

TALENT SUMMER SCHOOL

Camp di formazione per docenti

**METODOLOGIE
INNOVATIVE**

MIND UP per l'educazione emotiva
Storytelling
Media Education

**TECNOLOGIE
AL SERVIZIO
DELLA
DIDATTICA**

Scratch e Coding
LIM
Minecraft

**TECNOLOGIE
PER LA SCIENZA E
LA MATEMATICA**

Robotica
Arduino
Python

Pagabile con
Carta del docente



Formazione
certificata



Iscrizioni a talent@weturtle.org
Sconto per iscrizioni entro il 31/7

Sede: IC "Alighieri" di Macerata

TALENT SUMMER SCHOOL – Camp di formazione e approfondimento per docenti

Chi è TALENT?

TALENT è una startup innovativa che si occupa di innovazione didattica, **eroga formazione per docenti certificata ai sensi della direttiva 170/2016**. Negli ultimi tre anni scolastici abbiamo già lavorato con più di seimila studenti e formato più di 1500 docenti. La Talent Summer School arriva alla 4° edizione e per la prima volta sarà a Macerata.

II PROGRAMMA

I corsi proposti possono essere raggruppati in 3 diverse tematiche.

Metodologie innovative

Tecnologie al servizio della didattica

Tecnologie per la scienza e la matematica alla scuola secondaria di I e II grado

	Lu 26 Agosto	Ma 27 Agosto	Me 28 Agosto	Gi 29 Agosto	Ve 30 Agosto
Metodologie innovative	<u>Media Digitali e Cittadinanza Digitale</u>		<u>Digital Storytelling</u>	<u>Programma MindUP® e benessere degli studenti</u>	
Per docenti di	S1° S2°		P S1°	P S1°	
Tecnologie al servizio della didattica	<u>Scratch 3 e Tinkering</u>		<u>LIM per la didattica</u>	<u>Minecraft a scuola</u>	
Per docenti di	P S1°		I P	P S1°	
Tecnologie per la scienza e la matematica	<u>Robotica con Lego® Mindstorms® EV3 (base)</u>	<u>Lego® Mindstorms® EV3 e Python</u>		<u>Robotica con Arduino, Costruisci il tuo robot</u>	
Per docenti di	S1° S2°	S1° S2°		S2°	

SEDE

Macerata (MC) – via F.lli Cervi 40 – Scuola Fratelli Cervi dell'Istituto Comprensivo Dante Alighieri

Le NOVITÀ

- **Modularità dei percorsi:** i moduli possono essere combinati liberamente, purché i corsi scelti siano collocati in giornate diverse. Le soluzioni possibili sono molte e si adattano in base alle esigenze ed aspettative di ciascun docente.
È possibile partecipare ad uno o più corsi e mixare tra i vari percorsi/colori.
- Un programma dedicato anche a **genitori e famiglie** sul tema “Digital Life” proposto durante aperitivi o incontri serali nei locali della città.

MODALITÀ E ISCRIZIONI

Strumenti

Tutti gli strumenti tecnologici verranno forniti da TALENT. **Ai docenti partecipanti è richiesto di portare il proprio PC portatile**, se possibile. I materiali didattici utilizzati durante il corso (slide, progetti di esempio) verranno condivisi con i docenti, per alcuni corsi verranno forniti già prima dell'inizio della formazione. Al termine dei corsi verrà chiesto ai docenti di rispondere ad un **questionario di gradimento** anonimo.

Modalità e condizioni

I corsi verranno attivati in base al raggiungimento di un numero minimo di iscritti.

La conferma di attivazione dei corsi verrà comunicata entro lunedì 19 AGOSTO 2019.

Il **pagamento** dovrà avvenire solo dopo la conferma di attivazione del corso ed **entro la data di inizio del proprio corso**.

