



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

Azione@28 PNSD Animatori Digitali

Webinar con azioni di supporto e la partecipazione di esperti nazionali

Coordinatore : Pasquale F.co COSTANTE – Referente PNSD

Dirigente CoordinatoreUSR: Claudia DATENA



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca



Per la partecipazione ai Webinar si prega registrarsi al seguente link:

<https://goo.gl/CS3ZrQ>



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

PROGRAMMA

Febbraio

- 1) **21 FEBBRAIO | 17:00 - 18:15** - STATO DI ATTUAZIONE E PROSPETTIVE DEL PNSD –
Donatella SOLDA - *MIUR, Membro della Segreteria Tecnica del Ministro*

- 2) **26 FEBBRAIO | 16:00 – 17:15** LA SCUOLA A RETE DICULTHER E LA III SETTIMANA DELLE CULTURE DIGITALI #ANTONIO RUBERTI.
Carmine MARINUCCI - *Segretario Generale Scuola a Rete DiCultHer – Direttore Direzione Committenza ENEA- Marco DI PAOLO* - *Referente per la Regione Molise della Scuola a Rete Diculther - Giovanni PISCOLLA* - *Stati Generali dell'Innovazione - Coordinatore Innovazione per Scuole ed Enti Locali*

- 3) **28 FEBBRAIO | 16:00 – 17:15** - ANDARE OLTRE IL SUPPLIZIO DIGITALE DI SISIFO
Paolo RUSSO - *Segretario Nazionale Stati Generali dell'Innovazione*

Marzo

- 4) **2 MARZO | 16:00 – 17:15** - SPAZI PER L'APPRENDIMENTO: Dal modello dell'azienda taylorista/fordista al modello Googleplex
Giuseppe MASTRONARDI - *Presidente Nazionale di AICA- Pier Franco RAVOTTO (AICA)*

- 5) **7 MARZO | 16:00 – 17:15** - OPENDATA E OPENGOV: nuove professioni, nuove soft skills, nuovi strumenti abilitanti la cittadinanza digitale
Francesco Piersoft PAOLICELLI

- 6) **9 MARZO | 16:00 - 17:15** - OFFICE 365 PER LA SCUOLA : STRUMENTI CHE ABILITANO LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DEL XXI SECOLO – Illustrazione del rapporto tra didattica e innovazione
Davide DI CAMILLO - *Microsoft learning consultant*

- 7) **12 MARZO | 17:00 - 18:15** - DOCUMENTARE LA SCUOLA CON LA REALTA' VIRTUALE E AUMENTATA
Riccardo LOPES – *Docente utilizzato USR*



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

- 8) **14 MARZO | 16:00 – 17:15** CODING E PENSIERO COMPUTAZIONALE NELLA SCUOLA:
DAL PENSIERO ALL'AZIONE
Francesco Piersoft PAOLICELLI
- 9) **16 MARZO | 17:00 - 18:15** – DIDATTICA IMMERSIVA
Andrea BENASSI - *Ricercatore Indire*
- 10) **20 MARZO | 16:00 - 17:15** – ATTIVISMO PEDAGOGICO CON LA REALTA' VIRTUALE E
AUMENTATA
Giuseppe MASTRONARDI - *Presidente Nazionale di AICA- P. RAVOTTO*
- 11) **21 MARZO | 16:00 – 17:15** - FARE DIDATTICA CON I PROGETTI WIKIMEDIA
Luigi CATALANI - *Docente universitario, Bibliotecario, Wikimedian*
- 12) **26 MARZO | 16:00 - 17:15**- SPAZI E APPRENDIMENTO: TRASFORMARE GLI SPAZI
EDUCATIVI G. MOSCATO, S. CHIPA, L. ORLANDINI - *Gruppo di ricerca Indire*
- 13) **28 MARZO | 16:00 - 17:15** - OFFICE 365 PER LA SCUOLA : competenze digitali e nuovi
ambienti di comunicazione, condivisione e collaborazione
Davide DI CAMILLO - *Microsoft learning consultant*

Aprile

- 14) **4 APRILE | 16:00 - 17:15** - LE BIBLIOTECHE DIGITALI NELLA DIDATTICA
Luigi CATALANI - *Docente universitario, Bibliotecario, Wikimedian*
- 15) **6 APRILE | 16:00- 17:15** - FUNZIONE EDUCATIVA DELLA BIBLIOTECA SCOLASTICA
DIGITALE - Donatella LOMBELLO - *Docente di Letteratura per l'infanzia, Università di Padova*
- 16) **9 APRILE | 16:00 - 17:15** - OFFICE 365 PER LA SCUOLA : insegnare giocando con
Minecraft - Luca PAOLINI - *Global Mentor di Minecraft*
- 17) **11 APRILE | 16:00 – 17:15** DIDATTICA NELLA BIBLIOTECA SCOLASTICA DIGITALE
Mario PRIORE – *Animatore Digitale*
- 18) **13 APRILE | 15:00 - 17:15**- METODOLOGIE DIDATTICHE A CONFRONTO
DIANORA BARDI - *Presidente Centro Studi ImparaDigitale* - Mauro SABELLA



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

- 19) **16 APRILE | 16:00 – 17:15** - **EDUCARE AL PATRIMONIO CULTURALE NELL'ERA DIGITALE**
Marco DI PAOLO - *Referente per la Regione Molise della Scuola a Rete Diculther*
- 20) **18 APRILE | 15:00 – 16,15** - **IL PATRIMONIO IMMATERIALE E LE TECNOLOGIE DIGITALI**
Letizia BINDI - *Associate Professor of Cultural Anthropology - University of Molise (Italy) - Director of BIOCULT - Centre of Research on Bio-Cultural Heritage and Local Development Referente per l'Università degli Studi del Molise della Scuola a Rete Diculther*
- 21) **19 APRILE | 15:00 - 17:15** **ESEMPI DI METODOLOGIE**
Dianora BARDI - *Presidente Centro Studi ImparaDigitale – Mauro SABELLA*
- 22) **24 APRILE | 15:30 - 16:45** - **IL DIVARIO GENERAZIONALE E LA VARIABILE TECNOLOGICA"**
Luciano MONTI - *Docente di Politiche dell'Unione Europea presso la Facoltà di Scienze Politiche della LUISS Guido Carli, Roma. Condirettore Scientifico della Fondazione Bruno Visentini*
- 23) **26 APRILE | 16:00 - 17,30** - **DIGITAL STORYTELLING PARTE 1**
Francesco LEONETTI – *Formatore Tecnologie multimediali e interattive- Collaboratore di Rizzoli Education e Mondadori Education*
- 24) **27 APRILE | 16:00 - 17,30** - **DIGITAL STORYTELLING PARTE 2**
Francesco LEONETTI – *Formatore Tecnologie multimediali e interattive - Collaboratore di Rizzoli Education e Mondadori Education*

Maggio

- 25) **4 MAGGIO | 16:00 - 17:15** - **CONOSCERE PER VEDERE, VEDERE PER CONOSCERE**
Pino DELL'AQUILA - *Docente di fotografia di architettura , di fotografia e beni culturali in ambiente museale presso lo IED (Istituto Europeo di Design) di Torino- Professore a contratto presso Struttura didattica speciale Universitaria in Scienze per la Conservazione, Restauro, Valorizzazione dei Beni Culturali di Venaria.*
- 26) **8 MAGGIO | 16:00 - 17:15** - **PROBLEM SOLVING: metodo e creatività per l'informatica nella scuola** - **Luca FORLIZZI** – *Comitato Tecnico Scientifico O.P.S.*
- 27) **ESPERIENZE INNOVATIVE DELLA SCUOLA LUCANA** – da definirsi



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE

Interventi



Donatella Solda

MIUR, Membro della Segreteria Tecnica del Ministro

Nota biografica

Donatella Solda, Dirigente dell'Ufficio di Gabinetto del MIUR, è tra gli autori del PNSD. Esperta dei processi di innovazione e trasformazione digitale in ambito educativo, è specialista di informazione del settore pubblico e consulente in materia di diritto delle tecnologie informatiche. Per conto del MIUR si è occupata in particolare di politiche e leggi di riforma e innovazione del sistema scolastico, educazione e competenze digitali, politiche della valutazione e del miglioramento del sistema educativo, strumenti di Open Government applicato, strumenti innovativi per la gestione e l'accompagnamento della progettualità, innovazione sociale

