l'anno scolastico 2017/18

Tutto il Progetto in una immagine aumentata

Apprendere giocando:
dal corso di coding per i docenti
alle esperienze di robotica in
classe.
Scuola Primaria,
Istituto Comprensivo Savona I



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1116848357688475652>

INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

Gli studenti della Scuola Primaria "G. Mazzini", gli studenti ed i genitori della Scuola Primaria "La Rusca", gli studenti della Scuola Primaria "Santuario".

Dirigente Scolastica

Silvana Zanchi – Istituto Comprensivo Savona I "Don Andrea Gallo"

Docenti

Giulio Alluto – Attuale AD e formatore docenti – giulio.alluto@gmail.com

Giovanna Suetta – AD 2017/18 - Formatrice docenti – Docente Primaria Mazzini

Caterina Gualco – Docente Scuola Santuario

Gina Valente – Docente Scuola Rusca



REDAZIONE DEL BLOG

I.C. SANREMO CENTRO PONENTE

Abstract

Realizzazione di un blog di Istituto. Utilizzo dello spazio del blog come documentazione continua delle attività messe in atto e come area di condivisione, confronto e comunicazione fra scuola, famiglie, docenti e territorio. Le notizie pubblicate sul Blog possono essere condivise sui principali social network, la pubblicazione dei commenti è soggetta ad approvazione dall'animatore digitale, verrà identificato un docente per ogni plesso con il ruolo di Editore per poter accedere direttamente e pubblicare sul blog. Per la media Dante l'animatore digitale propone la creazione di un gruppo di lavoro, la Redazione del Blog, formato da un alunno per classe, su segnalazione del Consiglio di classe, che faccia parte della redazione per un mese (quindi a rotazione potranno essere indicati più alunni nel corso dell'anno), con riunioni della redazione una volta a settimana (in orario variabile per non gravare sempre sulla stessa materia).

Tutto il Progetto in una immagine aumentata

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/%201117481883366588420>

INQUADRA CON IL TUO DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

Classi scuola secondaria di I grado, Classi scuola primaria, bambini ultimo anno scuola dell'infanzia

Docenti

Gianna Molina - gianna.molina@fastwebnet.it

I DOODLES DEL LICEO SCIENTIFICO OSA

I.T. "FERMI - POLO - MONTALE" (Bordighera)

Abstract

Ogni settimana gli alunni sono coinvolti nella realizzazione di un artefatto digitale (presentazioni con Prezi, Emaze, Sway, piccoli Siti Web, Cartoni animati con Powtoon, GoAnimate,..) per ricordare personaggi o eventi importanti avvenuti nel corso della settimana in questione. Gli avvenimenti descritti sono legati ad argomenti curriculari di tutte le materie studiate. Ogni lunedì vengono pubblicati sul sito della scuola gli artefatti prodotti.

Tutto il Progetto in una immagine aumentata

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1118538203834351618>

**INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE**



Protagonisti

Studenti del quinto anno del liceo Scientifico Opzione Scienze Applicate. Il progetto è stato presentato come progetto interdisciplinare di tutta la classe all'esame di stato in aggiunta alle tesine individuali. In particolare due studenti non hanno prodotto nessun artefatto digitale, ma hanno gestito tutto il progetto.

La guidance del docente è stata quasi nulla.

Docenti

Anita Giuliana Granili - anita.granili@gmail.com

TRA TERRE E TERRAZZE DEL PONENTE LIGURE

I.I.S. LICEO LING-SC.UMANE AMORETTI E ARTISTICO


Abstract

A seguito bando di concorso 'Paesaggi terrazzati-storia, ambiente, qualità della vita, promosso dall'AIIG Veneto e dall'associazione Italia Nostra, il Liceo Artistico Statale di Imperia ha aderito all'attività progettuale come elemento di riflessione sul territorio ed ampliamento dell'offerta formativa dell'Istituto. Seguendo una metodologia laboratoriale, il percorso si è articolato in una serie di fasi, dalla raccolta di informazioni, attraverso incontri con esperti del settore e ricerche sul web, all'ideazione sino alla realizzazione di un documentario sull'entroterra ligure. Gli allievi sono stati suddivisi in minigruppi; ad ognuno è stata assegnata una zona di studio e di ripresa. Al fine di ottimizzare le uscite didattiche sono stati utilizzati anche momenti di attività in orario extracurricolare. Il risultato è stato più che soddisfacente: sia gli studenti sia i docenti si sono adoperati per dar vita ad un percorso che ha richiesto impegno, lavoro di gruppo e professionalità.


