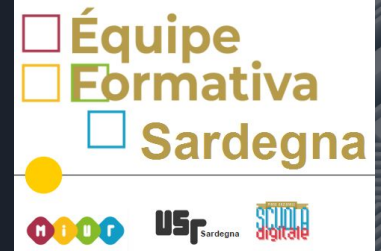


Istituto di Istruzione Superiore Statale
Michele Gina
Istituto Tecnico - Liceo Scientifico delle Scienze Applicate

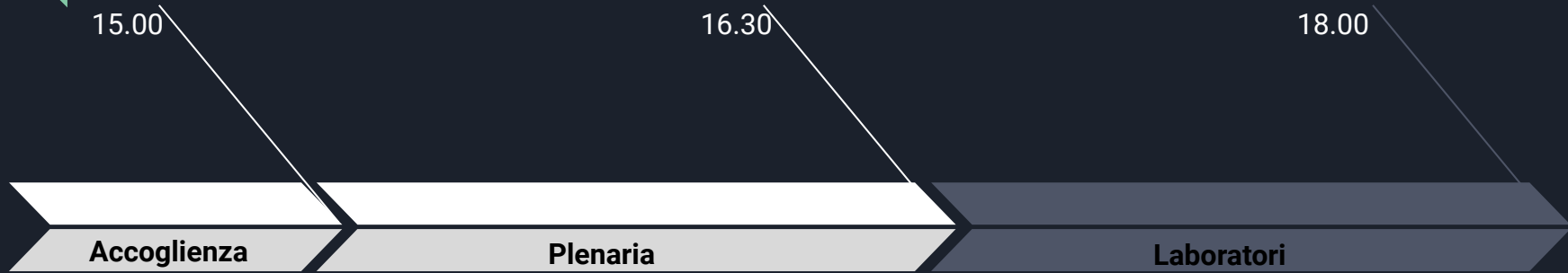


PNSD: Future Lab & EFT

Inaugurazione del Future Lab e sinergie con l'Équipe Formativa Territoriale.

Mercoledì 19/02/2020,
dalle 15.00 alle 18.00.
Presso la sede in Via Montecassino
a Cagliari-Pirri.

Scaletta dell'evento



- ❑ Saluti istituzionali,
- ❑ introduzione,
- ❑ presentazione EFT,
- ❑ inaugurazione e presentazione del "Future Lab".

- ❑ [Lab 01](#) (A. Cocco),
- ❑ [Lab 02](#) (C. Cossu),
- ❑ [Lab 03](#) (C. Ortu),
- ❑ [Lab 04](#) (A. Zizi).



Plenaria (dalle 15.00 alle 16.30)

01

h. 15.00-15.15: Saluti istituzionali e introduzione del Dirigente Scolastico Domenico Ripa.

02

h. 15.15 -15.30: Presentazione Équipe Formativa Territoriale a cura di Anna Rita Vizzari (USR Sardegna):

- Alessia Cocco (EFT, IIS “Satta” di Macomer),
- Costantina Cossu (EFT, IIS “Fermi” di Alghero),
- Caterina Ortu (EFT, IIS “Paglietti” di Porto Torres),
- Simonetta Falchi (EFT, IIS “Pellegrini” di Sassari - in videoconferenza).

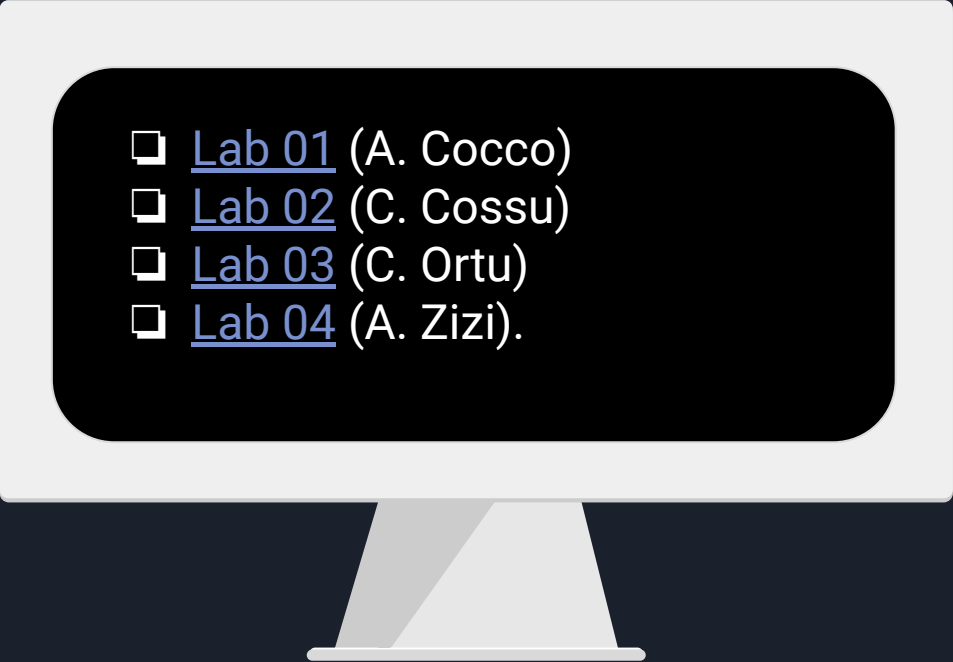
03

h. 15. 30-16.30: Inaugurazione e presentazione della Scuola “Future Lab” e dei suoi ambienti di apprendimento (Antonello Zizi, IIS “Giua” di Cagliari).



