

2 marzo, ore 8:30 - 18:00

Forum Guido Monzani, Via Aristotele 33 Modena

Sessione plenaria

DIRETTORE SCIENTIFICO: Daniele Barca

MODERATORI: Daniele Barca, dirigente Scolastico e direttore scientifico di NOW!, e Ivan Sciapeconi, docente di scuola primaria a Modena e autore di guide e libri di testo.

Derrick De Kerckhove, Sociologo
«L'educazione di Pinocchio 2.0»

I giovani vivono la parte più coinvolgente della loro giornata a contatto con il cellulare o con altri artefatti tecnologici, la loro mente attraverso lo schermo si esternalizza e ogni soggetto divulga la propria intimità nei social: è la cultura dello sharing, del creative commons, del remix e dell'intelligenza connettiva. Le nuove generazioni, inoltre, non leggono più i giornali ma li creano in un continuo patchwork in rete, nei social media, nel cloud computing, nelle tracce che lasciano nei Big Data, dove si costituisce un nuovo tipo d'inconscio: l'inconscio digitale, che cresce continuamente nutrendosi delle tracce che lasciamo attraverso la navigazione. Pinocchio 2.0, variante digitale della meccanicità del burattino di legno, è prigioniero di una rete di fili.

Giacomo Stella, Professore ordinario presso l'Università di Modena e Reggio Emilia
«Da Piaget al tablet»

I tablet stanno rivoluzionando la scuola e sono fonte di dibattiti fra detrattori e sostenitori: per i primi limitano la creatività, per i secondi al contrario la sollecitano. Un esame di alcuni aspetti evidenti e oggettivi relativi all'uso che i bambini fanno dei tablet, e una domanda: a Piaget il tablet piacerebbe?

Paola Pasotto, Direttore generale di Giunti EDU
«Libri digitali per la didattica inclusiva»

Il libro di testo è uno strumento importante nel processo di apprendimento e i nuovi strumenti digitali contribuiscono a renderne accessibili i contenuti, a personalizzare gli interventi didattici, a offrire una risposta concreta alle difficoltà che gli allievi (soprattutto quelli con BES) spesso incontrano durante le varie fasi del processo di apprendimento.

Maurizio Gentile, Psicologo
«Imparare con le video-riprese»

Recenti studi sostengono che durante la visione di una video-riprese gli insegnanti tendono ad evidenziare situazioni didattiche degne di nota e a riflettere su di esse attribuendo significato a ciò che vedono. La formazione dei docenti dovrebbe inserirsi in questo processo, aiutando a creare un rapporto stretto tra visione, conoscenze professionali e ragionamento sulle pratiche. L'intervento propone un progetto di ricerca centrato sull'uso delle video-riprese nella formazione dei docenti, con due scopi principali: a) elaborare un modello che leghi insieme i processi di apprendimento dei docenti e i metodi di formazione; b) studiare il costrutto di visione professionale.

Carmelo Presicce, Ricercatore al MIT Media Lab di Cambridge
«aPPrendere l'aPPrendimento»

Le nuove tecnologie stanno cambiando per sempre il modo di insegnare e di imparare: ecco perché insegnanti e studenti dovrebbero prestare sempre più attenzione al crescente numero di app in grado di favorire la creatività, lo studio e l'acquisizione di conoscenze e competenze. Che cosa significa essere creativi, oggi?

Gary Stager e Sylvia Martinez, Autori di *"Invent To Learn"*

«Invent To Learn: Making, Tinkering and Engineering in the Classroom»

Gli ultimi anni sono stati difficili per molte scuole. È stata messa molta enfasi sui risultati standardizzati delle batterie di test, sulla scarsa motivazione degli insegnanti e si è fatto affidamento sui dati statistici più che sull'esperienza che gli insegnanti hanno acquisito in anni di lavoro in classe, creando materiali didattici ricchissimi, progetti significativi e giochi educativi. Per fortuna stiamo per essere testimoni di una rivoluzione tecnologica e creativa che potrebbe cambiare tutto: il movimento maker.