21 FEBBRAIO | 17:00 - 18:15

STATO DI ATTUAZIONE E PROSPETTIVE DEL PNSD

Solo due anni fa i numeri evidenziavano un'Italia indietro di 15 anni in fatto di digitalizzazione, rispetto ad altri paesi. Grazie al PNSD una grossa fetta di questo divario è ora stata colmata, con coraggio e determinazione e tutti i numeri presentati nella 3 giorni di "Futura" - la scuola del domani " nella città di Bologna, invasa dal digitale e dall'innovazione scolastica, evidenziano che le azioni messe in campo vanno assolutamente nella direzione giusta.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

LA SCUOLA A RETE DICULTHER E LA VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE

CARMINE MARINUCCI, MARCO DI PAOLO, GIOVANNI PISCOLLA

Interventi



Carmine Marinucci

**Segretario Generale Scuola a Rete DiCultHer – Direttore
Direzione Committenza ENEA**

Nota biografica

Laureato in Scienze Biologiche, ha svolto attività di ricerca nei settori della Geobotanica e della Paleoecologia naturalistica e culturale partecipando anche a numerose missioni di archeologia insediamentale in Italia e in Medio Oriente.

Dall'83 al '93 si è occupato di organizzazione della ricerca scientifica presso l'Ufficio per il coordinamento della ricerca scientifica, poi Ministero dell'Università e della Ricerca, assumendo funzioni ed incarichi di diretta collaborazioni dei Ministri pro tempore in quel periodo. Membro di Comitati, Commissioni e Gruppi di Lavoro sulle politiche della ricerca in rappresentanza del Ministero. Ha avviato rilevanti iniziative in Italia e in Europa per la diffusione della cultura scientifica quali la "Settimana della Cultura Scientifica". Dal '93, Dirigente ENEA, con l'incarico della promozione dell'Alta Formazione e i rapporti con la Scuola e l'Università. In queste funzioni è stato il promotore del progetto CAMPUS, affidato poi alla CRUI per la sua realizzazione. Si è occupato di introduzione delle nuove Tecnologie della Comunicazione nel mondo della Scuola attraverso specifici progetti. E' stato impegnato nella definizione di Modelli e Servizi e-learning per il sociale e per lo sviluppo del Terzo Settore promossi dall'Istituto Superiore per lo Sviluppo del Terzo Settore (IST), di cui ne è stato il Vice Presidente. Dal 2004 al giugno 2006 Direttore del Nucleo di Vigilanza e Controllo dell'ENEA, dal luglio 2006, responsabile della Segreteria del Consiglio dell'Ente medesimo. Dal 2010, membro del Gruppo di Lavoro per l'internazionalizzazione della ricerca del Ministero per l'Istruzione, l'Università e la Ricerca che ha predisposto i dossier per la negoziazione di Horizon 2020. Rappresentante italiano per il Comitato Cooperazione del 7° Programma Quadro di Ricerca europeo. Coordinatore del Tavolo di Concertazione MIUR-DPO per le questioni di genere nella scienza, nonché del Tavolo di Concertazione MIUR-MiBAC istituito a sostegno della partecipazione italiana all'iniziativa congiunta europea «Patrimonio culturale e cambiamenti globali: una nuova sfida per l'Europa». E' stato l'ideatore e responsabile della Mostra itinerante Memoria/Futuro. Tecnologie innovative per il Patrimonio Culturale. E' stato Consigliere per l'internazionalizzazione della ricerca del Ministro dell'Istruzione, l'Università e la ricerca, Prof. F. Profumo. E' stato Vice Presidente della Società Italiana per il Progresso delle Scienze (SIPS) fino



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata

Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola

Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

al 2005, membro del Comitato di Presidenza e dal giugno 2007 al 2009 Segretario Generale. Dal novembre 2013 è Segretario Generale dell'Associazione Italiana Istituti di Cultura (AICI) (www.aici.it) E' autore e/o coautore di circa 30 pubblicazioni scientifiche, di alcuni libri e di numerosi articoli su giornali e riviste di divulgazione scientifica. Attualmente è Direttore della Committenza e Direttore a.i. del Board dei Direttori ENEA e Segretario Generale della Scuola a Rete in Digital Cultural Heritage (www.diculther.it).



Marco Di Paolo

**Referente per la Regione Molise della Scuola a Rete
Diculther**

Nota biografica

“Personaggio” piuttosto eclettico, poliedrico e multitasking, nasce professionalmente architetto, con una grande passione per il patrimonio urbanistico ed architettonico, quale segno materiale e tangibile dell'evoluzione umana e sociale. Specializzato in Restauro e Nuove Tecnologie per la Tutela e la Salvaguardia dei Beni ambientali, artistici ed architettonici, compie le sue prime esperienze di lavoro presso la Soprintendenza dei BB.AA.AA.AA.SS e del PATRIMONIO DEMO-ETNOANROPOLOGICO, di Caserta e Benevento, sotto la guida dell'arch. Gianmarco Jacobitti, dell'arch. Francesco Canestrini e della dott.ssa Annamaria Romano, con cui ha collaborato per oltre dieci anni, spaziando dai Piani Paesaggistici allo studio e catalogazione dei centri storici e dei nuclei rurali dei comuni del beneventano del Basso Tammaro. Approda, successivamente, al mondo della scuola, quale docente di Tecnologia della secondaria di 1° grado e da subito si occupa di didattica innovativa, di nuovi scenari di apprendimento e di insegnamento, diventando referente per l'USR Molise del PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE e lavorando con il Presidente di INDIRE prof. Giovanni Biondi e la dott.ssa Rossella Schietroma del MIUR. In questo frangente, non ha mai rinunciato a quelli che erano i suoi interessi iniziali, anzi ha cercato di coniugarli con le nuove opportunità che la didattica innovativa ed il “linguaggio digitale” offrivano, cercando di farsi portavoce, all'interno dei contesti scolastici frequentati e della formazione Universitaria, infatti è stato docente presso i percorsi di TFA (Tutorcinio formativo attivo) e dei laboratori didattici dei neo-immessi in ruolo, di una nuova educazione al patrimonio culturale, quale nucleo fondante delle offerte formative della scuola per il conseguimento delle competenze del terzo millennio. L'incontro con la Scuola a rete Diculther, gli ha poi consentito di sviluppare, approfondire e rendere sistemico il suo bagaglio culturale, professionale ed esperienziale.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi



Giovanni Piscolla

Stati Generali dell'Innovazione - Coordinatore Innovazione per Scuole ed Enti Locali

Nota biografica

Esperto di tecnologie ICT per le Pubbliche Amministrazioni, settore in cui in 36 anni di attività ha maturato molteplici esperienze (tecniche, manageriali, di relazione, di acquisizione e gestione progetti). In particolare ha diretto aziende di servizi informatici, ha contribuito all'ideazione e alla realizzazione di progetti innovativi, ha partecipato a Comitati e Gruppi di Lavoro istituzionali, ha affiancato, formato e assistito amministratori e funzionari. Attualmente si occupa di sviluppo e gestione di progetti di formazione e di innovazione sociale e culturale nei territori e in ambito scolastico. E' membro del Comitato di Coordinamento dell'Associazione Stati Generali dell'Innovazione ed opera attivamente nella Rete DiCultHer.

26 febbraio | 16:00-17:15

LA SCUOLA A RETE DICULTHER E LA III SETTIMANA DELLE CULTURE DIGITALI #ANTONIO RUBERTI.

“Durante la depressione degli Anni Trenta ai giovani si chiese di costruire con pala e piccone le autostrade e i ponti: le infrastrutture per lo sviluppo dell'economia del ventesimo secolo. Per superare la crisi attuale ai giovani si chiede di costruire contenuti digitali a disposizione di tutti: le infrastrutture per lo sviluppo dell'economia del ventunesimo secolo. Per aiutare i giovani in questo compito oltre sessanta organizzazioni che operano nel settore della cultura hanno deciso di collaborare per dare vita alla Digital Cultural Heritage, Arts & Humanities School.”