Tutto il Progetto in una immagine aumentata

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

[https://www.thinglink.com/scene/
%201115644550832979969](https://www.thinglink.com/scene/%201115644550832979969)



**INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE**



Protagonisti

Studenti del corso multimediale, classe III.

Hanno collaborato: per i testi, le prof.sse Maura Orenco e Lorena Nattero, gli autori dello Spazio Vuoto di Imperia Livia Carli e Gianni Olivieri, la Cooperativa di Arnasco

Docenti

DOLMETTA TINO, CLAUDIA GIORDANO - artisticamentec@gmail.com

LEMU SQUARE RACE

I.I.S.S. "F. LICETI"

Abstract

Basata su arduino ogni LEMU ha due ruote motorizzate indipendentemente ed un sensore di distanza per valutare la distanza dagli ostacoli. Ogni LEMU deve fare una competizione in cui viene valutata velocità, precisione, apprendimento.

La SQUARE RACE è un percorso quadrato di lato 2m che il LEMU deve percorrere in senso antiorario; presso i primi tre vertici di passaggio è presente un ostacolo presso cui il LEMU deve ruotare. Il vertice di partenza ed arrivo è invece libero e presenta un bersaglio concentrico.

Tutto il Progetto in una immagine aumentata



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1118629710855667716>

INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

Gli studenti della secondaria di II grado.

Edizioni della LEMU square race presso la scuola si sono svolte nel 2013, nel 2014 con un a scuola di Bologna.

Docenti

Giovanni Dodero - giovanni.dodero@gmail.com

PARTECIPAZIONE ALLE OLIMPIADI DI ROBOTICA

I.I.S.S. "F. LICETI"

Abstract

Un gruppo di studenti di eccellenza per partecipare alle olimpiadi si sono cimentati nella realizzazione di un campione robotico, un prototipo funzionante di robot esploratore.

Tutto il Progetto in una immagine aumentata



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1118636774189432836>

INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

Gli studenti della secondaria di II grado, anno 2015/2016.

Docenti

Giovanni Doderò - giovanni.dodero@gmail.com

INCONTRI DI CODING

I.C. SANTA MARGHERITA LIGURE

Abstract

"Incontri pomeridiani a classi aperte per attività di programmazione, problem solving e gamification. Il prodotto, un gioco point&click, è stato realizzato per partecipare al progetto Creatività Digitale indetto da AICA eUSR Liguria per l'anno scolastico 2016/2017.

Si è lavorato sull'integrazione di elaborati analogici e digitali e sulle funzionalità base di Scratch."

Tutto il Progetto in una immagine aumentata

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/%201118247512717656065>

INQUADRA CON IL TUO DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

15 allievi di 1^a, 2^a e 3^a media; il gruppo ha integrato, con ottimi risultati relazionali e disciplinari, un portatore d'handicap.

Docenti

Alessandra Ravetti - alessandra.ravetti@gmail.com

SHARING.SCHOOL

I.I.S. "G. DA VIGO - N. DA RECCO"

Abstract

Sharing.school è la prima testata giornalistica formativa riconosciuta a livello nazionale. Gli studenti che partecipano al progetto si trovano al centro di un processo che si attua in tre fasi: la formazione (non soltanto letteraria, ma tecnica, ispirata alla conoscenza del Web & Social Marketing e alle attività di SEO), la gamification divisa in sette squadre-redazioni (una per ciascun giorno della settimana) con prove secondo il format dei talent che ha come obiettivo un'esperienza-premio finanziata dai partners della scuola, e l'ingresso nella redazione stabile di Sharing con un contratto di alternanza scuola-lavoro (Sharing si è costituita associazione di ex alunni) o di tirocinio formativo che porta direttamente al rilascio del tesserino come giornalista-pubblicista. Tutto questo, dall'a.s. 2019/2020 diventerà una vera e propria scuola, sperimentazione del Liceo Classico di Rapallo.

Tutto il Progetto in una immagine aumentata

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

```
<script async  
charset="utf-8"  
src="//cdn.thinglink.me/jse/embed.js"></script>
```



INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti

Studenti del Liceo Classico, Linguistico e Scientifico di tutti e 5 gli anni
WyLab – Chiavari / IULM - Milano

Docenti

PICETTO FEDERICO - donfedericopicetto@gmail.com

COSÌ FAN TUTTE

I.C. CASARZA LIGURE

Abstract


L'obiettivo: Unire la didattica classica relativa alla preparazione di uno spettacolo teatrale musicale con le nuove tecnologie per la costruzione delle scenografie digitali da proiettare sullo schermo cinematografico.