Tullio Zini, Architetto ed esperto di spazi e edifici scolastici

«La scuola e lo spazio»

Le cinque parole chiave da parte di chi progetta spazi ed edifici scolastici: "architettura", ovvero il punto di snodo tra le relazioni sociali, la tradizione e il pensiero del futuro; "importanza dei progettisti" e delle questioni a loro connesse; "largo ai giovani", sia pure fra molte difficoltà; "importanza del progetto", ovvero il ruolo dell'architetto nella progettazione e il legame con le altre discipline (matematica, economia, psicologia, fisica, letteratura, ecc.); e, per finire, "scuole belle": progetti legati alla grande tradizione architettonica italiana, che sappiano invecchiare nobilmente.

Emanuele Micheli, Ingegnere specializzato in robotica

«Robot a scuola, la paura e la sfida»

Un punto di vista importante e autorevole sul tema della robotica educativa e sull'importanza di introdurla all'interno delle scuole di ogni ordine e grado come straordinario e potente strumento didattico per l'insegnamento delle materie più diverse.

Alberto Pellai, Medico e psicoterapeuta dell'età evolutiva

«Pre-adolescenza, l'età dello tsunami. Sfide evolutive e sfide educative di un'età di cui si sa poco»

La sregolazione emotiva e fisiologica tipica dell'adolescenza necessita di essere contenuta e affrontata da un adulto che sa cosa c'è nella mente di chi ha di fronte: conoscere cosa le neuroscienze ci hanno insegnato negli ultimi 20 anni sul cervello dei nostri figli ci deve aiutare ad essere genitori migliori. Un esempio è l'uso dello sguardo, che fin dalla nascita permette l'empatia, il riconoscimento delle emozioni dell'altro, rivelandosi uno straordinario strumento educativo.

Piero Dominici, Docente presso l'Università degli studi di Perugia e formatore

«Abitare l'ipercomplessità: ripensare l'educazione nell'era della rapida obsolescenza»

Perché dovremmo ripensare l'educazione? Non basta, per questa civiltà ipertecnologica, ipercomplessa e iperconnessa, adeguarla al cambiamento tecnologico? Non sono sufficienti l'alfabetizzazione digitale e l'educazione ai media? In fondo, le tecnologie e il digitale saranno in grado di eliminare qualsiasi criticità e vulnerabilità tipiche delle reti sociali e dei sistemi organizzativi, in termini di legame sociale, di fiducia, di protezione, di sicurezza, di inclusione...

Gino Roncaglia, Filosofo e saggista

«Dieci tesi sul digitale a scuola»

La generazione dei docenti sa gestire informazioni complesse e strutturate, ma non sa integrare in questa complessità le caratteristiche di multicodicalità, interattività e non linearità proprie del digitale. La generazione degli studenti sa invece gestire informazione multicodiale, interattiva e non lineare, ma non sa ancora organizzarla in forma complessa. La riconquista della complessità, anche nell'ecosistema digitale, rappresenta quindi un bisogno formativo fondamentale, cui la scuola non sa ancora rispondere anche per la mancanza di strumenti adeguati.

Luca Piergiovanni, Docente e formatore

«L'insegnante è un D.J. dell'apprendimento»

Questo intervento propone spunti per una didattica innovativa, multicanale e inclusiva in grado di sfruttare i molteplici strumenti messi a disposizione dalla Rete e, fra questi, anche le tecnologie connesse alla radio, dal lavoro sull'esposizione orale alle esperienze di podcast. Perché il mestiere del dj e quello dell'insegnante hanno più punti in comune di quanto non si creda.