Il Seminario vuole essere una presentazione delle finalità dell'Accordo di Rete DiCultHer, cui ha aderito l'Ufficio Scolastico Regionale della Basilicata, e delle sue iniziative a sostegno della valorizzazione dei Patrimoni Culturali materiali e immateriali attraverso le tecnologie digitali.

Verrà anche presentata la Settimana delle Culture Digitali (#SCUD2018 9-14 aprile 2018) che è alla sua terza edizione e che ha ottenuto dal MIBACT il prestigioso riconoscimento del marchio dell'Anno europeo del Patrimonio Culturale 2018.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

Interventi



Paolo Russo

Stati Generali dell'Innovazione / DiCulther School

Nota biografica

Matematico disoccupato da oltre vent'anni, ha occupato il tanto tempo libero baloccandosi con la direzione di società e associazioni in Italia e negli Stati Uniti, quando non era occupato a partecipare ai lavori di commissioni su ICT e Innovazione del Governo italiano o a collaborare con il Department of State Delaware. Convinto sostenitore dell'eclettismo nell'era digitale, si fa forza delle vaste incompetenze maturate nel corso degli anni nel campo dello sviluppo economico locale, della mediazione culturale internazionale, della conduzione di progetti e organizzazioni, dell'innovazione, dei sistemi informativi geografici, della comunicazione visiva, del fumetto e della programmazione su più piattaforme di quanto gli piaccia ricordare. Da alcuni anni si diverte a lavorare allo sviluppo del concetto di "museater", applicando modelli quantistici di propagazione dell'energia all'interazione tra gli storylet del mondo interiore del visitatore e le onde narrative emanate da opere d'arte e manufatti archeologici. Ha cominciato con la mostra "Treasures & Tales of Italy's Art Recovery Team" alla Grand Opera House di Wilmington, Delaware e non si è più fermato. Ama smodatamente i gatti e tuttavia li biasima perché potrebbero dominare il mondo, ma non ne hanno voglia. Imperdonabile, perché farebbero un lavoro decisamente migliore di noi

28 febbraio | 16:00-17:15

ANDARE OLTRE IL SUPPLIZIO DIGITALE DI SISIFO

Digitale vuol dire cambiamento continuo. Un cambiamento che si può rincorrere cercando di acquisire in tempi nulli le sfuggenti competenze necessarie ad utilizzare la miriade di nuovi prodotti, servizi e piattaforme in una moderna riedizione digitale del supplizio di Sisifo. Oppure un cambiamento che si può cercare di anticipare, ragionando in termini di progetti digitali trans-generazionali. Un'ottima palestra per questo tipo di pensiero è la progettazione di monumenti digitali. Illustriamo l'esempio pratico di "Piazza Europa" e del concorso per le scuole "Crowddreaming: i giovani co-creano cultura digitale".



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

Interventi



Marco Di Paolo

**Referente per la Regione Molise della Scuola a Rete
Diculther**

16 APRILE | 16:00 - 17:15

EDUCARE AL PATRIMONIO CULTURALE NELL'ERA DIGITALE

Il Miur, il Mibact e la Commissione Cultura della Camera hanno, già da tempo, attenzionato lo stretto legame che esiste tra la scuola digitale e l'educazione al patrimonio. Per questo motivo, realtà come art-bonus, il rapporto pubblico – privato, il mondo analogico e il mondo digitale, il patrimonio materiale ed immateriale, presenti nella nuova governance dei beni culturali, sono strettamente connesse alla legge 107 “la buona scuola”, alla delega alla cultura umanistica, all'alternanza scuola lavoro, al bonus per i docenti e a quello per i neodiciottenni. Da questa riconosciuta connessione, tra mondo della scuola ed il mondo dei beni culturali si potrà registrare, non solo l'aumento numerico dei cittadini che ne possono fruire, vivendo nella consapevolezza democratica e nel benessere economico, ma si garantirà alle generazioni attuali e future la possibilità di raggiungimento di una piena cittadinanza. La scuola è il luogo in cui si pongono le basi ad una piena cittadinanza, alle cui fondamenta c'è l'accesso alla cultura. L'accesso alla cultura, all'istruzione rappresentano i temi fondamentali di diritti individuali per costruire una società democratica. Tutto ciò deve partire dal basso, nel luogo della scuola, attraverso il perseguimento di competenze, di costruzione di conoscenze, quindi di cultura, da un lato; da un altro lato, nel luogo della scuola come centro civico – catalizzatore di comunità, ma anche come attivatore di comunità attraverso gli studenti e le studentesse. Risulta, quindi, necessario sviluppare e diffondere nel sistema scuola, la cultura dell'educazione al patrimonio culturale, quale know-how educativo, formativo e professionale.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

Interventi



Letizia Bindi

Associate Professor of Cultural Anthropology - University of Molise (Italy) - Director of BIOCULT - Centre of Research on Bio-Cultural Heritage and Local Development

Nota biografica

Si occupa di storia delle discipline demotnoantropologiche, di rapporto tra culture locali e immagini della Nazione nella storia italiana recente, mentre su un fronte più strettamente etnografico ha studiato negli scorsi anni i percorsi di integrazione dei migranti e le strategie di mediazione interculturale con particolare riferimento alle seconde generazioni. Sul fronte della tematica "Patrimonio, rappresentazioni e identità culturali" ha svolto tra il 1994 e il 2004 una ricerca dedicata all'immagine delle culture popolari nell'Archivio delle Teche RAI dalla quale ha tratto un volume dal titolo: *Bandiere Antenne Campanili. Comunità immaginate nello specchio dei media*, Meltemi, Roma, 2005. Dal 2005 ha iniziato a studiare i sistemi festivi locali con particolare riferimento alla Processione dei Misteri (Corpus Domini) di Campobasso e le modalità di trasformazione delle feste tradizionali a carattere locale nel nuovo contesto della modernità avanzata. Su tale filone di studi sta concentrando la propria ricerca attualmente. Da allora si occupa in particolar modo di sistemi festivi e cerimoniali di tipo tradizionale in area europea meridionale con particolare riferimento ai rituali del Corpus Domini e alle strategie di patrimonializzazione Unesco dei beni culturali immateriali. Dal 2011 è entrata a far parte del Comitato Scientifico del Progetto di Ricerca Europeo Universitat de Barcelona - Project: *Patrimonialización y redefinición de la ruralidad* - CSO2011-29413 per il quale ha già partecipato a diversi seminari e incontri in Spagna i cui atti sono stati già pubblicati in un volume apparso nel 2011. Nel 2012 ha partecipato al I CONGRESO INTERNACIONAL: *REPENSANDO LOS LIMITES DEL PATRIMONIO CULTU-NATURAL* (21-24 de noviembre de 2012) organizzato dal Comitato Scientifico del suddetto Progetto Europeo di Ricerca.

18 APRILE | 15:00 – 16.15

IL PATRIMONIO IMMATERIALE E LE TECNOLOGIE DIGITALI

Il patrimonio immateriale condivide con quello digitale la plasticità e la continua trasformazione e, per certi versi, molte delle pratiche di comunicazione, scambio di dati che avvengono sulla piattaforme digitali finiscono per porre temi di nuova oralità, idee di comunità e senso di identità che già sono tipiche delle forme espressive condivise e tradizionali.

L'insieme dei patrimoni di saperi e pratiche delle comunità di eredità beneficia, inoltre, enormemente del ricorso alla strumentazione e ai circuiti comunicativi digitali, sia come archiviazione consapevole e creativa che come forme di disseminazione. In ambito educativo ciò



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

consente di facilitare e implementare le conoscenze, le possibilità di confronto e dialogo tra esperienze e contesti patrimoniali diversi, la comunicazione con parti scisse delle proprie comunità di origine, nei processi migratori globali, ad esempio, facendo della scuola attenta ai temi del patrimonio immateriale un luogo di formazione critica sulle culture anche e proprio grazie all'uso consapevole e intensivo della comunicazione e valorizzazione digitale dei patrimoni culturali. Con alcuni casi studio presi da contesti italiani ed europei si cercherà di illustrare in modo chiaro questi concetti e suggerimenti.

LA VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE

Interventi



Pino Dell'Aquila

Eterno studente

Nota biografica

...dalla serie "gli esami non finiscono mai"

Lucano per padre/madre e nonni.

Architetto, utilizzatore della fotografia e della grafica, osservatore e illustratore, talvolta docente. Da sempre innamorato del territorio lucano.