Cosa hanno realizzato gli studenti: Riduzione didattizzata dell'opera di Mozart: riduzione e semplificazione del testo ad opera di una classe terza, esecuzione pezzi musicali (85 musicisti coinvolti), coro dei bambini delle elementari, scenografie reali a cura di Arte e Immagine. Scenografie digitali.

Lo **strumento digitale utilizzato** per la realizzazione di scenografie digitali a cura del corso di informatica è stato il software **GIMP**.

Tema del progetto secondo la classificazione dell'Osservatorio regionale: Sviluppare specifiche competenze disciplinari (grafica, ritocco fotografico).


Tutto il Progetto in una immagine aumentata



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1123272549501763585>

INQUADRA CON IL TUO DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti:

Laboratorio pomeridiano di GIMP Scuola Secondaria di 1° Comprensivo De André (Plesso di Casarza Ligure).

Docenti:

Luigi Goffi

LA FORCHETTA PERFETTA:

uso di repository digitali

I.C. CASARZA LIGURE

Abstract

L'obiettivo del progetto è far riflettere i ragazzi sui processi creativi partendo dal testo "Fantasia" del maestro Bruno Munari. "Farsi venire le idee" è il punto di arrivo di alcune pratiche di ragionamento creativo che affondano le radici nei principi basilari della comunicazione.

La **metodologia** classica della lezione frontale è stata affiancata da un lavoro di ricerca, organizzato spesso per gruppi, fatto su **repository digitali** sotto la guida del docente.

Tema del progetto secondo la classificazione dell'Osservatorio regionale:

Sviluppare specifiche competenze disciplinari

Tutto il Progetto in una immagine aumentata



LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1096054309000314882>

INQUADRA CON IL TUO DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti:

classi terze del Comprensivo De André (Plesso di Casarza Ligure, Plesso di Moneglia).

Docenti:

Alessandra Gabellich, Lorenza Bacigalupo, Alessandro Masseti, Luigi Goffi.

Concorso GENOVA SCOPRENDO 2015-2016 (Fondazione Garrone)

I.C. CASARZA LIGURE

Abstract

Il tema conduttore del concorso Genova Scoprendo 2015-2016 della Fondazione Garrone, era la **sostenibilità** della città, l'educazione alla cittadinanza attiva e responsabile con focus su volontariato e impegno sociale da concretizzare **in una fotografia**.

L'obiettivo del progetto da noi sviluppato è stato immaginare una città nuova, che punta a un turismo sostenibile che offre cultura e cibo tipico. Una città che con i proiettori trasforma i vicoli in "storie", narrazioni luminose sempre vive (grazie alla loro conformazione medievale i vicoli sono sempre bui e "pronti a prender vita").

La **metodologia** classica della lezione frontale è stata affiancata da un lavoro laboratoriale di selezione delle immagini scattate durante la giornata trascorsa a Genova e **ritocco fotografico**.

Tema del progetto secondo la classificazione dell'Osservatorio regionale:
Sviluppare specifiche competenze disciplinari

Tutto il Progetto in una immagine aumentata



LINK ALL'IMMAGINE
AUMENTATA

<https://www.thinglink.com/scene/1123201993817456641>

INQUADRA CON IL TUO
DISPOSITIVO IL QR CODE



Protagonisti:

Classe 2A Scuola Secondaria di I° Comprensivo De André (Plesso di Casarza Ligure).

Docenti:

Luigi Goffi, Alessandra Gabellich.

AUTORI

Paola Robello
Anna Chiozzi
Maria Luisa Protasoni
Claudia Incerti
Rossella di Bartolomeo
Giuseppina Boccardo
Sara Boscolo
Giovanna Cerruti
Carla Debarbieri
Elisabetta Grasso
Paola Radicati
Daniela Simonazzi
Emanuela Tixi
Carlo Tognoni
Antonella Tomasi
Renzo Bez
Paola Sanna
Antonella Leto
Gabriella Lamastra
Raffaella Biavasco
Marilena Carnasciali
Maddalena Sturla
Nadia Zamboni
Alessandro d'Onofrio
Elisabetta Nano
Anna Biticchi
Loredana Agrofoglio
Chiara Anzalone
Andrea Rosselli
Silvia Sebastianelli
Federica Macciò
Caterina Magrini
Enrica Maragliano
Giovanna Dapelo
Rossana Venditti
Irene Vivarelli
Lucilla Parrettini
Nardin Daniela
Monica Pellegrinelli