Ayah Bdeir, CEO di LittleBits [videointervista]

«Parole per una scuola innovativa»

Relatori:

- **Marzia Campioni**, Dirigente Scolastico ITT Ettore Molinari di Milano, Parole per una scuola innovativa: **integrazione**

- **Lidia Cangemi**, Dirigente Scolastico Liceo Kennedy di Roma, Parole per una scuola innovativa: **movimento**

- **Patrizia Rossini**, Dirigente Scolastico del 9° C.D. Japigia I di Bari, Parole per una scuola innovativa: **consapevolezza**

- **Angelo Bardini**, I.C. Cadeo e Pontenure, Roveleto di Cadeo (PC), Parole per una scuola innovativa: **anticipo**

Quattro voci della scuola a confronto per esprimere con una parola qual è l'impatto dell'innovazione a scuola. Un simposio che mette in luce le esperienze, le sfide, gli obiettivi, i tratti che possono oggi fare pensare alla scuola di domani.

3 marzo, ore 8:30 - 15:00

Dipartimento di Ingegneria Enzo Ferrari, Via P. Vivarelli 10 Modena

Sessioni plenarie

Alessandro Bogliolo, Professore presso l'Università di Urbino e ambasciatore per l'Italia di Europe Code Week

«Coding up»

8:30-9:45 14:00-15:15

Dalla principale comunità scolastica di coding online un'esperienza di programmazione ma anche partecipazione, di digitale ma anche di suoni, musica, persone che si incontrano. Quando il digitale si fa persona.

Teo Benedetti, Davide Morosinotto, Autori di "Cyberbulli al tappeto"

«Il Mondo che pensiamo di conoscere e travisiamo»

10:00-11:15 14:00-15:15

Da una pubblicazione nota, suggerimenti per passare dal fenomeno e dalla sua conoscenza, ad affrontare le problematiche e a crescere. Quando si passa dalla difficoltà alla risorsa educativa.

Sergio Vastarella, Docente e formatore

«Flipped classroom, capovolta o sconvolta?»

8:30-9:45 11:45-13:00

Capovolta o sconvolta? Le nuove didattiche e l'inversione di tempi e ruoli. Perché studiare non è mai stato così coinvolgente, a patto che il coinvolgimento sia costante. Quando il docente si fa compagno di strada.

Enzo Zecchi, Docente e formatore

«Rubric o non rubric. Valutare il digitale attraverso le rubriche valutative»

10:00-11:15 11:45-13:00

Un approccio per sviluppare e valutare le competenze concretamente in classe. Se non c'è competenza senza valutazione, allora questo è il laboratorio che serve. Quando si valuta, si cambia la scuola.

**Dipartimento di Ingegneria Enzo Ferrari, Via P. Vivarelli 10 Modena
Laboratori**

Stefania Bassi, Docente e animatrice digitale

«#SocialSchool! Come e perché utilizzare Twitter a scuola: #TwLab, #RingraziareVoglio, TwLetteratura e altre belle esperienze didattiche»

8:30-9:45 11:45-13:00

In poche battute raccontare ed evocare mondi letterari e immaginari per sviluppare competenze trasversali ad ogni età. Quando si dice i mondi virtuali. Now!

Paola Mattioli, Docente

«Scrivere nell'aria: la Penna 3D»

10:00-11:15 14:00-15:15

Uno strumento facile che coniuga manualità e digitale, progettazione e fantasia. Quando scrivere è tridimensionale. Now!

Marco Vigelini, Educatore

«Costruisci la tua galleria d'arte utilizzando i mondi di Minecraft»

8:30-9:45 10:00-11:15 11:45-13:00 14:00-15:15

Unire realizzazioni degli studenti e capolavori dell'arte internazionali in una galleria unica al mondo. Quando si dice impara l'arte e mettila in un videogioco! Now!

Anna Mancuso, Animatrice digitale e formatrice

«Conoscere le STEAM nel primo ciclo»

8:30-9:45 11:45-13:00

Scienze, tecnologie, arte e matematica con la lente del presente, al servizio di competenze trasversali. Quando la vita e le esperienze entrano a scuola. Now!

