

XDS
Esci
x Alho Sc
A

Cartella attuale: **Posta in arrivo**

[Componi](#) [Indirizzi](#) [Cartelle](#) [Opzioni](#) [Ricerca](#) [Aiuto](#) [Calendario](#)

[Lista messaggi](#) | [Non Letti](#) | [Cancella](#)

[Precedente](#) | [Successivo](#) | [Inoltra](#) | [Inoltra come Allegato](#) | [Rispondi](#) | [Rispondi a tutti](#)

Oggetto: DigitalSummer@MIUR
Da: noreply@istruzione.it
Data: Gio, 16 Giugno 2016 2:31 pm
A: teic813001@istruzione.it
Priorità: Normale
Opzioni: [Visualizza l'intestazione completa](#) | [Visualizza versione stampabile](#) | [Scarica come file](#) | [Add to Address Book](#)

Si invia, in allegato, la nota relativa all'evento formativo DigitalSummer@MIUR che si svolgerà presso il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della ricerca nei giorni 20 e 21 giugno 2016

Direzione generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'Istruzione e per l'innovazione digitale

Allegati:

DIGITALSUMMER@MIUR.PDF	356 k	[application/octet-stream]	Download
PROGRAMMA 20 GIUGNO.PDF	472 k	[application/octet-stream]	Download
PROGRAMMA 21 GIUGNO.PDF	470 k	[application/octet-stream]	Download

[Cancella & Precedente](#) | [Cancella & Successivo](#)

Sposta in:

MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA
14.06.2016
4507
C. R.



Carissimi docenti,

stiamo per dare il via, nell'ambito del Piano nazionale per la scuola digitale, alle **DigitalSessions@Miur**.

Si tratta di momenti di approfondimento e di sperimentazione innovativa nei diversi ambiti del Piano nazionale per la scuola digitale che si svolgeranno iniziando già dalla sessione *Summer* per poi proseguire durante il prossimo anno scolastico. Gli incontri con esperti di livello internazionale nell'ambito dell'innovazione digitale e i *workshop* si terranno presso la sede centrale del Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca ovvero a livello territoriale.

Protagonisti sarete innanzitutto Voi, impegnati attivamente nell'esperienza e nell'attuazione del Piano nazionale per la scuola digitale (animatori digitali e *team* per l'innovazione).

La partecipazione è consentita sia in presenza, previa iscrizione *online* fino a esaurimento dei posti disponibili, sia a distanza in *live streaming* collegandosi al sito istituzionale www.istruzione.it.

I momenti di approfondimento inizieranno con il **DigitalSummer@Miur**, che il **20** e il **21 giugno 2016** presso il Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca vedranno coinvolte le istituzioni scolastiche del primo ciclo di istruzione nelle attività descritte nel programma allegato (**all. 1**).

Per partecipare alle attività in presenza è necessario iscriversi, a partire dalle ore 12.00 del giorno 16 giugno 2016 fino alle ore 12.00 del 17 giugno 2016, attraverso la piattaforma appositamente dedicata accessibile mediante il *link* inviato all'indirizzo e-mail istituzionale della scuola.



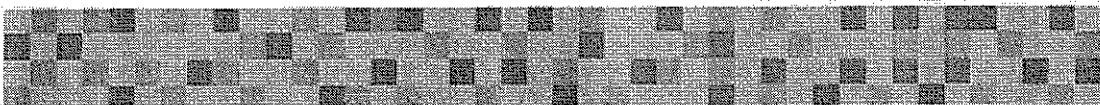
Per ogni istituzione scolastica è consentita la partecipazione massima di 1 docente per ciascuna giornata ed evento formativo.

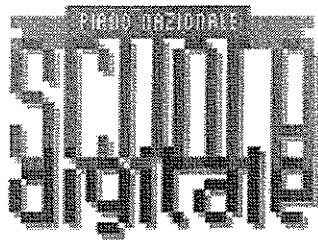
In particolare sono ammessi a partecipare in presenza n. 60 docenti, individuati secondo l'ordine cronologico di iscrizione, per ciascuna delle giornate del 20 e del 21 giugno.