Dalla costituzione dell'insegnamento di Tecniche Fotografiche, è professore a contratto presso Struttura didattica speciale Universitaria in Scienze per la Conservazione, Restauro, Valorizzazione dei Beni Culturali di Venaria. Presso lo IED (Istituto Europeo di Design) di Torino è docente di fotografia di architettura, di fotografia e beni culturali in ambiente museale. Si occupa di comunicazione e di immagine coordinata per l'architettura, arte e design. Suoi servizi sono apparsi sulle più importanti riviste di architettura italiane ed estere (Domus, Abitare, Casa Vogue, AD, Gran Bazaar, Ottagono, Axis, Open Spa ce, ecc.).

04 MAGGIO | 16:00 - 17:15

"CONOSCERE PER VEDERE, VEDERE PER CONOSCERE"

- Pur producendo come non mai, tante immagini, rischiamo di perdere la capacità di osservare, di ricordare.
- Viviamo un territorio ricco di emergenze culturali delle più svariate tipologie, che non sono solo quelle monumentali del passato.
- Non solo capire, ma anche saper comunicare.
- Annotare, fotografare, disegnare ma anche scomporre, sezionare, decontestualizzare, ricondizionare (digitalmente) da superfetazioni e materiali accidentali, riannodare,

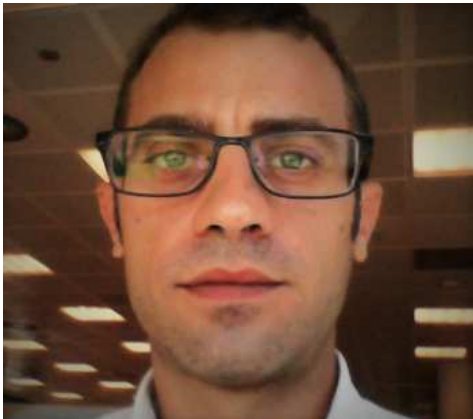


Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

- Saper porre l'attenzione sulle cose per conquistare l'attenzione e l'interesse di tutti.
- Conoscere, studiare un "bene" implica il concetto di "adozione" benevola e tollerante, per cui dovremo saper valutare fragilità e apparente solidità.
- "La scuola che fa scuola", prima di tutto a noi stessi che studiamo come praticare vie nuove, suggerite "dentro la scuola" da chi ha praticato il lavoro come la "scuola che continua"

OFFICE 365 PER LA SCUOLA

Interventi



Davide Di Camillo

Microsoft learning consultant

Nota biografica

Il mio ruolo all'interno della divisione Education di Microsoft Italia: Fornire strategie per la digital trasformazione della scuola italiana. Fornire servizi di consulenza per la realizzazione di pratiche di insegnamento innovative attraverso l'utilizzo di soluzioni hardware e software. Illustrare l'utilizzo di Windows 10 e di Office 365 in ambito scolastico al fine di favorire la comunicazione, la condivisione e la collaborazione per la costruzione di conoscenze e competenze

<https://www.linkedin.com/in/dicamillodavide/>

9/ 28 MARZO | 17:00 - 18:15

OFFICE 365 PER LA SCUOLA : Strumenti che abilitano lo sviluppo delle competenze del XXI secolo

Gli incontri hanno la finalità di promuovere lo sviluppo della cultura digitale nella scuola e nella didattica come sottoscritto [nel protocollo d'intesa tra Microsoft Italia e MIUR](#), tramite l'utilizzo delle nuove tecnologie e dei relativi servizi (quali produzione di contenuti multimediali, videoconferenze, spazi di condivisione) per implementare metodologie didattiche innovative. L'utilizzo delle tecnologie digitali, dei nuovi dispositivi mobili e della rete permette ai dirigenti scolastici e ai docenti di arricchire le tradizionali metodologie amministrative e didattiche, guidando il percorso amministrativo e di apprendimento degli studenti per condividere competenze trasversali e fondamentali per vivere e lavorare nel XXI secolo. Gli strumenti presentati sono parte integrante delle soluzioni gratuite per la scuola offerte da Microsoft.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

9 MARZO | 17:00 - 18:15

“Illustrazione del rapporto tra didattica e l’innovazione, nuovi modi di insegnare e apprendere”

Presentazione della piattaforma gratuita per gli istituti scolastici Office 365 e il suo utilizzo a scuola e in aula:

- come sottoscrivere e attivare Office 365 per il proprio istituto;
- gestione delle comunicazioni con Outlook online, Skype for Business e Microsoft Teams;
- creazione e condivisione di materiali didattici e documenti con Word online, PowerPoint online, Excel online, OneNote, Sway
- “Soluzioni di accessibilità e inclusione”

28 MARZO | 17:00 - 18:15

“Competenze digitali e nuovi ambienti di comunicazione, condivisione e collaborazione”

Microsoft Teams permette all’amministrazione scolastica di creare un canale professionale di comunicazione e condivisione di documenti con tutto il personale della scuola e ai docenti di creare e gestire classi virtuali e comunità di apprendimento professionale:

- Creare una classe virtuale;
 - Gestione delle comunicazioni e riunioni immediate
 - Condivisione materiali didattici;
 - Gestione di lavoro di gruppo e individuali con ClassNote Book;
- Creazione, gestione e correzione di attività didattiche

Interventi



Luca PAOLINI

Global Mentor di Minecraft.

Nota biografica

Insegnante presso la Scuola “G. Borsi” di Livorno
Esperto di nuove tecnologie applicate alla didattica.
Autore di libri di testo con espansioni multimediali.
Global Mentor di Minecraft.

9 APRILE | 16:00 - 17:15

“INSEGNARE GIOCANDO CON MINECRAFT: EDUCATION EDITION”



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

Minecraft è uno dei giochi più popolari al mondo, soprattutto tra i più piccoli. Ed è anche un eccezionale motore di apprendimento, come molti insegnanti hanno già avuto modo di scoprire. In questo webinar introduciamo Minecraft a chi ancora non lo conoscesse, e vediamo anche come possa essere utilizzato in attività didattiche disciplinari ed interdisciplinari in ogni ordine di scuola, iniziando dalla scuola primaria. Per concludere, il Luca Paolini docente della scuola media statale G. Borsi di Livorno, parlerà della sua esperienza in classe con Minecraft Education Edition, la versione di Minecraft pensata specificatamente per un utilizzo didattico, e con Microsoft Educator Community, che mette a disposizione corsi e risorse di formazione da e per docenti in tutto il mondo. Durante il corso saranno mostrate anche le nuove potenzialità di Minecraft legate alla Chimica.

OBIETTIVI FORMATIVI:

- *Conoscere le principali caratteristiche del videogioco Minecraft Education Edition*
- *Conoscere i principi educativi alla base di un impiego didattico di Minecraft Education Edition*
- *Conoscere casi d'uso ed esempi di utilizzo didattico di Minecraft Education Edition in contesti disciplinari ed interdisciplinari*

DIDATTICA CON WIKIMEDIA

Interventi



Luigi Catalani

Docente universitario, Bibliotecario, Wikimediano

Nota biografica

Bibliotecario professionista presso la [Biblioteca Provinciale di Potenza](#). Docente di [Informatica applicata alle scienze filosofiche](#) presso l'Università di Salerno. Responsabile della sezione [Digital Humanities](#) del Centro FITMU presso l'Università di Salerno. Coordinatore nazionale [Wikimedia Italia](#) per la scuola e l'università. Membro del Gruppo di studio [AIB](#) sull'information literacy. Responsabile del Progetto di digitalizzazione [Emerografia lucana in digitale](#). Ideatore del progetto [Basilicata Wiki](#) e organizzatore di [Wiki Loves Basilicata](#), l'edizione lucana del più grande concorso fotografico del mondo.

21 marzo | 15:00 - 16:15

FARE DIDATTICA CON I PROGETTI WIKIMEDIA

L'associazione di promozione sociale Wikimedia Italia, che collabora con le istituzioni educative e culturali italiane per la raccolta e la diffusione di contenuti liberi mediante i progetti Wikimedia, ha



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

recentemente sottoscritto un Protocollo d'intesa triennale con il MIUR per lo sviluppo della cultura digitale e del sapere libero nelle scuole italiane. Inoltre, Wikimedia Italia ha già reso disponibili online sulla piattaforma del Ministero ben 8 schoolkits e una serie di risorse didattiche aperte per supportare le comunità scolastiche nello sviluppo di pratiche di didattica innovativa basate sui progetti Wikimedia, che si prestano bene anche a percorsi trasversali (alternanza scuola-lavoro, Donne e STEM, cultural heritage). Nel webinar saranno descritte le opportunità formative della didattica wiki e alcune buone pratiche per lo sviluppo della information literacy e la produzione collaborativa di risorse educative aperte.