Lucia Mazzoni
Fabrizio Maria Colombo
Sara Ghiglia
Alessandra De Marco
Laura Benedetti
Michela Ciacci
Mariangela Capizzi
Angela Bisso
Gabriella Corbo
Simona Asinelli
Marina Vignolo
Stefania Rossi
Cristina Martellacci
Daniela Bo
Daniela Garau
Marcello Alinovi
Paola Turatti
Alberto Campora
Paola Lerza
Serena Ferrando
Federica Brigandì
Addiego Pasqualino
Sonia Afflisio
Daniela Cigni
Giulio Alluto
Giovanna Suetta
Caterina Gualco
Gina Valente
Gianna Molina
Anita Giuliana Granili
Tino Dolmetta
Claudia Giordano
Giovanni Dodero
Alessandra Ravetti
Federico Pichetto
Luigi Goffi
Alessandra Gabellich
Lorenza Bacigalupo
Alessandro Masseti

MATERIALI PER LA DOCUMENTAZIONE AUMENTATA



FORMAT PER LA DOCUMENTAZIONE AUMENTATA

[da pubblicare sul sito della propria Scuola e inserire nell'Osservatorio al campo "Link Progetto"]

Logo Scuola

Titolo progetto

Abstract

L'obiettivo del progetto e delle attività (disciplinare e pedagogico). Le metodologie utilizzate, gli strumenti digitali utilizzati, cosa hanno realizzato gli studenti. Se ci sono state collaborazioni con altre classi o con realtà del territorio.

Tema del progetto secondo la classificazione dell'Osservatorio regionale¹³: Indicare il Tema Prevalente oppure Area Coinvolta - da Scheda Innovazione - Osservatorio Progetti Innovativi - <https://tinyurl.com/schedainnovazione-osservatorio>

Tutto il Progetto in una immagine aumentata

IMMAGINE

Inserire qui lo screenshot dell'immagine che avete realizzato con ThingLink

[Tutoriale "Documentazione Aumentata"](#)

[Tutoriali per usare ThingLink](#)

LINK ALL'IMMAGINE AUMENTATA

DA COMPLETARE A CURA DEL DOCENTE. Inserire qui il Link all'immagine aumentata (il link di thinglink!)

INQUADRA CON IL TUO DISPOSITIVO IL QR CODE

DA COMPLETARE A CURA DEL DOCENTE Inserire l'immagine del QR code che porta all'immagine aumentata:

Se volete potete fare voi il QR Code usando il servizio www.goqr.me

Protagonisti: Classe x Anno Scolastico: - Eventuali nomi con cognomi puntati.

Docenti: Nomi e Cognomi

¹³ <http://www.scuoladigitaleliguria.it/gli-strumenti/osservatorio.html>

BUONE PRATICHE

Il Modello di Documentazione proposto si realizza in due fasi:

- 1) Compilazione del format di documentazione
- 2) Inserimento del link alla documentazione realizzata DENTRO alla base dati Osservatorio finalizzata alla visibilità della documentazione stessa sulla MAPPA regionale delle Scuole innovative.

1) COMPILAZIONE DEL FORMAT DI DOCUMENTAZIONE

Le Informazioni di contesto

Abstract: Nell'abstract cercare di avere un linguaggio informale (rileggerlo ad alta voce e pensare di raccontarlo a un amico che non è un insegnante!)

Riferimento all'Osservatorio:

Tema Prevalente: per i Progetti Curricolari/Extracurricolari: pag. 7 Scheda Innovazione

Area Coinvolta: per i Progetti Innovazione: pag. 9 Scheda Innovazione

L' Immagine aumentata

- Tutoriale ThingLink: https://youtu.be/KRNkc_NC6GE
- Dimensione dell'Immagine aumentata per il caricamento in ThingLink: max 700 pixel di altezza
- Orientamento preferibile dell'immagine: orizzontale

Tipologia di immagine

- Possono esserci due tipologie di immagini: cronachistiche e rappresentative. Le prime raccontano i protagonisti e il contesto del progetto; le seconde comunicano l'idea chiave del progetto.
- Può essere utile per "diffondere il linguaggio e le potenzialità dell'uso del digitale" scegliere un'immagine che già esplicita la componente digitale presente nel progetto.

Titolo contenuti aggiuntivi nell'immagine aumentata

- Le risorse che si inseriscono nell'immagine devono avere un titolo che guida il fruitore a capire di cosa si tratta (es.: "Video dell'attività svolta in biblioteca", "I ragazzi al lavoro in aula",...)