È possibile pagare tramite Carta del Docente o tramite bonifico, seguendo le seguenti modalità:

- tramite carta del docente

Generare il Buono dal portale Carta del docente per l'importo totale dei vari corsi di formazione a cui si intende partecipare. Spedire il CODICE DEL BUONO (una sequenza di 8 caratteri) a talent@weturtle.org indicando in oggetto: "Pagamento TSS - Carta docente" e nel testo: importo, cognome e nome del beneficiario, corsi e servizi aggiuntivi per i quali si effettua il pagamento. Ulteriori indicazioni saranno fornite contestualmente alla conferma di attivazione

- senza carta del docente

La quota di iscrizione dovrà essere versata **entro il 23/08/2018** a favore di TALENT SRL (Via Bachelet 23, Osimo AN - P.IVA: 02685590420 *tramite bonifico bancario*: IBAN **IT 95 0 08086 37280 000140192544** intestatario: TALENT SRL causale: **TSS + Nome dell'iscritto** (Es. TSS, Mario Rossi). Inviare copia o ricevuta del bonifico tramite email a talent@weturtle.org o via WhatsApp al 328 9055837.

COSTI

Corso di una giornata 6-8h: 85€

Corso di due giornate 14-16h: 170€

Pacchetti di due o più corsi: sconto del 10% sul totale

Chi lo desidera può richiedere l'attestato di **certificazione MIUR** per un costo aggiuntivo di 10€ (costi di segreteria), anche questa somma può essere pagata con Carta del Docente, si prega di comunicare la richiesta in fase di iscrizione

Pranzo a buffet incluso nel prezzo.

Ulteriori sconti:

Iscrizioni entro il 31 luglio: - 10% sul costo del singolo corso o sul totale già scontato per più di un corso.

Promozione riservata ai Docenti dell'Istituto Comprensivo ospitante "Dante Alighieri" di Macerata

iscritti entro il 31/07: -15% sul costo del singolo corso o sul totale già scontato di un pacchetto

iscritti dopo il 31/07: -10% sul costo del singolo corso o sul totale già scontato di un pacchetto

Per *ulteriori informazioni* rivolgersi a: Dott.ssa Elisa Mazzieri talent@weturtle.org

Dal 3 al 18 agosto gli uffici saranno chiusi. È comunque possibile inviare la propria iscrizione alla quale risponderemo prontamente lunedì 19 agosto.

METODOLOGIE INNOVATIVE

A CURA DEL DOTT. MICHELE STORTI – PSICOLOGO

CHI È MICHELE STORTI? Sono Psicologo con una formazione nelle Scienze Cognitive. In TALENT, di cui sono socio co-fondatore, mi occupo dell'area psicopedagogica e svolgo formazione ai docenti nel settore delle metodologie didattiche e dell'apprendimento. Accanto a TALENT, conduco attività formative per la promozione del benessere psicologico.

1. Percorso di educazione ai media digitali e cittadinanza digitale

Nel 2016 l'Oxford Dictionary ha eletto "post-truth" parola dell'anno per evidenziare la tendenza emergente per cui nella formazione dell'opinione pubblica le verità fattuali passano in secondo piano rispetto alle "post-verità". Gli utenti percepiscono come vere notizie che stimolano emozioni forti e confermano convinzioni e pregiudizi, anche se prive di dati a supporto o costruite per fini strategici. Negli stessi anni abbiamo visto crescere di intensità il **discorso d'odio** nel web e in parallelo un uso sempre più manipolatorio della comunicazione online per fini economici e politici (basti pensare al caso Cambridge Analytica o agli algoritmi che condizionano l'esperienza online).

Il digitale ha contribuito ad amplificare problemi e rischi, ma può offrirci anche **soluzioni e opportunità** da cogliere in senso educativo.

Nello spazio digitale i giovani possono allenarsi a riconoscere fake news e campagne manipolatorie e diventare attivisti a difesa del diritto all'informazione.

