



EVENTI CON LE SCUOLE

DIGITAL EXCHANGE MIUR DIGITAL STORYTELLING LAB

Quando:

- **giovedì 28 giugno**, ore 9.00-13.00 e 15.00-19.00
- **venerdì 29 giugno**, ore 9.30-13.00 e 14.00-16.00

Dove: palazzo di Toppo Wassermann, via Gemona 92

Il "Digital Exchange Program - Dep" è un programma di scambi internazionali tra studenti delle scuole superiori italiane (anche di diverse classi) e studenti coetanei di altri Paesi extraeuropei, ideato e promosso dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (Miur) nell'ambito della strategia di coinvolgimento e mobilitazione della Scuola Italiana verso EXPO 2020 Dubai. L'obiettivo del Dep è trasformare la scuola in uno strumento di *capacity building* e diplomazia culturale.

Il programma coinvolgerà nei prossimi due anni circa 250 studenti e docenti di tutte le regioni italiane e sarà gestito, in tutte le fasi di attuazione dal Convitto Nazionale "Paolo Diacono" di Cividale del Friuli (Udine).

Oltre alla presentazione ufficiale del Dep, Udine ospiterà l'Acceleration Lab preparatorio dei primi due *Digital Exchanges* (Canada e India), coinvolgendo circa 50 tra studenti e docenti, vincitori di alcune competizioni, sul modello di *hackathon* e simulazioni internazionali, promosse dal Miur negli ultimi mesi.

Evento riservato alle scuole coinvolte.

Coordina i lavori: Lorenzo Micheli, Program Manager @Futuraltalia, Miur

Università degli Studi di Udine
Direzione centri e servizi - Relazioni con la stampa
via Palladio 8 – 33100 Udine

Yes!Comunica
Ufficio Stampa|Public Relations|New Media
info@yescomunica.it

Simonetta Di Zanutto (0432 556278)
Stefano Govetto (0432 556276), Silvia Pusiol (0432 556271)
e-mail: ufficio.stampa@uniud.it
Ultime notizie: <http://qui.uniud.it>



IO LO INSEGNO DIGITALE

Quando: giovedì 28 giugno, ore 19.00-20.30

Dove: Arena del sapere (piazza Matteotti)

Studenti e docenti di istituti secondari di secondo grado saranno protagonisti dell'evento "Io lo insegno digitale" dedicato alle eccellenze educative e agli innovatori dell'apprendimento del territorio. Obiettivo la valorizzazione dei **16 progetti** che gli studenti hanno realizzato durante l'anno scolastico. Saranno allestiti alcuni spazi all'interno della piazza per dare la possibilità ai ragazzi di presentare le loro idee. Gli studenti avranno inoltre a disposizione un tempo prestabilito per descrivere il loro progetto e le modalità di realizzazione.

1. Apprendimento e insegnamento: dalle neuroscienze all'applicazione pratica

Le ultime ricerche delle neuroscienze e della pedagogia dimostrano i limiti dei tradizionali metodi della didattica e suggeriscono strategie più efficaci. Pertanto alcuni docenti di una classe terza hanno predisposto per ciascuna disciplina coinvolta due moduli, uno tradizionale ed uno sperimentale. Una classe quinta ha valutato le due metodologie.

Docente di riferimento: **Luigino Sepulcri**, Liceo Classico J.Stellini-Udine.

2. La vetrina dell'ingegno

Esperienza di ricerca sociale (bibliografica, d'archivio, sul campo, sistematizzazione dei contenuti) funzionale alla ricostruzione della storia di 2 aziende friulane e all'allestimento di un'esposizione. L'elaborazione e la presentazione dei materiali sono rese possibili dall'uso di una piattaforma di condivisione e di altri strumenti digitali.

Docente di riferimento: **Chiara Tempo**, Liceo C. Percoto-Udine.

3. Parco Dolomiti friulane: la tecnologia e il giornalismo al servizio del territorio

Percorso multidisciplinare per la valorizzazione del Recinto Faunistico di Pianpinedo e del Museo della Casa Clautana. Il progetto è suddiviso in due nuclei, il primo più naturalistico con incontri in loco con guide specializzate. Il secondo nucleo con caratteristiche storiche-antropologiche. Gli studenti hanno realizzato un ambiente web con indicazioni in 4 lingue, fotoreportage e promozione del prodotto.

Docente di riferimento: **Mara Bona, Alessia Scuor**, Liceo Classico Europeo "Educandato Statale Collegio Uccellis"-Udine.

4. Romea Strata let's get it known! Introduction to digital marketing

L'attività è inserita nel progetto ASL "Par grazie di Diu" sulla Romea Strata. La docente ha ideato un percorso che introduce i concetti-base del digital marketing, poi applicati a un compito di realtà. A gruppi, gli studenti realizzano contenuti digitali in lingua inglese da diffondere in vari social media, valutando poi impatto e risultati.