DIDATTICA IMMERSIVA, REALTÀ VIRTUALE E AUMENTATA

Interventi



Andrea Benassi

Ricercatore Indire

Nota biografica

È attivo da anni nello studio delle nuove tecnologie per la didattica, e in particolare degli ambienti immersivi 3D nell'ambito dei quali ha ideato e sviluppato edMondo, ambiente virtuale 3D online, dedicato a studenti e docenti. È coordinatore pedagogico nazionale del progetto europeo iTEC (Innovative Technologies for Engaging Classrooms).

<http://edmondo.indire.it/>

16 marzo | 17:00 - 18:15

DIDATTICA IMMERSIVA

"Il progetto Didattica Immersiva ha l'obiettivo di esplorare e consolidare le potenzialità in ambito educativo dei cosiddetti "mondi virtuali". I mondi virtuali sono ambienti 3D online simulati dal computer nei quali gli utenti – mediati da un avatar – possono esplorare ambientazioni, contribuire a realizzarle, partecipare e progettare attività, comunicare con altri utenti.

Negli ultimi anni, il virtuale in ambito educativo è stato riconosciuto come uno strumento potente ed efficace a supporto dell'insegnamento/apprendimento, in accordo con l'approccio costruttivista. In particolare, i mondi virtuali permettono di attivare compiti specifici all'interno di setting modellati come scenari finalizzati a obiettivi di apprendimento. Questo vuol dire la



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

possibilità di imparare l'inglese in un'ambientazione virtuale che simula l'esperienza di un check-in all'aeroporto o un'ordinazione al ristorante, oppure imparare le scienze esplorando un fondale marino o l'interno di un vulcano. Ma vuol dire anche la possibilità per docenti e studenti di costruire quegli stessi scenari. Ecco allora che una classe – ma anche più classi geograficamente distanti tra loro – può utilizzare un mondo virtuale per allestire uno spazio espositivo su un tema disciplinare, oppure per ricostruire un sito storico del passato".



Riccardo Lopes

Docente utilizzato U.S.R. Basilicata

Nota biografica

Impegnato da anni sul campo dell'innovazione didattica, nel 2010 ha presentato all'Innovative Education Forum di Berlino uno dei primi sviluppi di Social Learning. E' [Consulente per il Miglioramento](#) a supporto delle scuole del 2° ciclo e Formatore PNSD. Si è perfezionato in Comunicazione Multimediale e Didattica On Line, ha frequentato il [Future Classroom Lab](#) a Brussels ed ha ricevuto un incarico quale "Moderator, Pedagogical Advisor" da European Schoolnet. Come esperto di didattica ha condotto vari workshop e lezioni, ed è proposto in iniziative formative di [Giunti Scuola](#), Proteo, Indire. Una sua esperienza didattica: <https://youtu.be/KvK0wk5N8oI>

12 MARZO | 17:00 - 18:15

DOCUMENTARE LA SCUOLA CON LA REALTA' VIRTUALE E AUMENTATA

I mondi virtuali consentono un reale ampliamento dello spazio didattico dell'aula. Obiettivo del webinar è informare sulle modalità di costruzione di "musei dell'opera didattica" esplorabili in ambiente 3d MUVE - Multi User Virtual Environment, in un contesto di didattica per scenari personalizzata, immersiva, creativa, collaborativa, che documenti il lavoro che si fa nella scuola, partendo proprio dalla narrazione della costruzione in RV. La realtà aumentata permette di creare interazioni tra ambienti e contenuti didattici. Dentro e fuori la scuola, è possibile "aumentare" spazi e ambienti con contenuti prodotti dagli studenti. RV e RA coinvolgono diverse azioni del PNSD: dall'attenzione all'identità digitale dello studente allo sviluppo di competenze digitali e del pensiero computazionale, all'autoproduzione di contenuti didattici per le discipline di ogni ordine e indirizzo scolastico, alle politiche attive di BYOD.

Le scuole interessate possono chiedere l'attivazione di successivi incontri di accompagnamento sul tema.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi



Giuseppe Mastronardi

Presidente Nazionale di AICA

Nota biografica

Laureato in Scienze dell'Informazione nel 1976 all'Università di Bari è attualmente docente di Data Security alla Magistrale di Ingegneria Informatica e di Digital Forensics nel corso di Dottorato in Ingegneria dell'Informazione. I suoi interessi scientifici includono la sicurezza-dati mediante tecniche crittografiche e steganografiche, la digital forensics, le biometrie per il riconoscimento personale mediante voci e volti, la bioinformatica e le tecniche di soft-computing applicate alla identificazione di pattern (segnali e immagini). È stato dal 2007 al 2015 Presidente di eBIS s.r.l. (electronic Business In Security), Spin-Off del Politecnico di Bari, finalizzato allo sviluppo di soluzioni per la tracciabilità di persone e mezzi e il controllo degli accessi fisici e logici mediante tecniche biometriche, oltre a soluzioni di informatica medica e visione artificiale per la sanità e l'industria. È Presidente Nazionale di AICA dal 2016 e Responsabile del Dipartimento "Formazione e Progetti" con sede operativa a Bari presso il CIASU. Collabora dal 1978 con Procure, Tribunali e Corti di Appello dell'intero territorio nazionale per accertamenti finalizzati alla identificazione di voci e volti, ottenendo nel 1993 dal Consiglio Superiore della Magistratura il riconoscimento di alcune metodiche sviluppate e impiegate in casi giudiziari di rilevanza nazionale.



Pier Franco Ravotto

Nota biografica

Laureato in Ingegneria elettronica al Politecnico di Milano nel 1974, fino al 2007 è stato docente di Elettrotecnica, Elettronica, Automazione e Sistemi organizzativi in istituti tecnici occupandosi di corsi post-diploma, alternanza scuola-lavoro, scambi di giovani con alternanza all'estero ed e-learning. Ha coordinato diversi progetti europei nel programma Leonardo da Vinci ed ha partecipato alla progettazione e realizzazione di corsi di aggiornamento per docenti e dirigenti scolastici. Dal 2008 al 2010 è stato Project Manager del progetto Ensemble per il Dipartimento di Scienze dell'Educazione dell'Università di Firenze. Dal 2008 collabora con AICA: nell'organizzazione e gestione di progetti europei di ricerca sui temi delle competenze digitali e della formazione (Sloop2desc, ITACA, SME 2.0, ITShape, OpenQAsS, AppSkil, MASTIS, BLISS), nella promozione delle competenze digitali degli utenti IT e delle competenze informatiche dei



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

professionisti IT,
nella formazione dei docenti sui temi dell'utilizzo del digitale a supporto della didattica e dell'innovazione didattica.
E' direttore della rivista Bricks, membro del direttivo nazionale della Sie-L, Società Italiana e-Learning, e del direttivo milanese di AICA.

20 marzo | 16:00 - 17:15

ATTIVISMO PEDAGOGICO CON LA REALTÀ VIRTUALE E AUMENTATA

Non è questione di “stupire con gli effetti speciali”, né di seguire le mode. E', come sempre, questione di capire se, quando e come l'uso di “strumenti” nuovi può rendere l'attività di insegnamento/apprendimento più efficace..

Nella “realtà virtuale” si è immersi in un'ambientazione simulata in cui si ha a che fare solo con oggetti virtuali. Nella “realtà aumentata” invece si rimane nel mondo reale a cui si sovrappone qualche ulteriore elemento “virtuale”. Si tratta, quindi, di due contesti fra loro differenti, accomunati però da una maggior libertà dello studente di seguire percorsi di apprendimento diversi. Due contesti, quindi, favorevoli ad una metodologia didattica basata sull'attivismo pedagogico.