Nelle interazioni online possono analizzare fenomeni come l'hate speech (linguaggio d'odio), mettersi in gioco per esplorarne le radici e modificare il loro stile di comunicazione a tutela della diversità d'opinione. Inoltre, il digitale mette a disposizione strumenti che consentono ai giovani di fare esperienze come produttori - e non solo consumatori - di informazione ed esercitare il pensiero critico: il videomaking e il giornalismo partecipativo per fare informazione, i podcast audio e i canali di videosharing per la divulgazione, la gestione di siti e pagine social per l'attivismo locale...

Nel corso i docenti sperimenteranno **percorsi laboratoriali** sui temi dell'educazione alla cittadinanza digitale integrabili alle discipline curriculari.

Non sono necessari prerequisiti per il corso.

Risultati attesi

- Conoscere i fenomeni problematici della comunicazione online: le fake news, l'hate speech online, la comunicazione manipolatoria nei social
- Sviluppare competenze nell'utilizzo di software e hardware per la produzione multimediale (es. podcast, video) e per la gestione di iniziative di attivismo online (es. campagne social)
- Acquisire strumenti di progettazione e conduzione di percorsi laboratoriali in classe in modo integrato alle discipline curriculari
- Acquisire strategie e metodologie educative informali sui temi dell'educazione ai media digitali per gruppi di bambini e ragazzi.

Destinatari: Docenti di scuola secondaria di primo e secondo grado

Programma:

Lunedì 26 Agosto h 10 – 13 e 14 – 18

Martedì 27 Agosto h 10 – 13 e 14 – 18

Tot. 14 ore

2. Digital Storytelling

Il Digital Storytelling didattico è una metodologia didattica attiva che utilizza le storie digitali per le diverse finalità dell'apprendimento e dell'educazione. Questa metodologia, che possiede una forte impronta **collaborativa e progettuale**, si dimostra nella pratica a scuola un mezzo didattico di grande efficacia perché sfrutta un linguaggio, quello della narrazione, molto affine al modo in cui pensiamo ed elaboriamo le esperienze, reso ancor più interattivo e coinvolgente dalle tecnologie digitali. Attraverso la creazione di personaggi significativi che interagiscono dentro la cornice di una storia è possibile **trasmettere** e raccontare con maggiore facilità **punti di vista, valori e concetti, perfino teorie scientifiche**. Il Digital Storytelling è un metodo per lo sviluppo della "mente narrativa" perché fornisce un contesto significativo nel quale esercitare la capacità di ideare storie, tradurre le idee in testi narrativi, rileggersi. È inoltre un contesto in cui gli studenti sviluppano soft skills come la progettazione, la ricerca di risorse online, la collaborazione nel gruppo e l'uso di applicazioni per rielaborare contenuti e creare prodotti digitali.

Risultati attesi

- Conoscere le basi metodologiche per progettare e condurre esperienze di Digital Storytelling in classe
- Conoscere alcuni strumenti per la progettazione delle storie digitali
- Saper utilizzare le funzioni di base di alcuni software per la produzione di video
- Aver analizzato le possibilità di applicazione delle storie digitali in diversi contesti disciplinari

Destinatari: Docenti di scuola primaria e secondaria di primo grado

Programma:

Mercoledì 28 Agosto h 10 – 13 e 14 – 18

Tot: 7 ore

3. Il programma MINDUP® per promuovere il benessere degli studenti

MindUP® è un programma educativo promosso dalla "Goldie Hawn Foundation" con lo scopo di sostenere scuole e insegnanti nella creazione di ambienti improntati a **ottimismo, coinvolgimento e sensibilità empatica**, attraverso l'esercizio di qualità come la **gratitudine**, la **resilienza** e la **connessione sociale**. È un programma *evidence-based* rivolto agli studenti della scuola primaria e secondaria di primo grado. Robuste prove sperimentali in più di 10 anni ne hanno riportato l'impatto positivo sulle performance accademiche, le competenze socio-emotive e le traiettorie di sviluppo degli studenti.

