

CREATIVITY DAY EDUCATION 2016

MILANO Istituto Salesiano S. Ambrogio // 25 febbraio

Un **convegno gratuito** per conoscere le nuove tecnologie applicabili nell'ambito dell'istruzione e per lasciarsi ispirare da professionisti di diversi settori. In parallelo un **workshop di approfondimento** sulle tecnologie per la progettazione e la stampa 3D (59€).

Accreditato al MIUR: l'attività varrà come aggiornamento professionale ed il workshop potrà essere pagato con il BONUS 500€. Tutti i partecipanti riceveranno, inoltre, un diploma che consentirà loro di chiedere l'esonero dalle attività scolastiche, qualora ne avessero in programma durante il pomeriggio.

WORKSHOP

14:00 – Accredimento e benvenuto

Workshop: progettazione/stampa 3D

Un pomeriggio per analizzare le tecnologie, i materiali più utilizzati e le limitazioni alla stampa, focalizzandoci su quelle che sono le migliori metodiche a nostra disposizione per progettare e stampare in 3D

Topics del laboratorio:

- introduzione alla stampa 3D Professionale su stampanti 3D di fascia desktop
- creazione del modello 3D con l'utilizzo di una serie di sistemi CAD 3D
- preparazione del modello per la stampa 3D
- stampa 3D (saranno presenti 2 stampanti)

Edoardo Pruneri

18.30 – Fine dei lavori

PERCORSO GRATUITO CREATIVITÀ E TECNOLOGIA PER LA DIDATTICA

14:00 – Accredimento e benvenuto

Il digitale che cambia la scuola

Il digitale cambia la scuola e tutti le scuole cambieranno: dai nuovi metodi di insegnamento a come la tecnologia cambia l'apprendimento, una visione sulla scuola del futuro.

Francesco Marino

Il gioco nel processo di apprendimento

È possibile imparare (video)giocando? Quali sono le principali teorie in merito? Come si struttura un (video)gioco per l'insegnamento? Quali sono le differenze tra videogiochi "puri" e videogiochi didattici? Come si progetta un gioco educativo?

Pietro Polsinelli

Tecnologia e la didattica

Come può essere usata la tecnologia per innovare i processi di apprendimento? Scopriamo cosa è già stato fatto e quali sono stati i risultati ottenuti.

Giovanna Busconi

Adobe per la scuola

Incontro per i dirigenti scolastici sulle nuove opportunità commerciali e di licensing di Adobe per la scuola (dalle ore 16.00).

Andrea Amadeo

PAUSA

Storytelling: raccontare con INFOGRAFICHE, IMMAGINI e MAPPE CONCETTUALI

Esistono strumenti che permettono di trasformare una "storia" in un'immagine: più semplice da ricordare, più intuitiva da capire. Vediamo come fare con i prodotti Wacom e Adobe.

Lorenzo Colloreta

Raccontare attraverso l'uso dei VIDEO

Trasformare dei contenuti in un video è un processo che prevede un alto coinvolgimento da parte di studenti e docenti; al centro ovviamente i contenuti e quindi la conoscenza.

Italo Ravenna

Progettare, pubblicare e distribuire i propri contenuti

Strumenti e opportunità per tutti coloro che vogliono diventare "autori" di contenuti, non per forza interattivi. Da offrire o vendere ai propri studenti o ad un mercato più globale.

Paolo Migliavacca

18.30 – Fine dei lavori

Maggiori info: www.creativityday.it

Contattaci: segreteria@creativityday.it - tel: 0522 516656