Al tema abbiamo dedicato il [numero di marzo 2017](#) di Bricks. Ne è emerso che sono numerosi gli insegnanti che sperimentano l'uso di realtà aumentata o di realtà virtuale sia nella scuola primaria che in quella secondaria di primo o di secondo grado. E riescono a farlo, generalmente, con tecnologie “povere”.

www.aica.it

www.rivistabricks.it



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

BIBLIOTECHE DIGITALI

Interventi



Luigi Catalani

Docente universitario, Bibliotecario, Wikimediano

Nota biografica

Bibliotecario professionista presso la [Biblioteca Provinciale di Potenza](#). Docente di [Informatica applicata alle scienze filosofiche](#) presso l'Università di Salerno. Responsabile della sezione [Digital Humanities](#) del Centro FITMU presso l'Università di Salerno. Coordinatore nazionale [Wikimedia Italia](#) per la scuola e l'università. Membro del Gruppo di studio [AIB](#) sull'information literacy. Responsabile del Progetto di digitalizzazione [Emerografia lucana in digitale](#). Ideatore del progetto [Basilicata Wiki](#) e organizzatore di [Wiki Loves Basilicata](#), l'edizione lucana del più grande concorso fotografico del mondo

4 aprile | 16:00 - 17:15

LE BIBLIOTECHE DIGITALI NELLA DIDATTICA

Lo sviluppo delle biblioteche digitali ha oggi reso le fonti primarie e una grande quantità di letteratura secondaria immediatamente accessibili a insegnanti e studenti. Grazie alla grande disponibilità documentale in rete, il lavoro sulle fonti può diventare l'oggetto di un lavoro collaborativo e di una serie di attività didattiche basate sul confronto critico tra risorse e media diversi. Nel webinar saranno descritte le principali caratteristiche delle biblioteche digitali e dei cataloghi elettronici nel contesto dell'attuale ecosistema documentale e saranno presentate alcune collezioni di risorse educative granulari aperte che si prestano bene ad essere utilizzate in contesto didattico per la costruzione di percorsi tematici, approfondimenti interpretativi e laboratori di editing digitale.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi



Donatella Lombello

Docente di Letteratura per l'infanzia, Università di Padova

Nota biografica

Studiosa senior dello Studium patavinum, già Docente di Letteratura per l'infanzia e di Pedagogia della Biblioteca scolastica e per Ragazzi- Dipartimento di Filosofia, Sociologia, Pedagogia e Psicologia Applicata - FISPPA V.Beato Pellegrino 28- 35137 PADOVA Presidente Sezione PD - As.Pe.I. - Associazione Pedagogica Italiana
<http://www.educazione.unipd.it/gribs/>

6 APRILE | 16:00 - 17:15

FUNZIONE EDUCATIVA DELLA BIBLIOTECA SCOLASTICA DIGITALE

Qui la foto



Mario Priore

Animatore digitale

Nota biografica

Mario Priore è docente di lettere presso la scuola secondaria di I° grado dell'Istituto Comprensivo di Bella (PZ), ed è responsabile della locale biblioteca scolastica. È animatore digitale e coordina la rete delle scuole lucane per la promozione della lettura. Con gli allievi e con i docenti promuove laboratori di scrittura e di ricerca dell'informazione, anche con l'uso delle nuove tecnologie per la produzione di elaborati digitali. Ha pubblicato articoli per varie riviste scolastiche, saggi sull'information literacy in biblioteca e sulla letteratura per ragazzi. Tra le sue ultime pubblicazioni: Parole Nomadi. Scrivere e comunicare nella scuola (Lavieri, 2015); Generazione 4.0 (Secop edizioni, 2017).

11 APRILE | 16:00 - 17:15

DIDATTICA NELLA BIBLIOTECA SCOLASTICA DIGITALE



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

POLITICHE OPEN DATA - CODING - PROBLEM SOLVING

Interventi



Francesco Piersoft Paolicelli

Insegna OpenGov e OpenData all'Università LUM di Lecce

Nota biografica

Eclettico, ha alternato la gestione commerciale con quella tecnica per conto di Telecom Italia Impresa Semplice, Alcatel TLC, CISCO Networks, Samsung Networks. Da alcuni anni si occupa prevalentemente di sviluppo applicazioni iOS, Android ed ora su API Telegram. Dal 2013 si occupa della gestione e della promozione della candidatura di Matera a Capitale della Cultura 2019 attraverso il portale della Community. Ha curato il progetto OpenData del Comune di Matera e cura il processo partecipativo per la crescita e diffusione di OpenStreetMap nella città dei Sassi. Nel 2013 il Comune di Matera ha vinto il primo premio openGeoData d'Italia. Nel 2014 entra a far parte della Task Force per l'Agenda Digitale della Regione Basilicata ed ha partecipato all'organizzazione del Go on Basilicata. Segue attualmente il Comune di Lecce per il processo OpenData e OpenGov. Nel 2015 il Comune ha vinto il premio E-Gov come miglior Comune d'Italia per gli openData partecipativi e collaborativi. E' membro attivo dei club CoderDojo di Puglia e Basilicata insegna Coding per vari PON alle insegnanti delle scuole primarie e secondarie di primo grado. Ha realizzato decine di "BOT" su piattaforma Telegram. Tutti lo chiamano Piersoft.

7 marzo 2018 | 16:00 - 17:15

OPENDATA E OPENGOV: nuove professioni, nuove soft skills, nuovi strumenti abilitanti la cittadinanza digitale

14 marzo 2018 | 16:00 - 17:15

CODING E PENSIERO COMPUTAZIONALE NELLA SCUOLA: dal pensiero all'azione



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi



Luca Forlizzi

Comitato Tecnico-Scientifico OPS

Nota biografica

È ricercatore e professore aggregato presso il Dipartimento di Ingegneria e Scienze dell'Informazione e Matematica dell'Università dell'Aquila. I suoi interessi di ricerca includono la teoria degli algoritmi e della complessità computazionale e la didattica dell'informatica. In ragione della sua attività di quest'ultima area di ricerca segue da vicino i complessi rapporti tra informatica e scuola. È stato membro del comitato ordinatore e referente per gli insegnamenti di informatica per i corsi TFA e PAS dell'università dell'Aquila. È membro del comitato tecnico-scientifico delle Olimpiadi del Problem Solving. È responsabile scientifico e head trainer del programma di allenamento per le Olimpiadi di Informatica organizzato dall'Università dell'Aquila. È membro del comitato scientifico della Digital Class in dotazione all'Università dell'Aquila.

8 MAGGIO | 16:00 - 17:00

PROBLEM SOLVING: metodo e creatività per l'informatica nella scuola

Coding e Pensiero Computazionale sono termini sempre più ricorrenti nei discorsi sull'innovazione del sistema scolastico e nelle presentazioni delle offerte formative delle scuole. Ma si tratta davvero di competenze utili alla formazione dell'individuo e come si rapportano con le ipotesi di introduzione dell'informatica come disciplina curricolare nella scuola del primo ordine?

Questo webinar si propone di esplorare la questione argomentando come attività ludodidattiche si rivelino adatte all'apprendimento del pensiero computazionale, facendo leva sulla natura intrinsecamente costruttiva di tale paradigma concettuale. Le attività di problem solving, in particolare, permettono di coniugare creatività e rigore metodologico in un'efficace sintesi che apra la via a un apprendimento coinvolgente ed approfondito delle basi dell'informatica.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

NUOVI SPAZI EDUCATIVI

Interventi



G. Moscato, S. Chipa, L. Orlandini

Gruppo di ricerca Indire

Nota biografica

Giuseppe Moscato è in servizio presso l'INDIRE di Firenze nella Sez. Didattica e Formazione. La sua esperienza "tecnologica" inizia al Laboratorio di Tecnologie Audiovisive dell'Università di Roma Tre, prosegue alla Lynx con cui ha progettato e "disegnato" diversi software destinati a insegnanti e studenti della scuola dell'obbligo (Stroccofillo in "Ventimila rime sotto i mari", il software autore "Miomomondo Web", tanto per ricordare i più gettonati), Webmaster di vari siti scolastici e non, da tre anni collabora con INDIRE PuntoEdu come moderatore di Forum e per la realizzazione di Attività di Laboratorio Didattico e-learning.