Alfonso D'Ambrosio, Vincitore del premio "Docente Innovativo 2015" al Global Junior Challenge

«Conoscere le STEAM nel secondo ciclo. Esperienze scientifiche con microcontrollori e robot»

10:00-11:15 14:00-15:15

Scienze, tecnologie, arte e matematica con la lente del presente, al servizio di competenze trasversali. Quando la vita e le esperienze entrano a scuola. Now!

Francesca Pellegrino, Docente

«Percorsi digitali nell'arte»

8:30-9:45 10:00-11:15

Costruire e assemblare opere d'arte, percorsi di bellezze artistiche, opere di vario genere per moltiplicare le competenze grazie ad un uso estetico del digitale. Quando il passato incontra il presente. Now!

Italo Ravenna, Docente, formatore e animatore digitale

«App per tutti i gusti alla scuola primaria»

11:45-13:00

Un maestro alla scoperta di app per imparare divertendosi ma anche creando. Quando si dice che un app non risolve tutti i problemi, ma fa delle cose fantastiche. Now!

Mario Mattioli, Formatore

«I segreti del video didattico»

14:00-15:15

Dalla ripresa al montaggio, dalla sceneggiatura alla scelta delle app più semplici. Quando narrare la propria lezione non è mai stato così facile. Now!

Lisa Lanzarini, LEGO Education Teachers Trainer

«Bimbi robotici»

8:30-9:45 10:00-11:15 11:45-13:00 14:00-15:15

Coniugare costruzione, fantasia e robotica dai 5 ai 10 anni. Percorsi ed esperienze trasversali guidate di utilizzo e di invenzione. Quando il robot e il formatore ti prendono per mano. Now!

Emanuele Micheli, Ingegnere specializzato in robotica

«A scuola di robotica, per il triennio primaria e la secondaria di I grado»

8:30-9:45 10:00-11:15 11:45-13:00 14:00-15:15

Insegnare ad insegnare con la robotica. Come utilizzare la robotica educativa nella didattica in modo consapevole e sperimentare metodi innovativi per l'insegnamento delle materie curriculari. Robot a scuola sì, ma con l'etica dell'uomo sempre al centro. Now!

Pietro Alberti, LEGO Education Academy Certified Trainer e ingegnere elettronico

«Robotica emozionale»

8:30-9:45 11:45-13:00

I robot umanoidi stanno diventando sempre più intelligenti: possono capire cosa vedono, muoversi, dialogare e persino riconoscere le emozioni delle persone che hanno di fronte. Sarà realizzato un laboratorio legato anche ai nuovi servizi di intelligenza artificiale accessibili via internet, alla presenza dei due robot umanoidi *Nao* e *Pepper* che, grazie ai sensori e agli algoritmi integrati, sono in grado di scansionare le espressioni del viso delle persone analizzando così il loro stato emozionale. Now!

Ivo Marino, CEO & Co-Founder di SchoolUP

«Alternanza scuola lavoro, innovazione e digitale»

10:00-11:15 14:00-15:15

Alternanza scuola lavoro senza dubbi e in scioltezza: questo propone *SchoolUP*, l'innovativa piattaforma web per l'Alternanza Scuola Lavoro che offre la possibilità di svolgere le attività previste dall'attuale quadro normativo in maniera semplice, sicura e coinvolgente. Attività reali e di simulazione ci introdurranno nel mondo dell'alternanza, in modo operativo, non domani ma Now!

Jenny Poletti Riz, Docente, formatrice e blogger

«Il digitale per un'educazione alla lettura "aumentata"»

8:30-9:45 11:45-13:00

Pratiche e percorsi di educazione alla lettura con proposte replicabili in classe: libri e segnalibri aumentati con QR code, booktalk e booktrailer, portfolio digitale del lettore e taccuini nelle nuvole. Quando si dice che libro e digitale non vanno d'accordo. Now!

Andrea Capitani, Marco Giorgini, Sviluppatori software

«Gamification. Costruisci il tuo gioco»

10:00-11:15 14:00-15:15

Dall'autore di uno dei giochi di calcio gratuiti più scaricati, i segreti per costruire un buon videogioco. Quando da spettatori si diventa protagonisti. Now!