Il programma integra conoscenze e strategie di quattro principali settori:

- le **Neuroscienze**: gli studenti comprendono come funziona il cervello, i processi alla base dell'apprendimento (la neuroplasticità) e come vengono regolate le emozioni
- la **Psicologia Positiva**: una branca della Psicologia che studia come riconoscere e sviluppare le qualità personali al fine di aumentare il benessere e l'autorealizzazione
- la **Mindfulness**, un campo di studio e di intervento clinico che nasce dall'incontro della meditazione buddhista, la Medicina e la Psicologia. Mindfulness è la consapevolezza che emerge dal prestare attenzione in modo intenzionale, non giudicante nel qui e ora. Gli studenti, attraverso la pratica, possono sviluppare questa qualità e così accrescere l'attenzione focalizzata, l'equilibrio emotivo e la capacità di gestire lo stress
- **L'apprendimento socio-emotivo (SEL)**: mira a sviluppare le competenze personali necessarie per la propria salute emotiva e per adattarsi in modo efficace alle relazioni durante la crescita.

Il corso guida gli insegnanti a condurre in classe le attività previste dal programma, nel corso dell'anno e con un approccio integrato alla didattica disciplinare.

Non è necessario alcun prerequisito, eccetto la motivazione allo sviluppo delle competenze personali e del benessere dei propri studenti.

Risultati attesi

- Apprendere conoscenze nelle aree della Mindfulness, delle Neuroscienze, della Psicologia Positiva e dell'educazione SEL rilevanti per l'apprendimento e lo sviluppo della persona
- Acquisire la capacità di condurre lezioni esperienziali orientate all'empowerment degli studenti
- Saper integrare le attività del programma con le discipline scolastiche
- Accrescere gli strumenti per promuovere un clima improntato ai comportamenti prosociali, prevenendo l'emergere di forme di disagio e di comportamenti aggressivi tra studenti.

Destinatari: Docenti di scuola primaria e secondaria di primo grado

Programma:

Giovedì 28 Agosto h 10 – 13 e 14 – 18

Venerdì 29 Agosto h 10 – 13 e 14 – 18

Tot: 14 ore

TECNOLOGIE AL SERVIZIO DELLA DIDATTICA A CURA DI LUCA BALESTRA E FEDERICO CAMILLETTI

CHI È LUCA BALESTRA? *Come gli ingranaggi hanno segnato l'infanzia di Seymour Papert, così i mattoncini Lego hanno segnato la mia. Tutto il tempo passato ad attaccarli e smontarli ha fatto nascere in me una grande curiosità per le forme e le strutture che ho approfondito grazie ai miei studi in Ingegneria Edile e Architettura. Con TALENT sono riuscito a combinare questa mia passione per i mattoncini Lego alla robotica e al coding: sono diventato un esperto del kit Lego Mindstorms EV3, di Coding e Tinkering. Oltre a condurre laboratori innovativi nelle scuole sono l'autore di alcuni libri per la scuola e guide per docenti sull'uso di Scratch nelle più varie discipline, nello Storytelling e nella Robotica Educativa.*

4. Scratch e Tinkering

Scratch è uno strumento versatile che permette al docente di creare **collegamenti diretti con tutte le discipline** scolastiche (dall'italiano alla matematica, passando per l'arte).

Dopo aver conosciuto i principi pedagogici alla base dell'utilizzo dei linguaggi di programmazione nella didattica si procederà con la spiegazione delle **funzionalità di Scratch**: dai concetti basilari (i blocchi suddivisi per tipologia, i costumi, i suoni e gli sprite) alle prime istruzioni elementari, fino ad arrivare a sequenze complesse (esecuzione ciclica e condizionata di istruzioni, le variabili). Infine si potranno sviluppare **progetti** (storie animate, risoluzione di problemi geometrici, giochi a quiz, simulazioni scientifiche) da poter collegare alle varie discipline scolastiche.