26 marzo | 16:00 - 17:15

SPAZI E APPRENDIMENTO: TRASFORMARE GLI SPAZI EDUCATIVI

"Architetture scolastiche è un indirizzo di ricerca dell'Indire che approfondisce e analizza il rapporto tra spazi e tempi dell'apprendimento. Nella società della conoscenza, la scuola impone di confrontarsi con competenze diverse da quelle richieste dalla società industriale, pena una pericolosa distanza fra il mondo della formazione e le pratiche sociali delle nuove generazioni. Per molto tempo l'aula è stata il luogo principale dell'istruzione scolastica; gli altri spazi erano strumentali o accessori alla sua centralità: ogni luogo della scuola era pensato per un impiego specifico e restava inutilizzato quando non veniva svolto quel tipo di attività a esso destinata. L'utilizzo dei corridoi dove si spostavano i docenti e gli alunni, la palestra o il laboratorio con attrezzature era previsto in momenti definiti e lontani dalla didattica quotidiana"

<http://www.indire.it/progetto/architetture-scolastiche/video/>

<http://www.indire.it/progetto/architetture-scolastiche/>



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi



Giuseppe Mastronardi
Presidente Nazionale di AICA

Laureato in Scienze dell'Informazione nel 1976 all'Università di Bari è attualmente docente di Data Security alla Magistrale di Ingegneria Informatica e di Digital Forensics nel corso di Dottorato in Ingegneria dell'Informazione. I suoi interessi scientifici includono la sicurezza-dati mediante tecniche crittografiche e steganografiche, la digital forensics, le biometrie per il riconoscimento personale mediante voci e volti, la bioinformatica e le tecniche di soft-computing applicate alla identificazione di pattern (segnali e immagini). È stato dal 2007 al 2015 Presidente di eBIS s.r.l. (electronic Business In Security), Spin-Off del Politecnico di Bari, finalizzato allo sviluppo di soluzioni per la tracciabilità di persone e mezzi e il controllo degli accessi fisici e logici mediante tecniche biometriche, oltre a soluzioni di informatica medica e visione artificiale per la sanità e l'industria. È Presidente Nazionale di AICA dal 2016 e Responsabile del Dipartimento "Formazione e Progetti" con sede operativa a Bari presso il CIASU. Collabora dal 1978 con Procure, Tribunali e Corti di Appello dell'intero territorio nazionale per accertamenti finalizzati alla identificazione di voci e volti, ottenendo nel 1993 dal Consiglio Superiore della Magistratura il riconoscimento di alcune metodiche sviluppate e impiegate in casi giudiziari di rilevanza nazionale.



Pier Franco Ravotto

Nota biografica

Laureato in Ingegneria elettronica al Politecnico di Milano nel 1974, fino al 2007 è stato docente di Elettrotecnica, Elettronica, Automazione e Sistemi organizzativi in istituti tecnici occupandosi di corsi post-diploma, alternanza scuola-lavoro, scambi di giovani con alternanza all'estero ed e-learning. Ha coordinato diversi progetti europei nel programma Leonardo da Vinci ed ha partecipato alla progettazione e realizzazione di corsi di aggiornamento per docenti e dirigenti scolastici. Dal 2008 al 2010 è stato Project Manager del progetto Ensemble per il Dipartimento di Scienze dell'Educazione dell'Università di Firenze. Dal 2008 collabora con AICA: nell'organizzazione e gestione di progetti europei di ricerca sui temi delle competenze digitali e della formazione (Sloop2desc, ITACA, SME 2.0, ITShape, OpenQAs,, AppSkil, MASTIS, BLISS), nella promozione delle competenze digitali degli utenti IT e delle competenze informatiche dei professionisti IT, nella formazione dei docenti sui temi dell'utilizzo del digitale a supporto della didattica e dell'innovazione didattica. È direttore della rivista Bricks, membro del direttivo nazionale della Sie-L, Società Italiana e-Learning, e del direttivo milanese di AICA.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

2 marzo | 16:00 - 17:15

SPAZI PER L'APPRENDIMENTO

Dal modello dell'azienda taylorista/fordista al modello Googleplex

L'aula novecentesca era coerente con i reparti e gli uffici dell'azienda taylorista-fordista. Ed era funzionale ad una metodologia didattica trasmissiva, anch'essa coerente con un modello di organizzazione del lavoro in cui il lavoratore – sia a livello operaio che a livello impiegatizio – doveva rispettare in modo rigoroso procedure definite dall'alto. Nel novecento era stato proposto un modello di aula diversa (e di metodologia diversa): quella montessoriana. Ma nonostante i suoi successi pedagogici non si è affermata come vincente perché non corrispondeva al modello produttivo dominante.

Oggi elettronica e informatica hanno radicalmente trasformato la produzione e l'organizzazione del lavoro. Dove ci sono procedure da eseguire l'automazione – i computer e i robot – sostituisce il lavoro umano. Diminuisce di conseguenza la quantità del lavoro dipendente mentre cambia la qualità richiesta ai dipendenti: sempre meno la capacità di eseguire in modo disciplinato procedure pre-definite, di rispondere a problemi noti, sempre più la capacità di risolvere problemi nuovi inventando soluzioni. Contemporaneamente, se diminuisce il lavoro dipendente aumenta il numero di persone che, con spirito imprenditoriale, devono sapersi creare un lavoro. In entrambi i casi è necessario che la scuola sviluppi attitudini e soft skills diverse da quelle del passato.

Oggi l'aula, lo spazio dell'apprendimento, non può più assomigliare all'ufficio novecentesco e all'aula novecentesca ma piuttosto al Googleplex e ad un'aula montessoriana immersa nel digitale.

www.aica.it

www.rivistabricks.it



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE

Interventi



Dianora Bardi e Mauro Sabella

DIANORA BARDI

Presidente Centro Studi ImparaDigitale

Presidente Centro Studi ImparaDigitale.

Docente di lettere nei Licei. Formatrice a livello nazionale ed internazionale su la didattica per competenze. Ha assunto il ruolo di Direttrice e referente scientifica per progetti sull'innovazione nella scuola a livello nazionale. Membro Tavolo permanente sull'innovazione - Presidenza del Consiglio dei Ministri . Membro tavolo del MIUR per il PNSD e per il documento sulla Mappatura delle metodologie didattiche. Durante tutta la sua attività professionale ha pubblicato molti articoli e rilasciato interviste a giornali e riviste nazionali e internazionali. Ha inventato il metodo didattico della Classe/scuola scomposta e la Classe/scuola casa, referente scientifica della piattaforma Curriculum mapping. Nel 2009 nominata dall'ONU Friend of the United Nations Ambassador E-skills for jobs 2014 Commissione Europea ANITEC Associazione Nazionale industrie informatica telecomunicazione elettronica di consumo

MAURO SABELLA

Insegnante di Laboratorio di Chimica e Animatore Digitale presso l'ISIS "A. Ponti" di Gallarate (VA). Esperto di didattica assistita dalle nuove tecnologie, è ideatore del flippedlaboratory ambiente di apprendimento basato sulla metodologia flipped dedicato agli alunni del settore chimico. Formatore per l'UST di Varese per la didattica digitale. Progettista PON e referente dello snodo provinciale di Gallarate. Formatore a livello nazionale e referente della formazione per il Centro Studi ImparaDigitale



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

13 APRILE | 15:00 - 17:15

METODOLOGIE DIDATTICHE A CONFRONTO

Nel contesto della didattica per competenze è importante avere un quadro quanto più ampio possibile delle metodologie didattiche che i docenti, che usano il digitale nelle proprie classi, utilizzano per rendere sempre più attiva e coinvolgente la propria lezione. Nel primo webinar si introdurrà il sito www.metodologiedidattiche.it in cui sono raccolte 25 metodologie didattiche, nel secondo si esemplificheranno alcune di esse.

