Giornata seminariale di avvio - Valle di Fiemme

Dove finisce il gioco

Dove finisce il gioco: scuole in rete per sostenere studenti e famiglie in un corretto approccio con le nuove tecnologie

Gli Istituti Comprensivi di Cavalese, Predazzo, Rovereto Nord assieme al Liceo Filzi di Rovereto hanno costituito una rete di scuole con un obiettivo condiviso: indagare i rischi, ma anche le potenzialità cognitive nell'uso di videogiochi e giochi digitali in genere. Il progetto è nato dalla proposta di insegnanti che, nelle scuole di Fiemme e della Vallagarina, stanno sperimentando strumenti digitali per la didattica - in particolare, la robotica educativa - ed è fortemente sostenuto dai dirigenti scolastici (Roberto Trolli, Elisabetta Pizio, Daniela Depentori e Giuseppe Santoli). A partire da questo bisogno educativo è nata la proposta progettuale "Dove finisce il gioco", che ha ricevuto l'importante sostegno della Fondazione Caritro, per il suo carattere di innovazione di qualità in ambito scolastico. Il lavoro di progettazione e di condivisione è già iniziato da diversi mesi, come anche alcune attività propedeutiche con bambini e ragazzi delle classi coinvolte ed ora è arrivato finalmente il primo momento di presentazione pubblica del progetto in valle di Fiemme e delle sue articolazioni. Il giorno 12 dicembre 2019 ore 17.00 presso il Centro formazione Professionale di Tesero è previsto l'incontro di avvio delle attività, aperto a tutti i ragazzi e genitori interessati. Verranno presentati alcuni interventi di specialisti e si offrirà la possibilità ai partecipanti di partecipare a simulazioni di attività digitali, organizzate da insegnanti e studenti. Nella prima parte dell'incontro, intervengono il dott. Federico Comini (psicologo) - che affronterà il tema delle nuove dipendenze tra i giovani - e il prof. Rossini (Liceo Filzi) che interverrà sul problema dell'analisi statistica delle dipendenze da videogiochi, in Trentino. Si passerà quindi alla presentazione di opportunità didattiche legate all'uso di strumenti digitali. In proposito, intervengono: la prof.ssa Elisabetta Nanni (esperta di Tecnologie e didattica, Comprensivo Rovereto Nord) che presenterà le potenzialità dello *storytelling* digitale; mentre le insegnanti Piera Scalet e Lucia Rocca illustreranno alcune idee sull'utilizzo della robotica educativa a scuola. Infine, dott. Aaron Gaio (Università di Parma) accennerà alle connessioni tra attività di robotica a scuola e sviluppo di capacità collaborative, di *problem solving* e di "pensiero computazionale". Sono previsti ben 5 workshop, in cui si potranno sperimentare alcune delle attività proposte ai ragazzi:

- "Scratch: analizziamo i videogiochi e cerchiamo di modificarli", a cura dei ragazzi delle classi terze medie di Predazzo (a c. Piera Scalet)
- "Arduino: dalla stazione meteorologica al suo funzionamento", a cura di alcuni ragazzi delle classi terze della SSPG di Predazzo
- "Coding Unplugged: creazione di un percorso mediante istruzioni codificate, a cura degli alunni della classe terza primaria di Varena e Castello di Fiemme" (ins. L. Rocca, C. Camilla)
- "Storytelling con il Merge Cube: creiamo ambienti per dar vita a personaggi e raccontare storie digitali, utilizzando lo smartphone per la realtà aumentata", a cura della prof.ssa E. Nanni.
- "Robotica educativa: proviamo insieme a programmare Lego Mindstorm per capirne i meccanismi e le potenzialità", proposto da studenti della SSPG di Cavalese (prof. Aaron Gaio).

L'evento non sarà solo un modo per riflettere insieme, ma anche un'occasione per vedere bambini e ragazzi in azione in attività che praticano a scuola e di cimentarsi con loro in sfide all'insegna del buon utilizzo delle nuove tecnologie.

Informazioni

- da **Giovedì, 12 Dicembre 2019**
a **Giovedì, 12 Dicembre 2019** ore
- **Tipo Evento:** [Conferenza](#)
- **Luogo:** Centro Formazione Professionale Tesero

Contatti

- **Telefono:** +39 0462 813133
- **Fax:** +39 0462 813145

Data di pubblicazione: Giovedì, 12 Dicembre 2019 ore 11:00