Ottenere per l'immagine aumentata una URL facilmente condivisibile

- **"Scorciare" l'indirizzo dell'immagine aumentata creata da Thinglink.** Se si vuole condividere come testo il link dell'immagine aumentata realizzata con ThingLink, è preferibile "tradurre" la lunga stringa che genera il sistema utilizzando un servizio come ad esempio www.tinyurl.com
- **Per rendere fruibile l'immagine aumentata a partire da un documento cartaceo.** Se si vuole consentire di raggiungere l'immagine aumentata a partire da una versione cartacea











della documentazione, si può tradurre la lunga stringa che genera il sistema Thinglin utilizzando un servizio per la creazione di QR Code come ad esempio <http://goqr.me/>

Questioni di Privacy

- **Foto dei Ragazzi.** E' necessario chiedere volta per volta ai genitori l'autorizzazione alla pubblicazione di immagini
- **Video su Youtube.** E' possibile inserire nel Thinglink un link al solo video realizzato e non alla pagina di Youtube che lo contiene. Alcune possibilità:
 - Scaricare il video, metterlo in un repository cloud e inseriren nel Tinglink il link alla risorsa archiviata nel repository (condivisa in visione con "chiunque abbia il link")
 - Utilizzare un servizio di "estrapolazione dal contesto" dei video di YouTume o Vimeo, come ad esempio "Safeshare.tv" – www.safeshare.tv. Questo servizio permette anche di tagliare pezzi di video cosa che potrebbe essere utile per la documentazione.

Tipologia Contenuti aggiuntivi: proposta icone - Thinglink piano free

- **[Osservatorio Progetti Innovativi] Progetto Curricolare/Extracurricolare: esperienze didattiche svolte con i ragazzi durante o fuori orario di scuola.**



TIPOLOGIA CONTENUTO AGGIUNTIVO	RIFERIMENTO ALL'OSSERVATORIO	ICONA PROPOSTA SU THINGLINK (PIANO FREE)
L'IDEA, L'OBIETTIVO DEL PROGETTO	Abstract, Tema prevalente, Competenze trasversali e digitali, Scenari innovativi	
ELEMENTI DIDATTICI DEL PROGETTO	Metodologie utilizzate, relazione fra docenti, interdisciplinarietà, valutazione dell'apprendimento, Formazione	
I PROTAGONISTI (FOTO DI CLASSE,...)		
TESTIMONIANZE MULTIMEDIALI RACCOLTE NELLO SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ: I PROTAGONISTI AL LAVORO, CLIMA DELLA CLASSE <i>Si ricorda di inserire sempre un breve testo per guidare il fruitore a capire di cosa tratta il tag (es.: "Video dell'attività svolta in biblioteca", "I ragazzi al lavoro in aula",...)</i>	Tempi spazi delle attività didattiche, Relazione docente e studente	  audio  testo  fotografie  grafica  video
INDICAZIONI DI CONTESTO GEOGRAFICO		

SETTING DELL'AULA	Accesso, Spazi di apprendimento	
STRUMENTI / MATERIALI UTILIZZATI	Ambienti di comunicazione, identità digitale, Materiali didattici digitali; Software prevalente usato dagli studenti	
ARTEFATTI PRODOTTI	Prodotti realizzati dagli studenti	NOTA ¹⁴ .
LINK A EVENTUALI SITI/BLOG DEL PROGETTO		
COLLABORAZIONI CON ALTRI SOGGETTI (TERRITORIO, SCUOLE, ENTI,..)	Accompagnamento	

▪ **[Osservatorio Progetti Innovativi] Progetto Innovazione (Attività di innovazione della Scuola)**

CONTENUTO DELLA RISORSA	RIFERIMENTO ALL'OSSERVATORIO	ICONA PROPOSTA SU THINGLINK (VERSIONE FREE)
L'IDEA, L'OBIETTIVO DEL PROGETTO	Abstract, Area coinvolta Tipologia di beneficiari	
DESCRIZIONE DI DETTAGLIO DEL PROGETTO	Accesso, Spazi di apprendimento, Identità digitale, Amministrazione digitale, Pratiche innovative	
I PROTAGONISTI (FOTO DEGLI INTERESSATI...)		
INDICAZIONI DI CONTESTO GEOGRAFICO		
APPROFONDIMENTI SPECIFICI		