- *Metodologie didattiche attive in una didattica per competenze*
- *presentazione del sito/progetto: www.metodologiedidattiche.it*
- *come i docenti possono personalizzare la propria lezione dalla selezione incrociata dei 253 indicatori che caratterizzano le singole metodologie*



Dianora Bardi

Presidente Centro Studi ImparaDigitale

Membro Tavolo permanente sull'innovazione - Presidenza del Consiglio dei Ministri
Friend of the United Nations - ONU
<http://www.imparadigitale.it>

Mauro SABELLA

19 APRILE | 15:00 - 17:15

ESEMPI DI METODOLOGIE

- Presentazione di alcune metodologie didattiche quali flippedclassroom e le EAS, la classe scomposta, IBSE applicato con le STEM, thinking
- Come valutare le metodologie didattiche: la prova esperta e il compito di realtà



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

AGENDA 2030 DELL'ONU - MILLENNIAL LAB 2030



Luciano Monti

Docente di Politiche dell'Unione Europea presso la Facoltà di Scienze Politiche della LUISS Guido Carli, Roma.
Condirettore Scientifico della Fondazione Bruno Visentini

<http://docenti.luiss.it/monti/>

Presidente del Comitato Scientifico del ClubdiLatina
Coordinatore Scientifico del Festival dei Giovani, promosso dalla LUISS e da Strategica Community con il Comune di Gaeta
Coordinatore e responsabile scientifico di attività di ricerca, valutazione o controllo.

Responsabile rubrica Politiche sociali della rivista LUISS Amministrazione in Cammino.

Autore di oltre 80 pubblicazioni tra saggi, articoli e contributi a riviste, studi e ricerche in tema di politica economica europea, integrazione e coesione europea e lotta all'esclusione sociale.

Imprenditore e manager, ho ricoperto vari incarichi direttivi aziendali fino al 2011.

Presidente di Assoconsult Confindustria dal 2004 al 2008, membro di Giunta di Confindustria Servizi Innovativi e Tecnologici e Vicepresidente della Federazione Italiana Terziario Avanzato (FITA) con delega all'internazionalizzazione dal 2005 al 2007.

24 APRILE | 15:30 - 16:45

"IL DIVARIO GENERAZIONALE E LA VARIABILE TECNOLOGICA"

*"Il Progetto **Millennial Lab 2030** della Fondazione Bruno Visentini, cofinanziato dal programma europeo Erasmus+/Jean Monnet in qualità di iniziativa di eccellenza nel settore degli studi sull'Unione Europea, è finalizzato alla creazione di laboratori di co-working che coinvolgano gli studenti degli istituti secondari di II grado nella definizione delle principali sfide che la generazione Millennials dovrà affrontare nei prossimi anni, in materia di crescita intelligente, sostenibile e inclusiva a livello europeo.*

L'iniziativa ha l'obiettivo di sensibilizzare gli opinion-makers del mondo istituzionale, accademico e socio-economico sull'importanza di adottare strategie comuni per ridurre il divario generazionale nel più ampio contesto degli obiettivi fissati dall'Agenda 2030 dell'ONU".



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE



Francesco Leonetti

Formatore tecnologie multimediali e interattive

Nel 1991 ha conseguito la laurea in Scienze dell'Informazione, presso l'Università di Bari. Da allora si occupa di tecnologie multimediali e interattive con particolare riferimento alla formazione e alla didattica. Progetta e realizza applicazioni web e contenuti per l'e-learning e svolge consulenza e formazione per società di e-learning, case editrici, università, istituti ed enti di formazione sia online che in aula.

È un collaboratore di Rizzoli Education e Mondadori Education.

26 APRILE | 16:00 – 17:30

"DIGITAL STORYTELLING PARTE 1 "

27 APRILE | 16:00 – 17:30

"DIGITAL STORYTELLING PARTE 2 "

Storytelling è un termine di moda. Se ne parla a proposito di ambiti diversissimi: dalla televisione alla pubblicità, dal mondo delle aziende a quello della scuola. E davanti alle mode siamo sempre un po' diffidenti: serve davvero parlare di storytelling a scuola? Non ci sarà il rischio di sovrapporre ad apprendimento e insegnamento – che rappresentano e devono rappresentare il nostro interesse primario - delle categorie estranee e legate a logiche più commerciali che culturali e pedagogiche? La domanda diventa forse meno preoccupante se al posto di storytelling usiamo il termine assai più rassicurante di narrazione.

È infatti difficile negare che nella didattica e nell'organizzazione di contenuti di apprendimento sia presente anche una componente narrativa (e, se è per questo, anche una componente retorica). Certo, la narrazione da sola non basta: occorrono anche contenuti solidi, buone argomentazioni, e poi strumenti, infrastrutture, metodologie e politiche educative efficaci. Ma la narrazione è un elemento importante nel quadro complessivo delle pratiche didattiche.

Qual è, allora, il rapporto fra storytelling – o narrazione – e il mondo degli strumenti e delle risorse di apprendimento digitali?



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata

Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola

Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

ESPERIENZE INNOVATIVE DELLA SCUOLA LUCANA PROGETTO ERASMUS PLUS KA1 AN.DI.BASS

Date da definire



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

NOTA - CONTESTO E MODELLI DI RIFERIMENTO

L'Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata, a supporto delle azioni previste dall'ultima D.G.R. 1341/2017 di Basilicata "Agenda Digitale - Scuola Digitale" (*PO FESR Basilicata 2014/2020 - completamento ed estensione della digitalizzazione di tutte le scuole della Regione*), ha previsto una serie di Webinar con la collaborazione gratuita di esperti nazionali del settore e di organizzazioni con le quali sono attivi, o in corso di attivazione, protocolli di rete.

Gli incontri, rivolti ai Dirigenti Scolastici, agli Animatori Digitali e ai docenti del Team, sono finalizzati a condividere con le scuole importanti informazioni per sostenere e implementare, nel rispetto dell'autonomia delle istituzioni scolastiche e in linea con il recente Accordo Distretto Scolastico 2.0 (sottoscritto il 23 gennaio c.a. da 124 su 125 Istituti scolastici della Basilicata), l'offerta formativa già programmata e il progetto di innovazione da candidare ai finanziamenti regionali (*finalità, obiettivi, organizzazione degli spazi e della didattica, metodologie didattiche innovative, il ruolo della tecnologia, coinvolgimento di partner, eventuali fabbisogni formativi*).

Le tematiche individuate - il programma potrà implementarsi nel tempo - sono tutte comprese nel quadro di sperimentazione e di innovazione metodologica e tecnologica delineato dal Piano Nazionale Scuola Digitale. Tra queste in particolare:

- *Didattica con Wikimedia*
- *DiCultHer e la valorizzazione del patrimonio culturale*
- *Didattica immersiva con la realtà virtuale e aumentata*
- *Office 365 per la scuola*
- *Biblioteche digitali*
- *Politiche open data*
- *Spazi per l'apprendimento*
- *Condivisione di esperienze innovative della scuola lucana*
- *Internazionalizzazione*

Le tematiche ritenute di interesse potranno essere poi approfondite con specifiche azioni di formazione e/o accompagnamento, attivabili in piena autonomia e con proprie risorse a cura degli istituti scolastici.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata
Ufficio I – Affari Generali e personale della scuola
Piazza delle Regioni s.n.c., 85100 Potenza - Codice Ipa: m_pi

Sarà cura degli animatori digitali allargare la partecipazione ai webinar ai docenti del Team e altri colleghi interessati allo sviluppo di progetti innovativi a breve termine. Per la partecipazione alle sessioni sarà utilizzata l'applicazione gratuita Skype di Microsoft su piattaforma Office 365, accessibile con le credenziali rilasciate dall'USR o con link di invito che sarà trasmesso.

Ogni webinar si svilupperà nel tempo di circa 60 minuti con uno o più relatori, che potranno coinvolgere i partecipanti in eventuali attività laboratoriali a distanza. Ulteriori 15 minuti circa saranno riservati a interventi/domande dei partecipanti; per domande brevi è utilizzabile la chat integrata.

I webinar saranno monitorati e registrati, le registrazioni saranno disponibili successivamente sulla piattaforma.

Date e programmi dei singoli incontri saranno confermati con invio di mail all'indirizzo di posta Office 365 e posta personale dei D.S. e degli A.D., contenenti un link di accesso al webinar (distribuibile ai docenti del Team e altri interessati).

La partecipazione ai webinar non richiede l'acquisto di alcun software o licenza. Si suggerisce l'utilizzo di dispositivi con periferiche audio/video preconfigurate (es.: notebook), e comunque è utile testare in tempo utile il sistema, in proprio o partecipando ai test che saranno predisposti dall'USR.

Si ringraziano per il supporto tecnico:

Davide Di Camillo - *Microsoft learning consultant*

Riccardo Lopes – *Docente Utilizzato USR*