Quest'anno Scratch è stato rinnovato ed è ora utilizzabile la nuova versione di Scratch, nella quale sono state inserite molte estensioni per collegare al software i più vari strumenti e kit didattici, come la Scheda elettronica Makey Makey. Grazie a questa novità potremo esplorare idee e spunti didattici per lavorare con il tinkering ed il coding. **Tinkering** significa letteralmente "armeggiare" e negli ultimi anni è diventato un elemento importante dell'innovazione digitale della scuola, infatti permette di portare in classe attività pratiche a partire da materiali di recupero o strumenti molto economici.

Risultati attesi

Padroneggiare i principali concetti della programmazione (esecuzione sequenziale, ciclica, condizionale di istruzioni, variabili, etc.) a partire da un livello basilare fino ad arrivare a sequenze complesse.

Acquisire autonomia nella progettazione e realizzazione di attività didattiche

Acquisire familiarità nella creazione di videogiochi, quiz o animazioni con Scratch.

Orientarsi nel mondo del Tinkering per integrare progetti didattici digitali o tradizionali.

Destinatari: Docenti di scuola primaria e secondaria di primo grado

Programma:

Lunedì 26 Agosto h 10 – 13 e 14 – 18

Martedì 27 Agosto h 10 – 13 e 14 – 18

Tot. 14 ore

CHI È FEDERICO CAMILLETTI? Sono un grande appassionato di Scienza e Tecnologia, da sempre i miei più grandi interessi sono l'astronomia e il mondo dei videogiochi. Da quando ho conosciuto TALENT ho portato le mie competenze nel campo del Game Making e la mia conoscenza del più diffuso tra i videogiochi, Minecraft, a servizio dell'educazione e della didattica. Negli ultimi tre anni ho avuto occasione di formare centinaia di docenti e di lavorare a stretto contatto con studenti di tutte le età in attività di laboratorio.

5. Uso della LIM come ausilio per la didattica

La LIM, Lavagna Interattiva Multimediale, è uno strumento che negli ultimi anni è approdato in moltissime classi delle scuole italiane. Spesso la sua introduzione non è stata accompagnata da una formazione specifica che oltre ad essere tecnica permettesse ai docenti di comprenderne le potenzialità per l'arricchimento e la semplificazione delle proprie attività didattiche.

Nel corso verranno trattati gli aspetti teorici e pedagogici implicati dall'uso di questo strumento, le diverse metodologie applicabili per potenziare l'esposizione e l'interazione con la propria classe e strategie di analisi e sintesi per una didattica inclusiva.

Verranno inoltre approfonditi gli aspetti pratici e operativi della LIM, quali l'utilizzo di appositi software e app per le varie discipline scolastiche, la creazione di esercizi interattivi o di libreria di risorse multimediali, link ipertestuali, tutelare la propria privacy nella ricerca informatica e altre finalità pragmatiche per un buon utilizzo dello strumento.

Risultati attesi

- conoscere la tecnologia LIM e l'uso pratico dello strumento
- approfondire potenzialità e criticità di software a App e individuazione dei migliori strumenti a supporto della propria disciplina
- sviluppo di strategie efficaci per una didattica inclusiva
- promuovere la ricerca di informazioni in rete in modo sicuro e tutelando la propria privacy
- mediare e promuovere l'interazione della classe con la LIM progettando lezioni efficaci e stimolanti

Destinatari: Docenti di scuola d'infanzia e primaria

Programma:

Mercoledì 28 Agosto h 10 – 13 e 14 – 17

Tot: 6 ore

6. Minecraft a scuola

Minecraft entra in classe: in questo corso di formazione esploreremo le infinite possibilità del videogioco più amato dai ragazzi (e non solo) nelle discipline scolastiche. Parlare di videogiochi a scuola è una vera rivoluzione. Alcuni di questi portano con sé componenti filosofiche, etiche, matematiche e logiche che possono stimolare i ragazzi nell'apprendimento.

