

Edu Day 2017 – @UnivAQ

PROGRAMMA

AULE PARALLELE

AULA 1

MINECRAFT
10.00 - 11.00 A scuola con Minecraft! Marco Vigelini Attività per studenti
11.00 - 12.00 A scuola con Minecraft! Marco Vigelini Attività per studenti
12.00 - 13.00 A scuola con Minecraft! Marco Vigelini Attività per studenti
14.00 - 15.00 Game Based Learning con Minecraft Education Edition Andrea Benassi, Indire Attività per insegnanti
15.00 - 16.00 Game Based Learning con Minecraft Education Edition Andrea Benassi, Indire Attività per insegnanti
16.00 - 17.00 Game Based Learning con Minecraft Education Edition Marco Vigelini Attività per insegnanti

AULA 2

IMPRENDITORIALITÀ DIGITALE
11.00 - 12.00 360° di Cloud Microsoft DX Attività per Studenti Scuola Secondaria II Grado, Studenti Universitari, Ricercatori Universitari
12.00 - 13.00 Collegare a internet gli oggetti della vita quotidiana Microsoft DX Attività per Studenti Scuola Superiore, Studenti Universitari, Ricercatori Universitari
14.00 - 15.00 Vi presento la mia startup Digital Borgo

Attività per tutti
15.00 - 16.00 TEDx Youth Simona Correrà Claudia Di Censo Giorgio Mannarini Attività per tutti
16.00 - 17.00 Le opportunità di impresa per i giovani Pier Paolo Boccadamo, Startup e Partnership Microsoft Italia Studenti, ricercatori e docenti universitari

AULA 3

INCLUSIONE
10.00 - 13.00 Live Streaming Plenaria “Educare al Futuro”
14.00 - 15.00 I rischi di internet e il cyberbullismo Ing. Gian Mauro Placido, Direttore Tecnico del compartimento di Polizia Postale e delle Comunicazioni Abruzzo Attività per ragazzi di Scuola Secondaria II Grado, Insegnanti, Ricercatori e Studenti Universitari
15.00 - 16.00 Il bambino autistico a scuola: dalla valutazione del profilo funzionale allo sviluppo delle abilità integranti mediante l’uso di supporti tecnologici IRFID ONLUS, Dott. Angelo Rega - Psicologo Psicoterapeuta - Ricercatore in metodologie e tecnologie per la disabilità Dott. Luigi Iovino - Psicologo Psicoterapeuta - Analista del Comportamento Certificato BCBA Attività per Insegnanti, Ricercatori e Studenti Universitari
16.00 - 17.00 Dislessia e disturbi dell'apprendimento Martina Ferrari, Associazione Italiana Dislessia Attività per Insegnanti, Ricercatori e Studenti Universitari

AULA 4

CLOUD
14.00 - 15.00 Microsoft Virtual Lab Francesco Umiliaco Attività per Ricercatori e Studenti Universitari
15.00 – 16.00 Microsoft Virtual Lab Francesco Umiliaco Attività per Ricercatori e Studenti Universitari
16.00 – 17.00 Microsoft Virtual Lab

Francesco Umiliaco
Attività per Ricercatori e Studenti Universitari

AULA 5

ANIMATORI DIGITALI E BUONE PRATICHE Powered by USR Abruzzo

11.00 - 12.00

Animatori Digitali e Scambio Buone Pratiche

Ufficio Scolastico Regionale Abruzzo

Attività per Docenti Dirigenti Scolastici, Animatori digitali, Team per l'innovazione digitale

12.00 - 13.00

Media Education e multimedialità

Prof. Massimiliano Andreoletti

Attività per Docenti del primo e del secondo ciclo di istruzione, Dirigenti Scolastici, Animatori digitali, Team per l'innovazione digitale

14.00 - 15.00

Microsoft in Education

Anthony Salcito VP, Worldwide Education Microsoft

Giuseppe Della Pietra, Responsabile Scuola Digitale

Attività per tutti

15.00 - 16.00

Animatori Digitali e Scambio Buone Pratiche

Ufficio Scolastico Regionale Abruzzo

Attività per Docenti Dirigenti Scolastici, Animatori digitali, Team per l'innovazione digitale