Al fine di consentire un'attiva partecipazione si consiglia di portare un *personal computer* e una planimetria della propria istituzione scolastica o di alcune aree o spazi della stessa.

A presto!

IL DIRETTORE GENERALE
Simona Montesarchio
S.Montesarchio





DigitalSummer@MIUR

20 giugno 2016

MIUR – Sala della Comunicazione

MODULO 1

TINKERING E MAKING: NUOVI STANDARD PER L'EDUCAZIONE SCIENTIFICA A SCUOLA

KAREN WILKINSON – MIKE PETRICH

E

**MUSEO NAZIONALE DELLA SCIENZA E DELLA TECNOLOGIA “L. DA VINCI” DI
MILANO**

MODULO 2

IL DESIGN A SCUOLA

FRANCESCO BOMBARDI – MAURO DEL SANTO

MODULO 1

ORE 10.30

TINKERING E MAKING: NUOVI STANDARD PER L'EDUCAZIONE SCIENTIFICA A SCUOLA



Speech di apertura (di **Mike Petrich** e **Karen Wilkinson**, Direttori del Tinkering Studio, Exploratorium of San Francisco USA) su cosa è il *Tinkering* e quali sono le sue potenzialità nel contesto scolastico ed educativo contemporaneo.



Workshop "Light Play" – Giocare con la luce, a cura del Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci di Milano (**Maria Xanthoudaki**, Direttore Education & CREI – **Patrizia Cerutti**, Responsabile Programmi Scuole e Famiglie Education & CREI – **Stefano Buratti**, Responsabile Tinkering Zone, Education & CREI – **Fabio Malmassari** e **Paola Abate** facilitatori Education & CREI).

L'attività propone di esplorare la luce, i colori, l'ombra e il movimento e il loro rapporto, utilizzando una varietà di materiali semplici, sorgenti luminose e motorini. I partecipanti sono invitati attraverso un'attività guidata a sperimentare ombre, fonti di luce, riflessi, traslucenza, trasparenza, acquisendo competenze specifiche e costruendo un loro "vocabolario sulla luce". A partire da questa prima esperienza, di seguito, realizzano il loro progetto di scatola luminosa, una storia in movimento che alla fine, affiancata a quella di ciascun altro partecipante, compone un'installazione collettiva, in formato *videowall*, suggestiva ed emozionante.

Questa attività permette di esplorare alcuni fenomeni scientifici e le proprietà fisiche di alcuni materiali, demistifica cosa significa "fare arte" e chi è "autorizzato" a farlo, mettendo tutti nella condizione di esprimersi con un linguaggio artistico, usando materiali semplici con competenza e creatività per creare effetti sconosciuti, suggestivi ed emozionanti.

Gruppi: 30 (ogni gruppo composto da 2 docenti)

ORE 13.30 FINE ATTIVITÀ

MODULO 2

ORE 14.30

IL DESIGN A SCUOLA



Speech di introduzione (di **Francesco Bombardi** – Architetto e professore di *Industrial Design* presso la facoltà di ingegneria Unimore, ideatore e direttore di OffiCucina per Food Innovation Program 2015, progettista laboratori «Fare Scuola» per Fondazione Reggio Children nel 2016, progettista della nuova area *Design Thinking* 2015 di Barilla – e di **Mauro Del Santo** – *Designer* e coordinatore FabLab della Palestra dell'innovazione, ambiente ideato dalla Fondazione Mondo Digitale per l'apprendimento della pratica dell'innovazione tecnologica, sociale e civica. Riconoscimento al compasso d'oro, l'autorevole premio mondiale di *design*).



Workshop

Partendo dalle tecniche di rilievo architettonico e disegno delle planimetrie si prosegue con lo studio per la predisposizione di arredi e impianti e si conclude con lo sviluppo di idee originali per la personalizzazione degli ambienti con il coinvolgimento degli studenti. Ai partecipanti, divisi in gruppi, è chiesto di sviluppare una proposta per uno spazio laboratoriale digitale.