Minecraft è un mondo virtuale fatto di cubetti nel quale è il giocatore stesso a decidere le caratteristiche del mondo e che cosa succederà. Nel nostro caso, il docente può creare uno scenario storico, una città straniera, un bioma e molto altro. Per questo è possibile collegare questo strumento alle discipline come la

matematica, la **chimica**, la **geografia**, l'**italiano**, la **storia** e molto altro.

Grazie al videogioco una comunità di studenti può interagire su problemi attuali, come ad esempio l'ecosostenibilità realizzando progetti di Debate e Strytelling.

Risultati attesi

I docenti, partendo dal funzionamento base del videogioco conosceranno il funzionamento tecnico del software (dall'installazione all'inizio della partita). Acquisiranno autonomia nella progettazione di percorsi didattici nelle più varie discipline scolastiche e scopriranno come guidare la classe nel lavoro collaborativo su Minecraft.

Destinatari: Docenti di scuola primaria e secondaria di primo grado

Programma:

Giovedì 28 Agosto h 10 – 13 e 14 – 18

Venerdì 29 Agosto h 10 – 13 e 14 – 18

Tot: 14 ore

TECNOLOGIE PER LA SCIENZA E LA MATEMATICA

A CURA DI ING. LORENZO CESARETTI

CHI È LORENZO CESARETTI? Una laurea in Ingegneria Informatica e dell'Automazione e una grande passione per la didattica. Per 3 anni ho lavorato come progettista software del robot "farmacista" Apotecachemo. Sono uno dei fondatori e direttore tecnico della startup innovativa TALENT. Il mio sogno (anzi il mio obiettivo): aiutare i docenti a utilizzare la tecnologia in classe in modo creativo e costruttivo. Attualmente sono al termine del mio percorso di Dottorato che svolgo con l'Università Politecnica delle Marche, proprio nel settore della Robotica Educativa. Tra il 2017 e il 2019 ho svolto attività di ricerca anche presso la Stanford University (Hopkins Marine Station) e l'University College Dublin (School of Computer Science). A Novembre 2018 sono risultato primo nella [graduatoria della selezione nazionale di INDIRE](#) per valutare esperti di Robotica Educativa.

7. Introduzione a Lego® Mindstorms® EV3

Si possono studiare il moto rettilineo e il moto accelerato con un robot? Che cosa c'entra la programmazione di un robot con la matematica e la geometria? Quanta informatica c'è dietro un robot che segue una linea?

Se queste domande ti incuriosiscono questo è il corso adatto a te!

Grazie a un divertente e pratico percorso laboratoriale i partecipanti andranno scopriranno come costruire lezioni appassionanti e coinvolgenti utilizzando il robot Lego® Mindstorms® EV3 e l'ambiente di programmazione visuale Lego® come mediatori dell'apprendimento delle discipline STEM.

I docenti affronteranno un percorso graduale che partirà dalla costruzione di un robot mobile, passerà per la scoperta dei concetti base della programmazione, fino a sperimentare in prima persona attività connesse alle discipline curriculari (Matematica, Fisica, Informatica, Tecnologia).

Verranno presentati tanti possibili percorsi da realizzare in classe a partire dal nuovo anno scolastico, analizzando anche come valutare gli artefatti robotici e i programmi costruiti dagli studenti.

Non sono necessari prerequisiti per affrontare questo corso!

Risultati attesi

- Acquisizione delle competenze tecniche necessarie all'utilizzo di Lego® Mindstorms® EV3 e del software visuale Lego®
- Apprendimento delle conoscenze necessarie alla progettazione e realizzazione di laboratori robotica educativa
- Sviluppo della capacità di potenziare l'apprendimento delle discipline STEM grazie alla robotica educativa
- Condivisione di spunti e idee spendibili fin da subito in classe.