Docente di riferimento: **Stefania Nonino**, ISIS B. Stringher-Udine.

Università degli Studi di Udine
Direzione centri e servizi - Relazioni con la stampa
via Palladio 8 – 33100 Udine

Yes!Comunica
Ufficio Stampa|Public Relations|New Media
info@yescomunica.it

Simonetta Di Zanutto (0432 556278)
Stefano Govetto (0432 556276), Silvia Pusiol (0432 556271)
e-mail: ufficio.stampa@uniud.it
Ultime notizie: <http://gui.uniud.it>



5. C_Car Bearzi

I ragazzi del Centro di Formazione Professionale e del Tecnico Bearzi, in collaborazione con la carrozzeria Castagna di Milano, hanno realizzato un'auto elettrica composta da 64 pezzi. Un'auto senza chiavi, che si accende con un app ed il proprietario setta le proprie impostazioni. Un'auto compatta con pezzi prodotti con la stampante 3D.

Docente di riferimento: **Lucia Radicchi**, Istituto Salesiano G. Bearzi-Udine.

6. Digital Exchange Program (DEP)

Progetto triennale del MIUR di mobilità di studenti italiani meritevoli verso Paesi extraeuropei strategici. Prima della mobilità è prevista una fase di comunicazione in remoto (Digital Exchange) di qualche mese, in cui gli studenti italiani e stranieri sono chiamati a sviluppare a distanza un progetto di innovazione sociale, che verrà poi implementato in loco. Il progetto coinvolge studenti di tutto il territorio nazionale e istituti partner da 20 stati extraeuropei considerati "strategici" alla luce degli obiettivi fissati dall'Italia in vista di Expo Dubai 2020.

Docente di riferimento: **Monica Adami**, Convitto Nazionale P. Diacono – Cividale.

7. Marinoni digitale-Video storytelling

Il progetto prevede l'utilizzo delle *creative commons* per la realizzazione di un fake trailer-analisi della struttura di una storia cinematografica, scrittura del soggetto, approfondimento delle tecniche montaggio tramite l'analisi di esempi video online. Progettazione e stesura del progetto, realizzazione di un trailer cinematografico utilizzando software dedicato e clip video cc.

Docente di riferimento: **Matteo Passalacqua**, ITS G.G. Marinoni – Udine.

8. Marinoni digitale-Guardiani della costa

Con esperti di scuola robotica e Olpa è stato previsto un percorso formativo ad hoc composto da 3 unità didattiche: la biodiversità, il cambiamento climatico e l'inquinamento. Per ciascuna di esse sono stati creati 1)webcast 2)dispense 3)video tutorial. Ogni classe potrà monitorare un tratto di costa con il supporto della App, geolocalizzare i dati e creare una mappa virtuale delle rilevazioni. Sarà messo a disposizione un percorso formativo online.

Docente di riferimento: **Giorgio Sollami**, ITS G.G. Marinoni - Udine.

9. Marinoni digitale-Acque sotterranee

Da diversi anni si realizzano apparati sperimentali per simulare in modo analogico, in laboratorio, fenomeni naturali. I lavori vengono documentati con riprese e realizzazione di video. In questo caso si è cercato di modellizzare il comportamento delle acque sotterranee. I lavori vengono documentati con riprese e realizzazione di video.

Docente di riferimento: **Maurizio Commisso**, ITS G.G. Marinoni - Udine.

10. Il Progetto LabCo tra e-learning e matematica innovativa

L'esperienza riguarda attività di innovazione per l'insegnamento della matematica: vengono adottate metodologie didattiche proprie della didattica attiva e dell'apprendimento tra pari alternando azioni in presenza ed on-line tramite l'utilizzo della piattaforma di e-learning, Moodle.



Vengono presentate due attività in cui si sono invertiti docente-studenti. Nello specifico agli studenti è stato chiesto di produrre video-tutorial sull'utilizzo di GeoGebra 2D e 3D e di fungere da tutor per docenti delle scuole superiori, affiancando i propri docenti curricolari.
Docente di riferimento: **Chiara Milan e Marzia Toso**, ISIS A. Malignani – Udine.

11. LabCoS-Laboratorio collaborativo di Storytelling

Pensiero computazionale & Peer Education. Allievi di prima superiore, esperti del software Scratch, insegnano ad alunni di scuola primaria ad animare una storia ideata e disegnata da loro, su fogli di carta, similmente a dei fotogrammi; questi vengono "animati", prendono vita e voce grazie al supporto degli studenti "tutor" della scuola superiore. L'esperienza riguarda un'attività di introduzione al pensiero computazionale con l'utilizzo del software Scratch. Vengono adottate metodologie didattiche non trasmissive, ma proprie della didattica attiva, dell'apprendimento tra pari e del costruttivismo.