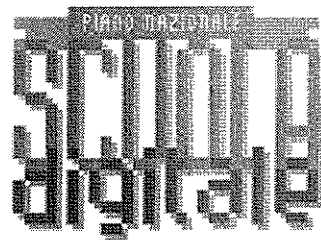


Discussione dei lavori

Al termine della progettazione, i gruppi presentano i lavori sviluppati e discutono insieme dei risultati.

Gruppi: 15 (ogni gruppo composto da 4 docenti)

ORE 18.00 FINE ATTIVITÀ



DigitalSummer@MIUR

21 giugno 2016

MIUR – Sala della Comunicazione

MODULO 1

CREATUBBLES, STRAWBEES, HUEANIMATION

PAUL GREENBERG – MARIO MORELLO – CHIARA ROMANO

MODULO 2

IL DESIGN A SCUOLA

FRANCESCO BOMBARDI – MAURO DEL SANTO

MODULO 1

ORE 10.00

CREATUBBLES, STRAWBEES, HUEANIMATION



Speech di apertura (di **Paul Greenberg** – CEO and Co-founder of Creatubbles, Previously GM, JAPAC for iPipeline and GM of Digital Media for the North Asia Region at MTV Networks, Responsible for digital business across the MTV and Nickelodeon brands. He holds a Bachelor and Master of Sciences Degrees from Massachusetts Institute of Technology – MIT)



Workshop (**Maria Xanthoudaki**, Direttore Education & CREI – **Patrizia Cerutti**, Responsabile Programmi Scuole e Famiglie Education & CREI – **Stefano Buratti**, Responsabile Tinkering Zone, Education & CREI – **Fabio Malmassari** e **Paola Abate** facilitatori Education & CREI). **Paul Greeberg**, **Mario Morello** – Head of partneships and Alliances at Creatubbles which he joined after exiting his robotics startup. A graduate from Bournemouth University – e **Chiara Romano** – User Success Manager di Creatubbles per l'Italia. Esperta di *social media* e di *digital literacy*)

L'attività si propone di illustrare come la piattaforma *Creatubbles* (piattaforma sociale per la creatività) può essere utilizzata per caricare le proprie creazioni ed esplorare come insegnanti e studenti in oltre 50 Paesi interagiscono con *Creatubbles* e i suoi contenuti.

ORE 13.30 FINE ATTIVITÀ

MODULO 2

ORE 14.30

IL DESIGN A SCUOLA



Speech di introduzione (di **Francesco Bombardi** – Architetto e professore di *Industrial Design* presso la facoltà di ingegneria Unimore, ideatore e direttore di OffiCucina per Food Innovation Program 2015, progettista laboratori «Fare Scuola» per Fondazione Reggio Children nel 2016, progettista della nuova area *Design Thinking* 2015 di Barilla – e di **Mauro Del Santo** – *Designer* e coordinatore FabLab della Palestra dell'innovazione, ambiente ideato dalla Fondazione Mondo Digitale per l'apprendimento della pratica dell'innovazione tecnologica, sociale e civica. Riconoscimento al compasso d'oro, l'autorevole premio mondiale di *design*).



Workshop

Partendo dalle tecniche di rilievo architettonico e disegno delle planimetrie si prosegue con lo studio per la predisposizione di arredi e impianti e si conclude con lo sviluppo di idee originali per la personalizzazione degli ambienti con il coinvolgimento degli studenti. Ai partecipanti, divisi in gruppi, è chiesto di sviluppare una proposta per uno spazio laboratoriale digitale.



Discussione dei lavori

Al termine della progettazione, i gruppi presentano i lavori sviluppati e discutono insieme dei risultati.

Gruppi: 15 (ogni gruppo composto da 4 docenti)

ORE 18.00 FINE ATTIVITÀ