Destinatari: Docenti di Matematica, Fisica, Scienze, Informatica, Tecnologia (Secondaria di 1° o 2° grado)

Programma:

Lunedì 26 Agosto h 9.30 – 13 e 13.30 – 18

Tot: 8 ore

8. Percorso Lego® Mindstorms® EV3 e Python

Secondo l'importante rivista "The Economist" Python è diventato il linguaggio di programmazione più popolare al mondo. Importanti aziende tecnologiche (Google, Netflix, Dropbox, Spotify) utilizzano Python nello sviluppo dei loro prodotti. Introdurre le basi di questo linguaggio sin dalla scuola secondaria può costituire un vantaggio molto importante per i nostri studenti: quale modo migliore di farlo divertendosi con la programmazione di un robot?

Questo percorso avrà un taglio prevalentemente pratico: i partecipanti scopriranno le basi della programmazione in Python (utilizzando la libreria turtle per la creazione e lo studio di figure geometriche), andando poi ad applicare le potenzialità di questo linguaggio integrandolo al robot Lego® Mindstorms® EV3, così da sperimentare questi strumenti come facilitatori dell'apprendimento delle discipline STEM. Verranno realizzate in prima persona attività connesse a diverse discipline (Matematica, Fisica, Informatica, Tecnologia), approfondendo la progettazione di percorsi curriculari caratterizzati dalla Robotica Educativa. Non sono necessari prerequisiti per affrontare questo corso!

Risultati attesi

- Acquisizione delle competenze tecniche necessarie all'utilizzo di Lego® Mindstorms® EV3 e del linguaggio di programmazione Python
- Apprendimento delle conoscenze necessarie alla progettazione e realizzazione di laboratori robotica educativa
- Sviluppo della capacità di potenziare l'apprendimento delle discipline STEM grazie alla robotica educativa
- Condivisione di spunti e idee spendibili fin da subito in classe.

Destinatari: Docenti di Matematica, Fisica, Scienze, Informatica, Tecnologia (Secondaria di 1° o 2° grado)

Programma:

Martedì 27 Agosto h 9.30 – 13 e 13.30 – 18

Mercoledì 28 Agosto h 9.30 – 13 e 13.30 – 18

TOT: 16 ore

9. Percorso Arduino

Arduino è una scheda di prototipazione elettronica open-source tanto versatile da dar vita alla stagione dei maker, piccolo esercito di appassionati che si diletta nella realizzazione dei progetti più disparati. Ciò ne fa lo strumento perfetto per costruire percorsi didattici multidisciplinari complessi e stimolanti, legati alla Fisica, all'Informatica, all'Elettronica e alla Robotica. Il corso offre un'introduzione teorica ma soprattutto pratica alle potenzialità del linguaggio e dello strumento "Arduino" nella realizzazione di esperimenti scientifici e laboratori didattici per la costruzione di un robot BYOR. Verranno proposti esperimenti con

l'IDE Arduino (linguaggio di programmazione testuale), con gli ambienti mBlock ed AppInventor (linguaggi di programmazione a blocchi).

Non sono necessari prerequisiti per affrontare questo corso!

Risultati attesi

- Acquisizione delle competenze tecniche necessarie all'utilizzo della scheda Arduino
- Apprendimento delle conoscenze necessarie alla progettazione e realizzazione di laboratori scientifici con la scheda Arduino
- Sviluppo della capacità di potenziare l'apprendimento delle discipline STEM grazie al making e alla robotica educativa (con il kit BYOR)
- Condivisione di spunti e idee spendibili fin da subito in classe.