16.00 - 17.00

Animatori Digitali e Scambio Buone Pratiche

Ufficio Scolastico Regionale Abruzzo

Attività per Docenti Dirigenti Scolastici, Animatori digitali, Team per l'innovazione digitale

AULA 6

DIFFUSIONE BUONE PRATICHE

Nel corso della giornata l'Ufficio Scolastico Regionale Abruzzo presenterà alcuni tra i progetti più innovativi che si sono realizzati nelle scuole abruzzesi. L'obiettivo è quello di creare un momento di confronto e favorire lo scambio buone pratiche tra Animatori Digitali, Team Innovazione e Insegnanti.

AULA 7

NUVOLA ROSA

10.00 - 11.00

Tinkering con Ada la Scienziata

DeAgostini e CampuStore

Attività per bambini Scuola Primaria

11.00 - 12.00

Tinkering con Ada la Scienziata

DeAgostini e CampuStore

Attività per bambini Scuola Primaria

<p>12.00 - 13.00 Tinkering con Ada la Scienziata DeAgostini e CampuStore Attività per bambini Scuola Primaria</p>
<p>14.00 - 15.00 Costruire la robotica educativa con LEGO Education WeDo 2.0 Paola Mattioli Attività per insegnanti Scuola Primaria e Secondaria I Grado</p>
<p>15.00 - 16.00 LittleBits e Strawbees: giochiamo con il tinkering Paola Mattioli Attività per insegnanti Scuola Primaria e Secondaria I Grado</p>
<p>16.00 - 17.00 Primi passi con la robotica educativa: alla scoperta di Cubetto Paola Mattioli Attività per insegnanti Scuola Primaria e Secondaria I Grado</p>

DIGITAL PARK CLASS

DIDATTICA INNOVATIVA
<p>11.00 - 12.00 Office 365 per la scuola Salvatore Gammella Attività per studenti scienze della formazione, Insegnanti, Animatori Digitali</p>
<p>12.00 - 13.00 Dalla LIM ai compiti a casa passando per il lavoro collaborativo: OneNote per la didattica Luca Di Fino Attività per studenti scienze della formazione, Insegnanti, Animatori Digitali</p>
<p>14.00 - 15.00 Podcast in classe con OneNote Cristiana Pivetta Attività per studenti scienze della formazione, Insegnanti, Animatori Digitali</p>
<p>15.00 - 16.00 Matematica innovativa con One Note Virginia Alberti Attività per studenti scienze della formazione, Insegnanti, Animatori Digitali</p>
<p>16.00 - 17.00 Opportunità PON: consigli d'uso Stefano Ghidini, C2 Attività per Dirigenti Scolastici, Animatori Digitali e Team Innovazione</p>

AREA STUDIO

#LearnWhatsNext
09.00 - 09.55 #LearnWhatsNext: Costruisci il futuro dell'Istruzione!
09.55 Consegna busta con tema del contest
10.00 - 14.00 Lavoro in team
14.00 - 16.00 Pitch
16.45 Annuncio nella sala plenaria

DIGITAL PARK

Un'area esperienziale aperta al pubblico, dove le parole d'ordine sono: esplora, sperimenta, costruisci. Tocca con mano le connessioni tra didattica, innovazione digitale e mondo maker: visita gli stand, partecipa alle attività dei FabLab, scopri progetti straordinari, diventa protagonista dei trend più attuali dell'education technology, dal tinkering alla robotica. Immergiti in tecnologie e proposte d'avanguardia.

Le esperienze e gli stand:

Hack the Classroom
HoloLens
Minecraft
UnivAQ
Nuvola Rosa
growITup
Digital Class
Xbox
Scuole d'Abruzzo
FabLab
Media Direct
C2
SoftJam

Il programma potrebbe subire variazioni.