Docente di riferimento: **Manuela Barbierato e M. Concetta Brocato** ISIS A. Malignani - Udine e **Sonia Bravin** Istituto comprensivo n.5 di Udine.

12. Malignani a 360° - Tour virtuale alla scuola in realtà aumentata

L'innovativa idea progettuale è nata da due studenti che hanno pensato di realizzare una visita virtuale alla scuola, similmente a "Google street view". L'attività ha previsto l'utilizzo dell'ambiente Unity, Sw Open Source utilizzato per applicazioni 3D, realtà virtuale ed aumentata. Gli studenti hanno pensato, infatti, che la visita virtuale potesse valorizzare la scuola offrendo a chiunque l'opportunità di visitarla anche senza essere fisicamente presente.

Docente di riferimento: **M. Concetta Brocato** ISIS A. Malignani – Udine.

13. TELMS-Technology Enhanced Learning Mentoring Support

Obiettivo principale di TELMS è supportare lo sviluppo delle "e-skills" dei docenti, per un utilizzo innovativo dell'ICT nella didattica e la realizzazione di attività coinvolgenti per gli studenti Il progetto non è orientato alla sola formazione sull'utilizzo di Software specifici ma l'ottica è pedagogica, metodologica e di ricerca didattica.

Docente di riferimento: **M. Concetta Brocato, Luciano Dereani e Federica Tabacco**, ISIS A. Malignani – Udine.

14. Metodi di marcatura per eppendorf tubes

Attualmente si marcano le provette eppendorf tubes con i maker, con le etichette pre-stampate o con i bar codes. Tutti questi metodi presentano dei difetti (poco resistenti). E' stato quindi ideato un laser che potesse incidere in modo preciso e permanente le provette in questione. L'apparecchio non richiede manutenzione ed è economico. Come risultato si è creato un sistema di controllo e stampa a distanza montato su una stampante della scuola. Progetto premiato con l'accesso all'EXPO delle Scienze di Bruxelles 2019.

Docente di riferimento: **Gianfranco Chiap e Annamaria Boasso**, ISIS A. Malignani – Udine.

15. 3D Digital Creativity: innovazione dell'utente per stampa 3D

Università degli Studi di Udine
Direzione centri e servizi - Relazioni con la stampa
via Palladio 8 – 33100 Udine

Yes!Comunica
Ufficio Stampa|Public Relations|New Media
info@yescomunica.it

Simonetta Di Zanutto (0432 556278)
Stefano Govetto (0432 556276), Silvia Pusiol (0432 556271)
e-mail: ufficio.stampa@uniud.it
Ultime notizie: <http://qui.uniud.it>



All'interno di una ventennale sperimentazione didattica di modellazione 3D, durante la scuola d'innovazione 3D Digital Creativity (06/17) gli studenti, necessitando di maggior tempo d'uso di una stampante 3D rispetto al disponibile, hanno implementato, a costi contenutissimi, un sistema di controllo e stampa a distanza.

Docente di riferimento: **Andrea Tirelli**, ISIS A. Malignani – Udine.

16. Digitalmente attivi

Il progetto si sviluppa trasversalmente alle discipline e prevede l'utilizzo degli strumenti digitali non solo nella fase di apprendimento curriculare ma anche nel processo di valutazione passando attraverso la valorizzazione dell'informale e del non formale. Obiettivo prioritario quello di sviluppare negli studenti, destinatari e protagonisti dei percorsi, competenze di cittadinanza digitale, attraverso l'utilizzo consapevole delle nuove tecnologie e dei media.

Docente di riferimento: **Giovanna Toffoli**, Liceo Scientifico Statale G. Marinelli-Udine.

DIGITAL EXCHANGE MIUR – EVENTO PUBBLICO

Quando: venerdì 29 giugno, ore 19.00-20.00

Dove: Loggia dell'innovazione (Loggia del Lionello)

Presentazione al pubblico dei risultati delle giornate di lavoro del progetto Digital Exchange Miur.

Università degli Studi di Udine
Direzione centri e servizi - Relazioni con la stampa
via Palladio 8 – 33100 Udine

Simonetta Di Zanutto (0432 556278)
Stefano Govetto (0432 556276), Silvia Pusiol (0432 556271)
e-mail: ufficio.stampa@uniud.it
Ultime notizie: <http://qui.uniud.it>

Yes!Comunica
Ufficio Stampa|Public Relations|New Media
info@yescomunica.it