Tiziano Battaglia, Docente e tutor

«A scuola con i social. Buone pratiche tra reale e virtuale»

8:30-9:45

Se i social ci fanno paura o ci sembrano distanti, un laboratorio spiega come esserne parte in modo corretto e partecipativo per famiglie e studenti. Perché l'esperienza di internet non sia altro dalle pratiche di insegnamento e spinga ad una riflessione importante su tutte le modalità di relazione e sulla costruzione di saperi attraverso attività semplici. Now!

Lanfranco Genito, Gian Carlo Cavinato, Segretari nazionali M.C.E. - Movimento di Cooperazione Educativa

«Cooperazione & digitale. Esplorare i futuri alternativi»

11:45-13:00

Dall'esperienza di chi da 40 anni fa didattica attiva e laboratoriale un laboratorio per esplorare futuri alternativi dalla Galassia Gutenberg alla Galassia Internet. Partendo dalle esperienze dei partecipanti saranno suggerite soluzioni collaborative e facilitate per costruire esperienze e curricolo. Testi, immagini, presentazioni con slide, video, disegni, musica, gestualità e radio. Per costruire insieme interessi e saperi digitali. Now!

Mauro Del Santo, Designer e formatore**«Design Thinking e spazi innovativi per l'apprendimento»**

10:00-11:15 14:00-15:15

Costruire spazi innovativi vuol dire soprattutto pensarli e poi trovare le soluzioni tecniche che ci aiutino nella realizzazione degli stessi. Semplici, abilitanti, dove la fantasia si coniughi con il fare, la collaborazione con il divertimento e l'apprendimento, gli arredi e le tecnologie più "smart". Questo laboratorio è fatto per pensare e per creare, partendo dalle esigenze, rendendo operativi spazi inusuali. Per costruire la scuola che verrà, sulle forze che abbiamo, ma bella! Now!

Tullia Urschitz, Docente e formatore**«Matematica e Scratch: binomio possibile»**

8:30-9:45 11:45-13:00

Come coniugare le fondamenta della scuola di base con il software più usato per il coding. A scuola di pensiero computazionale ma anche di tabelline. Quando si dice la scuola che verrà. Now!

Carmelo Presicce, Ingegnere informatico e educatore**«Apprendimento creativo attraverso Scratch»**

10:00-11:15 14:00-15:15

Seymour Papert pensava che non possiamo pensare al fatto di pensare, senza pensare di pensare concretamente a qualcosa. Allo stesso modo, non possiamo apprendere l'apprendimento creativo senza esperienza concreta: immaginando, creando, giocando, condividendo, riflettendo. In questo laboratorio useremo il linguaggio di programmazione visuale Scratch come materiale con cui sperimentare e costruire, per iniziare, per approfondire. Per tutti, sarà un'opportunità per discutere insieme su cosa significa apprendimento creativo e perché è importante nella pratica quotidiana in classe. Now!

Alessandro Bencivenni, Docente e blogger**«Porta il tuo pc! Lo chiamano Byod ma il suo significato è chiaro»**

8:30-9:45 11:45-13:00

A scuola come a casa, con il proprio dispositivo. Come fare? Come interagire tra pc, tablet e schermi? Quando il digitale si integra nella classe. Now!

Mario Mattioli, Formatore**«Una band digitale»**

8:30-9:45 11:45-13:00

Assemblare suoni e arrangiamenti, creare musica ma anche imitare senza copiare, con risorse free. Quando l'orchestra è nella app! Now!

Anna Laghigna, Docente e blogger**«Narrare digitale: apprendimento attivo e creativo con il Digital Storytelling»**

10:00-11:15 14:00-15:15

Le storie si incontrano con il digitale, le lingue con le narrazioni, i luoghi del passato con gli spazi del presente. Quando lo storytelling fa scuola. Now!