Destinatari: Docenti di Matematica, Fisica, Scienze, Informatica, Tecnologia

Programma:

Giovedì 29 Agosto h 9.30 – 13 e 13.30 – 18

Venerdì 30 Agosto h 9.30 – 13 e 13.30 – 18

TOT: 16 ore

Modulo di iscrizione TALENT SUMMER SCHOOL 2019

SCEGLI UNO O PIÙ CORSI CONTRASSEGNAANDOLI CON UNA X NELLO SPAZIO VUOTO CORRISPONDENTE AL CORSO SCELTO:

	1. Media Digitali e Cittadinanza Digitale	12h	26-27/08	170,00 €
	2. Digital Storytelling	6h	28/08	85,00 €
	3. Programma MindUP® e benessere degli studenti	12h	29-30/08	170,00 €
	4. Scratch 3 e Tinkering	12h	26-27/08	170,00 €
	5. LIM per la didattica	6h	28/08	85,00 €
	6. Minecraft per la didattica	12h	29-30/08	170,00 €
	7. Robotica conLego® Mindstorms® EV3 (base)	8h	26/08	85,00 €
	8. Lego® Mindstorms® EV3 e Python	14h	27-28/08	170,00 €
	9. Robotica con Arduino, Costruisci il tuo robot	14h	29-30/08	170,00 €

SCONTI:

Pacchetti di due o più corsi: sconto del 10% sul totale

Iscrizioni entro il 31 Luglio: - 10% sul costo del singolo corso o sul totale già scontato per più di un corso

Per i Docenti dell'IC Alighieri

iscritti entro il 31/07: -15% sul costo del singolo corso o sul totale già scontato di un pacchetto

iscritti dopo il 31/07: -10% sul costo del singolo corso o sul totale già scontato di un pacchetto

IL SOTTOSCRITTO Cognome* _____ Nome* _____
Nato* il ____/____/____ a _____ Prov(____) CF.* _____ Residente in
via/piazza* _____ Città*: _____ Prov(____)* CAP _____
Telefono* _____ E-mail* _____

ORGANIZZAZIONE/SCUOLA DI APPARTENENZA

Tipologia _____ Professione _____
Nome Scuola * _____
Via/piazza * _____ Città*: _____ Prov*(____) CAP* _____
Ordine e Grado* _____ Materia insegnata* _____

PAGAMENTO: solo **dopo la conferma di attivazione del corso** che verrà comunicata entro il 19/08/2019

- **tramite carta del docente** Sì ☐ No ☐

Generare il Buono dal portale Carta del docente per l'importo totale dei vari corsi di formazione a cui si intende partecipare. Spedire il CODICE DEL BUONO (8 caratteri) a talent@weturtle.org indicando in oggetto: "Pagamento TSS - Carta docente" e nel testo: importo, cognome e nome del beneficiario, corsi per i quali si effettua il pagamento. Ulteriori indicazioni arriveranno con la comunicazione sull'attivazione.

- **senza carta del docente**

La quota di iscrizione dovrà essere versata **entro il 23 agosto 2019** a favore di TALENT SRL (Via Bachelet 23, Osimo AN - P.IVA: 02685590420 *tramite bonifico bancario*: IBAN IT9500808637280000140192544 intestatario: TALENT SRL causale: **TSS +Nome dell'iscritto** (Es. TSS Mario Rossi)

INFORMATIVA SULLA PRIVACY: (informativa completa sul sito www.talenteducation.it)

Dichiaro di aver ricevuto e letto l'informativa completa ai sensi dell'art. 13 del Regolamento UE 2016/679 e della normativa nazionale in vigore, ed esprimo il consenso al trattamento ed alla comunicazione dei miei dati personali e di mio figlio/a per le finalità e per la durata precisati nell'informativa. **In particolare, per le finalità specificate i dati dell'utente saranno trattati SOLO su specifica accettazione del consenso:**

Acconsento alla pubblicazione di foto e video per le finalità sopracitate:

☐ Presto il mio consenso ☐ Non presto il mio consenso

Invio di promozioni, comunicazioni di cortesia e/o di materiale promozionale/informativo (dati non ceduti a terzi):

☐ Presto il mio consenso ☐ Non presto il mio consenso

Data _____

Firma _____

INVIARE COMPILATO A talent@weturtle.org o al 328 9055837 (scansione o foto leggibile) **entro il 24/06/2018**