Laboratori (dalle 16.30 alle 18.00)

In ordine rigorosamente alfabetico per cognome.

- 
- ❑ [Lab 01](#) (A. Cocco)
 - ❑ [Lab 02](#) (C. Cossu)
 - ❑ [Lab 03](#) (C. Ortu)
 - ❑ [Lab 04](#) (A. Zizi).

Lab 01

Coding e Making - costruire l'apprendimento

Presentazione e possibilità di utilizzo di strumenti, tecniche e metodologie, applicabili a tutte le discipline, che aiutano il docente a coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento.



Alessia Cocco

Si è laureata in Ingegneria Elettronica nel 2002. È docente di Informatica dal 2002 presso l'IIS "S. Satta" di Macomer (www.iissatta.edu.it), dove ricopre anche il ruolo di Animatore Digitale. Da diversi anni si occupa di metodologie innovative per la didattica e ricopre il ruolo di formatrice in corsi di robotica, coding, gamification, making e tinkering.

InnovEDUCation

Si rivolge a docenti interessati a rendere più coinvolgente ed interattiva la propria didattica. Durante l'attività i docenti ricopriranno il ruolo di alunni, sperimentando le metodologie proposte.

Una metamorfosi dei modelli educativi fra Debate, Role Play, Peer Tutoring, verso una modalità di apprendimento attivo dove l'alunno diventa protagonista del proprio futuro.



Costantina Cossu

Laurea in Scienze biologiche, Master in Valutazione, Autovalutazione Leadership e Dirigenza Scolastica. Docente dell'IIS "Fermi" di Alghero (www.liceoalghero.it). Esperienze europee in campo ambientale e progettuale. Tutor PLS, formatore in didattica innovativa, disseminatore STEM in attività di Peer Tutoring, docente CLIL. Trainer Go Lab, STEM Alliance e rappresentante italiano nel progetto Scientix e BLOOM Bioeconomy. Vincitore con gli allievi di STEM e ASOC competizioni. Ha rappresentato l'Italia in varie conferenze e progetti.

Lab 03

Il Digitale per l'inclusione

La didattica inclusiva con il digitale. Lo zaino degli strumenti digitali per un ambiente di apprendimento senza barriere. La progettazione universale dell'apprendimento con le tecnologie digitali.

Applicazioni per la didattica attiva e innovativa.



Caterina Ortu

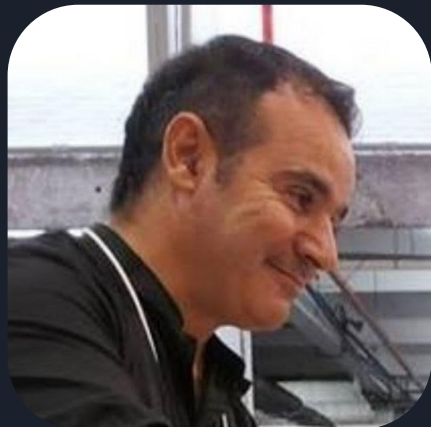
È laureata in Lettere con indirizzo Archeologico Artistico. Insegna Lettere e Latino al Liceo di Porto Torres (iispaglietti.edu.it, dove ricopre anche il ruolo di Animatore Digitale. È esperta di coding e di metodologie didattiche innovative e inclusive. Da diversi anni si occupa della formazione dei docenti sul PNSD con la produzione anche di materiale didattico e informativo pubblicato sul web. Tra le altre attività si dedica agli studi di carattere etnografico e antropologico.



Lab 04

Coding e robotica a basso costo

Spunti, idee, problemi e soluzioni.



Antonello Zizi

Docente di Informatica e Sistemi automatici all'ITIS "Giua" di Cagliari. Dottore Magistrale in Scienze dell'Informazione e in Tecnologie Informatiche, Ingegnere dell'Informazione - A - (Ordine di Pisa), Specializzato in Datamining. Ha guidato i suoi allievi del "Giua" nella costruzione di Gavin 2.0, il robot giocatore di morra dotato di intelligenza artificiale.



Pre-Iscrizioni

Entro il 16/02/2020

forms.gle/1pGVhHELby3rzMb78