¹⁴ Percorso" di fruizione: Per proporre un percorso da seguire nella fruizione dei contenuti aggiuntivi, si consiglia di usare la sequenza di lettere. **A B C D E**

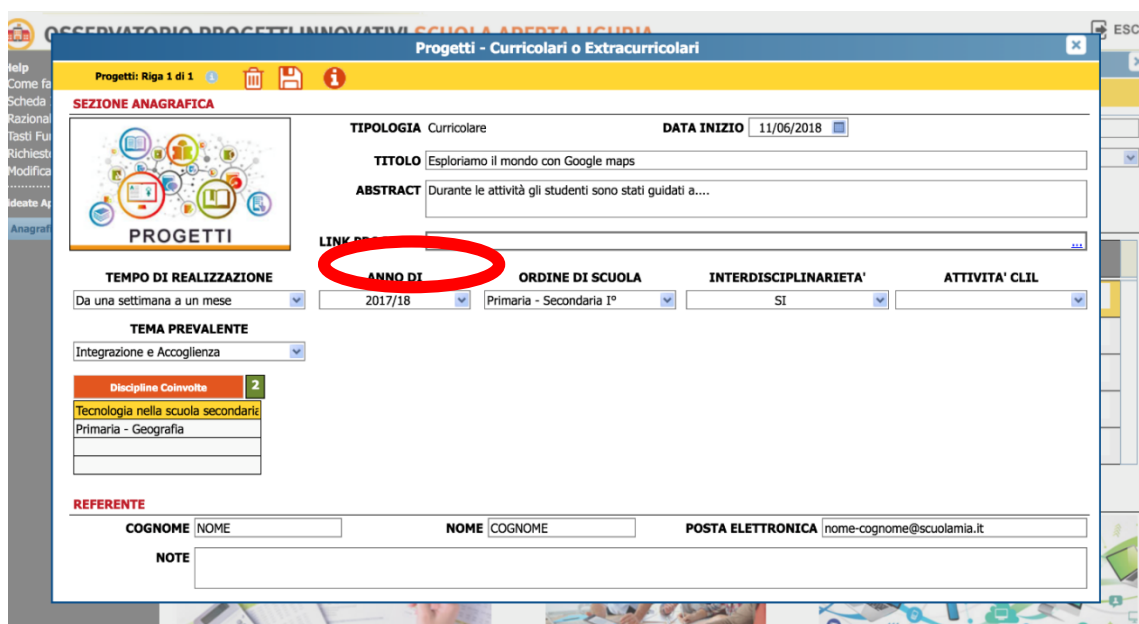
LINK A EVENTUALI SITI/BLOG DEL PROGETTO		
COLLABORAZIONI CON ALTRI SOGGETTI (TERRITORIO, SCUOLE, ENTI,..)	Accompagnamento	

2) INSERIMENTO DELLA DOCUMENTAZIONE REALIZZATA DENTRO ALLA BASE DATI OSSERVATORIO PER LA VISUALIZZAZIONE SU MAPPA

All'interno dell'Osservatorio sezione GESTIONE > ISTITUTO SCOLASTICO è possibile inserire i progetti innovativi svolti dalla Scuola.

All'interno di ogni Progetto, nella Sezione Anagrafica è presente **il campo dove inserire il link al Progetto**. Con questa dicitura si intende il link alla pagina web dove è possibile consultare la documentazione approfondita delle attività realizzate.

La documentazione didattica realizzata secondo il Modello del Progetto Scuola Digitale Liguria, può essere inserita nel sito della Scuola oppure archiviata in un repository cloud del docente. Il link da inserire nel campo dell'Osservatorio (v. figura sotto) è quello che porta o alla pagina del sito della Scuola o alla pagina del repository cloud del docente.



SEZIONE ANAGRAFICA

TIPOLOGIA: Curricolare DATA INIZIO: 11/06/2018

TITOLO: Esploriamo il mondo con Google maps

ABSTRACT: Durante le attività gli studenti sono stati guidati a...

LINK:

TEMPO DI REALIZZAZIONE: Da una settimana a un mese

ANNO DI: 2017/18 ORDINE DI SCUOLA: Primaria - Secondaria 1° INTERDISCIPLINARIETA': SI ATTIVITA' CLIL:

TEMA PREVALENTE: Integrazione e Accoglienza

Discipline Coinvolte: **2**

Tecnologia nella scuola secondarie
Primaria - Geografia

REFERENTE

COGNOME: NOME NOME: COGNOME POSTA ELETTRONICA: nome-cognome@scuolamia.it

NOTE: