

EDU-TECH 2009
La Tecnologia al servizio dell'educazione

Milano, Palazzo Giureconsulti
23 – 25 Settembre 2009



Programma dell'evento

Organizzazione:
Multipath
Via Cottalorda 20
21022 Azzate (VA)
Tel. 0332.454107
Email: info@multipath.it

Project Manager: Leila Zarini
Scientifico: Claudia Gaeta
l.zarini@multipath.it
c.gaeta@multipath.it

Direttore



NOTA DELL'ORGANIZZAZIONE

Benvenuti ad Edu-Tech,

un momento di formazione sviluppato in cicli di conferenza sul tema "Tecnologia al servizio dell'Educazione" ma anche un momento di scoperta che offrirà la possibilità di osservare e conoscere prodotti e servizi che concretamente pongono la tecnologia al servizio dell'educazione.

Il programma delle giornate si aprirà il 23 settembre 2009 alle ore 18.30 con l'inaugurazione ufficiale dell'evento, alla presenza di autorità italiane e straniere, a cui seguirà un cocktail di benvenuto.

I due giorni successivi si svilupperanno invece su due temi principali che rappresentano due momenti chiave della didattica scolastica: l'insegnamento e l'apprendimento.

La giornata del 24 settembre 2009, dalle ore 9.30 alle ore 18.30, sarà pertanto dedicata al tema dell'insegnamento, inteso quale spiegazione che, grazie alle nuove tecnologie, diventa una vera e propria presentazione delle lezioni da parte degli insegnanti e che, a seguito della circolare ministeriale del 10 febbraio 2009, attualmente sospesa dal TAR del Lazio con ordinanza del maggio 2009, potrà subire ulteriori profondi cambiamenti relativamente all'uso dei libri di testo. Come proporre in modo accattivante la cultura ai "nati digitali"? Come "formare" i Docenti e far loro apprezzare le possibilità offerte dalla tecnologia?

Oggetti principali di analisi saranno pertanto l'uso delle TIC nella didattica delle scuole italiane con particolare attenzione ai cambiamenti ai quali il mondo dell'editoria può essere chiamato.

La giornata del 25 settembre 2009, dalle ore 9.30 alle ore 18.30, sarà invece dedicata al tema dell'apprendimento e pertanto dello studio inteso quale rielaborazione di quanto appreso da parte degli allievi. Recenti studi hanno dimostrato che i nati digitali, cioè tutti i ragazzi delle nostre scuole, apprendono il 20% di quello che leggono e il 90% di quello che contribuiscono a rielaborare collaborando.

Oggetto principale di analisi saranno la LIM, la Lavagna Interattiva Multimediale e l'uso del videogioco quali strumenti didattici per lo sviluppo delle capacità di apprendimento dell'alunno.

Entrambi i temi saranno sviluppati da tre differenti punti di vista: quello della teoria, dove la parola verrà data agli esperti, sia italiani che stranieri permettendo così uno stimolante confronto con altre realtà europee; quello degli strumenti, dove sarà possibile scoprire alcuni esempi di tecnologie già applicate o applicabili in ambito didattico, dando la parola alle aziende leader del mercato, ed infine quello delle esperienze portate da insegnanti e rappresentanti del mondo scolastico che hanno potuto sperimentare in prima persona il valore aggiunto apportato al proprio lavoro dalle tecnologie educative.

Il Direttore Scientifico
Dott. Prof. Claudia Gaeta



SERATA INAUGURALE

23 Settembre 2009

Ore 18:00 – 20:00

Tecnologie dell'Informazione e delle Comunicazione (TIC) al servizio dell' educazione

Discorsi inaugurali e di apertura di Edu-Tech

On. Gabriella Carlucci

Vicepresidente della Commissione Parlamentare per l'Infanzia.

Componente della VII Commissione permanente della Camera dei Deputati (Cultura, Scienza, Istruzione).

On. Elena Centemero

Componente VII Commissione permanente della Camera dei Deputati (Cultura, Scienza, Istruzione).

Componente della IX Commissione della Camera dei Deputati (Politiche dell'Unione Europea)

La scuola nei cambiamenti della cultura educativa

Prof. Pierpaolo Triani

Docente di Didattica Generale, Teoria del progetto e della valutazione educativa, Metodologia dell'animazione educativa, Metodologia della cooperazione educativa, Università Cattolica del S.Cuore sede di Piacenza

'La scuola è una realtà complessa, per questo occorre evitare semplificazioni. Le sfide e i nodi che oggi il sistema scolastico si trova ad affrontare chiedono di essere compresi in rapporto ai cambiamenti in atto nella cultura educativa. La didattica della scuola infatti assume forme diverse in rapporto al modo di intendere la funzione della scuola e il suo compito educativo. La stessa valorizzazione delle nuove tecnologie cambia in rapporto alle diverse concezioni sul 'fare scuola'. L'intervento intende sinteticamente evidenziare tre 'categorie chiave' dell'attuale cultura educativa (pluralità, soggettività, professionalizzazione) per mostrarne le caratteristiche e le ricadute sulla vita della scuola e sull'azione degli insegnanti. Infine l'intervento si propone di richiamare alcune linee di lavoro per una prospettiva didattica che intende fare i conti con il presente.'

L'impatto delle nuove tecnologie digitali nella modalità di apprendimento del sapere e il problema della sua legittimazione

Dott. Giuseppe Colosio

Direttore Generale Ufficio Scolastico per la Lombardia

'Saluti formali di ANP'

Prof.ssa Licia Cianfriglia

Vice Presidente nazionale ANP – Associazione Nazionale Dirigenti e Alte Professionalità della Scuola

Prof.ssa Claudia Gaeta

Direttore scientifico di Edu-Tech, Docente di Scuola Superiore, Supervisore di Tirocinio presso la SSISS, Formatore all'uso delle TIC, Tutor senior.

A seguire cocktail di benvenuto.



PRIMO GIORNO DI LAVORI

24 Settembre 2009

Ore 9:30 – 18:30

L'INSEGNAMENTO

La SPIEGAZIONE diventa PRESENTAZIONE

CHECK-IN

8.45-9.15

TEORIA

Trasformazioni nelle metodologie d'insegnamento. Quadro d'insieme.

9.30-11.00

'Progetto Innovascuola. L'innovazione tecnologica cambia la scuola'

Dott.ssa Maria Letizia Melina

Dirigente Ufficio Innovazione tecnologica nella Scuola - Direzione Generale per i Sistemi Informativi – MIUR

Presidenza del Consiglio dei Ministri – Dipartimento per la Digitalizzazione della Pubblica Amministrazione
e l'Innovazione Tecnologica

'Il Dipartimento per la Digitalizzazione della Pubblica Amministrazione e l'Innovazione Tecnologica presso la Presidenza del Consiglio dei Ministri, per rispondere a esigenze culturali prima ancora che formative e all'affermarsi del digital divide, ha sviluppato iniziative per la scuola all'interno del piano E-government 2012 con l'obiettivo generale di introdurre in maniera diffusa le tecnologie nella pubblica amministrazione e nel rapporto con i cittadini. Per realizzare questo obiettivo sono stati avviati molteplici progetti regolati da accordi con il MIUR. Il cuore didattico di tutta l'iniziativa è il progetto Contenuti digitali per la didattica "Innovascuola" i cui principali obiettivi sono: introdurre contenuti digitali e libri di testo online nella didattica, rendere disponibile alle scuole una piattaforma tecnologica per l'offerta di contenuti degli editori e per lo sviluppo e la condivisione di contenuti gratuiti da parte dei docenti, migliorare la dotazione tecnologica delle scuole, diffondendo lo strumento delle LIM, diffondere l'adozione della scuola a distanza per studenti ospedalizzati.'

'Ambienti integrati di insegnamento con le TIC'

Dott. Giuseppe Marucci

Dirigente Ispettore Tecnico della Direzione Generale Sistemi Informativi presso il MIUR.

'Il problema centrale della presenza delle nuove tecnologie nella scuola risiede nel fatto che le tecnologie della informazione e della comunicazione (TIC) non sono sufficientemente significativamente integrate nella pratica didattica; in particolare nelle strategie e nei metodi di insegnamento che devono transitare da modalità trasmissive a modalità immersive in ambienti classe articolati, integrati e attivi. Si presentano pertanto due sfide: rendere la tecnologia ampiamente disponibile nelle scuole e nelle classi e assicurare che le condizioni per il suo uso efficace esistano: specialmente fornendo il supporto tecnico e lo sviluppo professionale per gli insegnanti. Da qui nascono oggi due indicazioni del MIUR: sviluppare un uso generalizzato delle Lavagne Interattive Multimediali (LIM) e sviluppare un uso diffuso di testi in stampa, integrati con modalità elettriche e multimediali, indicazioni che costituiscono risorse e sfide importanti per il rinnovamento delle strategie di insegnamento e apprendimento'



'Gli insegnanti veri artefici di ogni cambiamento'

Prof.ssa Licia Cianfriglia

Vice Presidente nazionale ANP – Associazione Nazionale Dirigenti e Alte Professionalità della Scuola

'Si assiste al progressivo ridisegno del sistema dell'istruzione, attraverso norme regolamentari che tendono a ricondurre l'agire professionale degli operatori della scuola verso una maggiore efficienza, efficacia e centratura sui nuclei fondanti del sapere. La scuola ha bisogno di trasformazioni nell'assetto organizzativo, ma ancora di più di docenti che sappiano costantemente adeguare le strategie d'insegnamento ai cambiamenti che la società attuale determina nelle modalità di apprendimento dei ragazzi. Docenti che sappiano incuriosire, motivare, guidare all'apprendimento di competenze valide per il resto della vita. Di qui la necessità di un sostegno costante ai professionisti della scuola, mediante attività di aggiornamento in servizio all'utilizzo di nuovi strumenti tecnologici ed alla sperimentazione di più efficaci metodologie d'insegnamento.'

Coffee Break

11.15-12.45

Lingue Moderne e Tecnologie.

**Dipartimento di Scienze Linguistiche e di Letterature straniere,
Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano**

Tavola rotonda

Moderatore:

Prof.ssa Bona Cambiagli

Professore Ordinario di Glottodidattica - Direttore del Dipartimento di Scienze Linguistiche e Letterature Straniere

"Dal CEPAD all'ILAB"

Prof. Cesare Scurati

Professore Ordinario di Didattica generale, già Direttore del Cepad-Centro per la formazione a distanza

"Nuove materie nei curricula: linguistica computazionale, informatica umanistica."

Prof. Guido Milanese

Professore Ordinario di Lingua e Letteratura Latina - Docente di Linguistica computazionale e di Cultura e civiltà dell'Europa

"I pionieri: il GIRCSE"

Prof.ssa Savina Raynaud

Professore Ordinario di Filosofia del Linguaggio

"L'informatizzazione dei livelli di base per l'insegnamento delle lingue straniere nel SELDA"

Dott.ssa Luisa Sartirana

Responsabile del Centro di Autoapprendimento del Servizio Linguistico d'Ateneo

"I videogiochi per l'apprendimento delle lingue"

Dott. Ivan Lombardi

Vincitore del II premio di categoria nel concorso "E-talenti dell'e-learning" indetto da ASFOR grazie al progetto Blogcasting@italianoL2 <mailto:Blogcasting@italianoL2>



"La webquest"

Prof. Rosario Nigliazzo

Docente di Scuola Secondaria - Supervisore di tirocinio della SSIS-Lingue straniere - Esperto di multimedialità.

"L'e-learning integrato nella formazione dei docenti di italiano L2"

Prof. ssa Arcangela Mastromarco,

Tutor senior nel Progetto USR Lombardia "Italiano L2 lingua di contatto lingua di culture"

Pausa pranzo

L'uso delle TIC nella didattica delle scuole italiane con particolare attenzione all'uso della LIM

14.00-15.30

"I fondi strutturali europei per lo sviluppo della società dell'informazione"

Attilio Compagnoni

Membro dell'Autorità di gestione dei Programmi Operativi Nazionali affidati al Ministero dell'Istruzione.

'Durante l'intervento verranno toccati i temi dell'Unione Europea e la politica di coesione, dei fondi strutturali e dei programmi Operativi. Verrà esaminato il Programma Operativo Nazionale (PON) 2000-2006 "La scuola per lo sviluppo" dal punto di vista delle risorse, dei destinatari e dei risultati. Infine verrà presentato ed approfondito il caso: 'Un progetto per le piccole isole'

Quando sperimentare è una necessità.

Ermelinda Guarino

Insegnante presso l'Istituto Comprensivo "B. Mineo" di Favignana, isole Egadi, si occupa di tecnologie applicate alla didattica.

'Si immagini che un piccolo gruppo di studenti ed i rispettivi docenti di un'isola piuttosto difficile da raggiungere entrino in classe ogni mattina e, virtualmente seduti accanto ad altri coetanei distanti migliaia di chilometri, comincino a lavorare insieme attraverso un sistema di videoconferenza e strumenti di condivisione come le LIM. E' quanto accade da tre anni nelle Egadi, collegate quotidianamente con alcune scuole toscane all'interno del progetto MAR.IN.A.ND.O. Il numero degli studenti è troppo esiguo perché possa formarsi una classe sulle isole e l'impossibilità economica da parte delle famiglie di abbandonare il proprio territorio per situazioni scolastiche più stabili ha riproposto il problema di garantire il diritto ad una buona istruzione anche su un territorio scarsamente collegato. La scuola dei territori marginali, in particolare nelle piccole isole e in montagna, attraverso l'uso degli strumenti dell'innovazione tecnologica si trasforma così in un *ambiente speciale*, un luogo di sperimentazione didattica e di innovazione.'

I Fondi Strutturali e la sperimentazione della didattica a distanza nelle piccole isole italiane delle Regioni:

Obiettivo 1. Dall'archeologia della didattica a distanza alle lavagne interattive.

Enzo Donato

Insegnante di Arte e Immagine presso l'Istituto Comprensivo II "S. Lucia" di Lipari, isole Eolie.

'Le Scuole delle piccole isole sono state dei veri primordiali laboratori per l'eLearning. Nel 1995 era utilizzato l'IRC (Internet Relay Chat) un sistema di trasmissione sincrona del testo con le pluriclassi di Panarea e Stromboli. Nel 1998 partecipando al Progetto Europeo Teleinsula, il settore Scuola ha avuto un ruolo chiave sia per l'uso della videoconferenza, sia per lo sviluppo di percorsi didattici supportati dai materiali grafici e multimediali (i primi learning object).



Grazie alla lungimiranza della Direzione Generale per gli Affari Internazionali, nel 2000, si sono potute dotare le scuole delle più attuali tecnologie attraverso i PON ed i FESR e, nel 2007, si è potuto procedere con la formazione di alunni e docenti con il Progetto S.C.O.L.A. (Sviluppo Collaborativo Online Learning object Autoprodotti), programma che aveva come obiettivo prioritario di progettare e costruire attraverso l'interazione online, percorsi formativi basati sull'uso delle tecnologie didattiche via web.'

ESPERIENZE

15.30-16.00

'Verso una progettualità orientata al "mondo"

Filippo Viola

Dirigente Scolastico, membro e fondatore del Gruppo TECNOLOGIA EDUCATIVA

Per necessità logiche e organizzative è bene distinguere l'insegnamento dall'apprendimento, ma nella pratica didattica è opportuno curare l'"insegnamento/apprendimento". A scuola spesso permane questa separazione che è forse una delle cause dell'"emergenza educativa". Oggi nei mondi tecnologici si impara come bambini in quelli naturali, acquisendo in modo spontaneo "fisica" e contenuti. Chi progetta tali mondi usa una strategia autoriale che si assume la responsabilità dell'apprendimento di chi li userà. A scuola a volte si pensa che la responsabilità del docente riguardi l'ambito della interazione docente/discente e che non vi sia responsabilità nella progettazione e allestimento di tutto il contesto di apprendimento. Si affida così al docente la responsabilità d'insegnamento, lasciando al discente quella dell'apprendimento. La LIM come ogni altra tecnologia sarà efficace se sarà collocata in un più ampio "mondo artificiale per apprendere" progettato da docenti che si assumono le due responsabilità.

Coffee Break

STRUMENTI

16.15-18.00

I libri di testo e il mondo digitale

Il Futuro dell'Editoria Scolastica

Dibattito

Moderatore: Prof. Benedetto Di Rienzo

Dirigente Scolastico Istituto Tecnico Commerciale *Enrico Tosi* di Busto Arsizio (VA)

'La scuola vive un momento storico in cui la professione docente richiede competenze nuove e ha bisogno di trovare un valido supporto in strumenti didattici adeguati alla sfida che l'attende: l'impostazione che fondava l'azione di insegnamento sul solo libro di testo cartaceo appare insufficiente alle nuove esigenze. Una didattica che miri a sviluppare in maniera attiva le competenze negli alunni richiede strumenti che siano orientati a ciò, anche attraverso l'uso delle tecnologie informatiche e multimediali. Proprio qui il mondo della scuola e quello dell'editoria possono finalmente trovare un punto di incontro e di collaborazione: il primo fornendo professionalità e progettualità competente, il secondo sapendo realizzare e diffondere strumenti efficaci ed adeguati; entrambi mettendo in campo sinergicamente risorse intellettive ed economiche orientate a un medesimo fine.'



Dott. Mario Giacomo Dutto

MIUR- Direttore Generale per gli Ordinamenti del Sistema Nazionale di Istruzione e per l'Autonomia Scolastica

L'innovazione forzata

Dott. Franco Menin

Direttore Editoriale Casa Editrice Principato - Milano

'Nell'era digitale è ragionevole e persino ovvio che anche nell'insegnamento si faccia uso di strumenti come internet e la multimedialità; questo però all'interno di un processo di innovamento della didattica che dovrebbe essere naturale e non forzato: in realtà i recenti provvedimenti ministeriali paiono dettati soprattutto dalla volontà di imporre soluzioni che a parole dovrebbero consentire un risparmio di spesa alle famiglie.'

La sperimentazione digitale

Prof. Giuseppe Ferrari

Direttore Editoriale Zanichelli Editore - Bologna

'L'introduzione delle tecnologie digitali nella didattica fa intravedere grandi opportunità per rendere più efficace l'apprendimento. D'altra parte la carenza di infrastrutture e la difficoltà di inventare un nuovo modo di insegnare rendono questo processo lungo e difficile. La sperimentazione in classe delle proposte multimediali delle case editrici contribuisce ad individuare strade didattiche praticabili.'

Editoria Scolastica: un'editoria di servizio tra pragmatismo ed innovazione

Dott. Eugenio Franti

Responsabile delle edizioni scolastiche Casa Editrice Hoepli - Milano

'Tra le diverse tipologie editoriali, quella scolastica si connota per essere un'editoria di servizio, editoria cioè strettamente funzionale alla scuola. Il suo compito precipuo è infatti quello di proporre strumenti didattici e contenuti vagliati e opportunamente presentati per essere utilizzati in modo efficace da docenti e studenti. Questa prerogativa ha sempre comportato da parte degli editori scolastici la necessità di un legame profondo e costante con i docenti e con la scuola per potere essere in grado di soddisfarne le esigenze anche nella loro diversità. Grazie a questo rapporto diretto con il mondo della scuola, l'editoria scolastica misura in questo momento la necessità di procedere per gradi nello sviluppo di progettualità tecnologiche digitali, nella necessità di essere in prima fila in questo processo innovativo (come accaduto in passato), ma nello stesso tempo di non perdere di vista la sua funzione di servizio, concreto e universalmente fruibile nelle articolate realtà della scuola italiana.'

La seduzione del digitale. Distinguere ciò che è nuovo da ciò che è meglio.

Dott. Massimo Esposti

Direttore editoriale LINX Edizioni (testi scientifici per le Scuole Superiori) - Gruppo Pearson
Paravia Bruno Mondadori

'L'adozione delle tecnologie digitali nella didattica fa pensare a strumenti fortemente orientati all'innovazione. Ma più che a processi di innovazione occorre pensare a percorsi evolutivi in cui i fattori di cambiamento possano soddisfare criteri precisi di utilità, usabilità, applicabilità ed essere in grado di adattarsi, nel tempo, ai ritmi e alle pratiche didattiche della scuola. Gli editori possono attrezzarsi, e lo stanno facendo, per svolgere un ruolo attivo in questa fase di cambiamento. Questo ruolo risulterà quanto più utile quanto meglio si confronterà con il mondo della ricerca e con le istituzioni che governano i processi necessari all'introduzione delle nuove tecnologie nella scuola.'



La professione docente a confronto con nuovi strumenti tecnologici e prodotti editoriali

Prof.ssa Licia Cianfriglia

Vice Presidente nazionale ANP – Associazione Nazionale Dirigenti e Alte Professionalità della Scuola

‘Le progressive innovazioni nel campo degli strumenti tecnologici, per la lettura, per la scrittura e per la condivisione delle conoscenze, hanno modificato il concetto di strumento didattico a disposizione dei docenti per la progettazione di ambienti di apprendimento efficaci.

La normativa recente in materia di adozione di libri di testo tiene conto in parte dell’innovazione possibile.

Si aprono nuovi scenari, per i quali è necessario un coinvolgimento adeguato del mondo della scuola, sia in ordine alla formazione degli operatori che riguardo alla possibilità di acquisire ed utilizzare con profitto i nuovi mezzi. In modo particolare, i docenti devono essere posti al centro del cambiamento, in quanto professionisti cui compete l’adozione ed anche l’autonoma realizzazione di materiali di didattici innovativi.’

SECONDO GIORNO DI LAVORI

25 Settembre 2009

Ore 9:30 – 18:30

L' APPRENDIMENTO

Lo STUDIO diventa RIELABORAZIONE

CHECK-IN

8.45-9.15

1. TEORIA

Potenzialità delle TIC quale mezzo di apprendimento. Quadro d’insieme.

9.30-10.30

Nuovi linguaggi, cooperazione-competizione, giochi.

Prof. Alberto Colorni

Professore ordinario di Ricerca Operativa e Ottimizzazione presso il Politecnico di Milano e delegato del Rettore per l’e-learning e l’innovazione didattica; è presidente del Centro METID presso la stessa Università.

‘Le potenzialità più rilevanti offerte dalla "nuova" rete sono essenzialmente due: costruire (abbastanza) facilmente e valutare quanto fatto da altri.

Come possono essere giocate queste opportunità nel mondo della scuola ? In situazioni dove le competenze tecniche sono (a volte) carenti e le modalità "classiche" appaiono distanti dal linguaggio dei giovani, è necessario sviluppare strategie e alleanze adeguate. Ne viene tentato un quadro d’insieme e ne sono mostrati alcuni esempi.’

Dott. Jerome Morrissey

Direttore dell’ NCTE- *National Centre for Technology in Education*,.

Presidente del *Interactive Whiteboard workgroup* dell’ European Schoolnet



Progetto LIM e Cl@ssi 2.0 : la scuola "media" italiana ad una svolta mediatica? 10.30-11.30

Il piano ministeriale per l'innovazione tecnologica: principi ispiratori, strategia, azioni.

Dott.ssa Maria Rosa Raimondi

Dirigente Ufficio Scolastico di Brescia, Ispettrice MIUR per le nuove tecnologie:

La società dell'informazione e della conoscenza, lo sviluppo della multimedialità, gli stili di vita dell'attuale generazione di studenti richiedono che la scuola elabori strategie di intervento educativo e didattico che rendano stimolante l'ambiente di apprendimento, migliorino l'efficacia dell'insegnamento, utilizzino più diffusamente i nuovi linguaggi. Il progetto del M.I.U.R. per la scuola digitale si propone di attivare e accompagnare il processo di innovazione e trasformazione della scuola italiana, con azioni specifiche e graduate di diffusione degli strumenti tecnologici e di sperimentazione assistita, unitamente all'attivazione di percorsi formativi, rivolti ai docenti coinvolti, finalizzati all'implementazione delle competenze professionali, metodologiche e comunicative, per un uso corretto ed efficace degli strumenti.

Le scuole alla prova: arrivano le LIM e le nuove tecnologie nelle classi: una sfida... vincente?

Dott. Ugo Zavanella

Dirigente Scolastico I.C. San Giorgio di Mantova

Il piano di aggiornamento dei Docenti: problematiche e attività previste

Dott. Giuseppe Boccioni

Direttore dell' "Agenzia nazionale per lo sviluppo dell'autonomia scolastica" sede di Milano

Coffee Break

STRUMENTI

La Lavagna Interattiva Multimediale

11.45-12.45

'Le tecnologie interattive, un'opportunità unica per trasformare la didattica'

Dott. Paul Berry

presidente Sales&Marketing Europa&Africa - Promethean

In un'epoca, come questa, in cui gli studenti vivono a stretto contatto con la tecnologia, anche la scuola ha bisogno di adeguarsi e di fornire agli insegnanti nuovi strumenti, come la Lavagna Interattiva Multimediale e i sistemi di interazione in aula per gli alunni. Promethean, leader nella tecnologia per la didattica, innova costantemente la propria offerta per garantire ai docenti le soluzioni interattive più innovative ed efficaci. Al termine dell'intervento, seguirà una dimostrazione sull'utilizzo e le applicazioni della lavagna in classe.

Pausa pranzo



L'uso del videogioco quale strumento didattico per lo sviluppo delle capacità di apprendimento dell'alunno

14.00-15.00

L'utilizzo di giochi elettronici a scuola: una panoramica europea.

Dott. Patricia Wastiau

Dirigente dell'Unità Europea Eurydice di European Schoolnet

Gli insegnanti utilizzano giochi elettronici nella loro attività scolastica quotidiana. Perché scelgono di fare ciò? Che tipi di giochi utilizzano? Che cosa fanno con essi? Come riescono ad integrarne l'utilizzo all'interno del curriculum scolastico? Quali sono gli obiettivi educativi e quali i risultati? In altre parole, qual è il valore aggiunto per il mondo dell'educazione ad aprirsi ai giochi elettronici? Per rispondere a tali domande l'European Schoolnet ha realizzato una prima ricerca relativamente all'uso dei giochi elettronici a scuola. Organizzata durante la primavera 2008 ed il 2009, l'indagine è stata strutturata attorno ad un'analisi della letteratura scientifica, colloqui con insegnanti, sei case-studies, interviste agli esperti e ai policy makers e attraverso la condivisione online di esperienze.

I videogiochi come strumento didattico: l'integrazione del videogioco educativo nel processo dell'apprendimento.

Prof. Baltasar Fernández-Manjón

Professore associato presso la facoltà di Ingegneria del Software e dell'Intelligenza artificiale dell'Università Complutense di Madrid (UCM)

I videogiochi hanno caratteristiche molto potenti quali l'interazione, il coinvolgimento e la motivazione che possono essere utilizzati per incrementare la capacità di applicarsi in campo scolastico.

Tuttavia, nonostante le potenzialità dei videogiochi siano state ampiamente esaminate dalla letteratura, come integrare l'uso dei videogiochi all'interno del processo educativo, come ridurre i costi di sviluppo dei giochi o quale debba essere il nuovo ruolo dell'insegnante sono ancora domande aperte.

Nel frattempo, i nuovi strumenti portatili quali gli smart phone o le console da gioco (p.e. Nintendo DS) stanno aprendo nuove possibilità di apprendimento.

Durante l'intervento verranno presentati <e-Adventure>, uno strumento per creare videogiochi educativi a basso costo, e alcuni esperimenti in merito a come i videogiochi possono essere integrati in infrastrutture di e-learning preesistenti per semplificare il lavoro degli insegnanti.

15.00-16.00

'Scotland's Got Game': la nascita dell'apprendimento basato sul videogioco nelle scuole scozzesi.

Dott. Derek Robertson

Consigliere Nazionale del Governo Scozzese per le Nuove Tecnologie e l'Apprendimento.

In questo intervento, Derek Robertson condividerà il successo, avuto nel corso degli ultimi anni, dall'iniziativa del Governo Scozzese di introdurre nelle proprie scuole un insegnamento basato sul videogioco. Attraverso plurimi esempi relativi all'uso di giochi per Playstation, Xbox360 Wii and DS, già a disposizione sul mercato, esporrà perché un apprendimento basato sui giochi svolge un ruolo vitale nella creazione di contesti che hanno affinità e stimolano il tipo di utente che possiamo trovare nelle nostre scuole.



Durante l'intervento, saranno esaminati i vantaggi, gli aspetti pratici e le sfide relative all'uso, all'interno delle classi, di un apprendimento basato sul gioco, attraverso le esperienze e le lezioni apprese durante lo svolgimento di progetti pilota basati sui giochi avviati negli scorsi anni.

Videogiochi ed educazione: il contributo dell'industria videoludica in Italia e in Europa

Avv. Thailita Malagò

Segretario Generale **AESVI** (Associazione Editori Software Videoludico Italiana)

Negli ultimi anni si sta assistendo ad un riconoscimento sempre più significativo dell'impatto dei videogiochi sulle nuove generazioni e dell'efficacia del loro uso come strumento di insegnamento e di apprendimento nelle scuole e nelle aziende. Di fronte a questo scenario l'intervento si propone di analizzare il contributo che l'industria dei videogiochi può dare al dibattito in corso sul tema attraverso la cooperazione con la comunità accademica, le agenzie educative e le istituzioni. Il rapporto tra videogiochi ed educazione verrà preso in considerazione da due diverse prospettive: i) l'educazione ai videogiochi come medium per promuoverne un uso consapevole e responsabile (media literacy) e ii) l'uso dei videogiochi come strumenti per insegnare e per apprendere divertendosi. Per ciascuna di tali prospettive verrà disegnato lo stato dell'arte dei progetti su cui l'industria è attiva in Italia e in Europa e le linee per i possibili sviluppi futuri. Per concludere che è solo riconoscendo il videogioco come parte integrante del tempo libero e dello stile di vita delle nuove generazioni che si possono gestire i cambiamenti culturali, educativi e tecnologici in corso e le sfide che essi pongono.

Coffee Break

16.15-17.00

Xperimania: un invito alla partecipazione

Dott.ssa Linda Giannini

Insegnante di Scuola dell'Infanzia, ricercatrice e studiosa dei problemi didattici; esperta per la multimedialità, collaboratrice del gruppo di ricerca *CREATIVE-CyberGroup/LRE EgoCreaNet* e dell'*LTE* Università di Firenze

'Presentazione di Xperimania, progetto educativo ideato per accrescere in studenti/studentesse la consapevolezza sui materiali moderni e sui processi chimici utilizzati per svilupparli. Detto progetto, organizzato dall'Associazione di Produttori Petrochimici in Europa (Appe), e' coordinato da European Schoolnet. In questi anni tutte le scuole nell'Unione Europea sono state invitate ad intervenire -in forma gratuita- con studenti di eta' compresa tra i 10 e i 20 anni. Grazie ad EDU-TECH 2009 si coglie l'occasione per presentare Xperimania <http://www.xperimania.net/> a docenti ed alunne/i, i quali potranno trovare nel portale suggerimenti per gli esperimenti, materiale di insegnamento-approfondimento-studio, risorse, news e spazi chat online intesi come veri e propri appuntamenti con gli esperti del settore.

WHITE PAPER: "Donne e ICT: le ragazze sono attratte dallo studio dell'Information and Communication Technology?" Uno sguardo all'Italia

Prof. Carlo Nati

Insegnante di discipline geometriche, architettoniche ed arredamento e supplente presso la SSIS Università del Lazio. E' membro del Nucleo Operativo per lo sviluppo della cultura scientifica e tecnologica.

'Presentazione della ricerca EUN Schoolnet - Cisco System Inc: **"Donne e ICT: le ragazze sono attratte dallo studio dell'Information and Communication Technology?"** Detta ricerca ha coinvolto non solo l'Italia, ma altri Paesi della Comunità Europea: Francia - Paesi Bassi - Polonia - Regno Unito. Lo studio è stato dunque condotto in cinque paesi europei considerati ampiamente rappresentativi di diversi livelli di integrazione delle ICT nell'istruzione e nella società in generale. La conferenza EDU-TECH 2009 offre l'occasione per riflettere sui i dati Italiani emersi.'



3. ESPERIENZE

17.00-18.30

Comunicazione in rete: il gioco come rielaborazione dei saperi.

Loredana Gatta

insegnante di Scuola Primaria e docente nei Centri d'istruzione per gli adulti; esperta di multimedialità, robotica e di reti scolastiche.

Il gioco come ambiente di apprendimento "user friendly", flessibile ed efficace, induce la co-costruzione critica delle conoscenze e favorisce negli studenti il piacere di apprendere. Le esperienze sviluppate negli ultimi anni, con attività diversificate secondo l'età: la co-progettazione nella Rete delle scuole SIT e con il gruppo Harambee in Kenya (gli insegnanti come "ricercatori" e "autori" a fianco dei ragazzi per diffondere conoscenze condivise e superare il Digital Divide); l'esempio del gioco logico on line "Enigmatic@mente" caratterizzato dall'uso consapevole delle ICT; Open Source e freeware di tipo "edutainment" nell'educazione dei ragazzi e degli adulti stranieri (apprendere e condividere le conoscenze nell'intero arco della vita); formazione e progetti solidali in "Second Life": un circolo virtuoso funzionale, divertente e immediato che sviluppa la collaborazione tra gli utenti attraverso occasioni ludiche.

Il Progetto: 'Imparare giocando'

Prof.ssa Bralia Cristina

Insegnante tecnico pratico di informatica gestionale presso l'ITC 'Enrico Tosi' di Busto Arsizio (VA) con esperienza decennale di Nuove Tecnologie nella didattica e comunicazione multimediale.

Il progetto "Imparare Giocando" coinvolge gli studenti dell'indirizzo informatico, dell'ITC Tosi di Busto Arsizio (VA), nello sviluppo di software ludico didattico per i bambini della scuola primaria.

"Imparare Giocando" cerca di motivare gli studenti delle superiori alla creazione di applicazioni di alta qualità, incoraggia e sostiene l'apprendimento per gli alunni della primaria. Il progetto garantisce l'adeguatezza didattica dei programmi realizzati in quanto costruiti ad hoc su proposta pedagogica degli insegnanti richiedenti.

I programmi sono documentati e scaricabili gratuitamente dal sito web di riferimento. E' altresì possibile richiedere la revisione didattica dei giochi ideati da altri colleghi.

I numerosi giochi toccano una decina di discipline. Sono presenti anche programmi specificatamente ideati per l'alfabetizzazione alla lingua italiana.

Storytelling e tecnologie

Maria Vasile

Docente di scuola primaria, formatore dei Docenti per le TIC (USR Lombardia), Tutor area Informatica D.M. 61, Tutor Azione B del Progetto ForTic e responsabile rete SIT. Referente dell'istituto per la rete ENIS.

'Come insegnante uno dei miei obiettivi primari è sempre stato quello di portare gli alunni al piacere della lettura, della scrittura e dell'ascolto. Per questo ho utilizzato le favole, le leggende, i miti non solo della tradizione culturale italiana ma anche di paesi diversi. Per quest'attività ho preso lo spunto da un progetto di gemellaggio con il Kenya, ho usato una favola tradizionale che ci è stata mandata dalla scuola gemellata, l'ho letta e riletta, con i bambini l'abbiamo divisa in parti che hanno rappresentato graficamente, i disegni sono stati digitalizzati e stampati prima in bianco e nero e poi a colori, su ogni disegno è stata scritta una breve didascalia in italiano e in inglese. I disegni sono stati utilizzati per fare: un libro tradizionale da colorare (per i più piccoli); un e-book; dei puzzle elettronici; un memory con diversi livelli di difficoltà sia elettronico che cartaceo. Tutto il materiale prodotto è stato anche inviato in Kenya e condiviso coi bambini di quel paese.'



Le immagini: una risorsa per l'apprendimento/insegnamento

Vita Coppola

insegnante di scuola primaria formatrice TIC, didattica della tecnologia

'Il foglio bianco desta sempre un po' di ansia in chi lo deve riempire... siano parole o tratti grafici. Aggirare questo ostacolo iniziale, mettere a proprio agio l'alunno e liberare così la sua creatività, è ciò che ogni insegnante ricerca costantemente: partire quindi, da immagini di grande qualità per far conoscere il linguaggio visuale nella sua globalità e indurre alla produzione di immagini rielaborando opere d'arte, può essere un percorso formativo pluridisciplinare che sia d' aiuto a superare le difficoltà del "foglio bianco da riempire", avvii alla costruzione di rappresentazioni grafiche complete e induca alla ricerca del particolare, del colore adeguato e della tecnica appropriata.

Ho operato con alunni della scuola primaria attuando un percorso formativo partendo dalla riproduzione di quadri d'autore, proseguendo con la rielaborazione al computer ed arrivando all'utilizzo di queste a scopo narrativo.'

N.B: E' prevista la traduzione simultanea degli interventi in lingua straniera



I RELATORI

Pierpaolo Triani

Laureato in Pedagogia presso l'Università degli Studi di Parma e Dottore di Ricerca in Pedagogia presso l'Università degli Studi di Bologna, è professore associato di Didattica Generale presso la Facoltà di Scienze della Formazione, Università Cattolica del Sacro Cuore, sede di Piacenza. Insegna presso la sede di Piacenza e la sede di Brescia. E' direttore della Rivista Scuola e Didattica (quindicinale per gli insegnanti di Scuola Secondaria di Primo Grado) pubblicato dall'editrice La Scuola e membro dell'Osservatorio Nazionale dell'Infanzia e dell'Adolescenza. E' autore di plurime monografie, saggi ed articoli, nonché curatore di diversi volumi. Si dedica allo studio dei temi della formazione, dei metodi educativi, della condizione ed educazione dell'infanzia e dell'adolescenza, del disagio scolastico, dei rapporti tra sistema scolastico e sistema sociale. Inoltre si interessa, da tempo, ai modelli e alle pratiche educative nella comunità cristiana.

Giuseppe Colosio

Dal 16.06.09 è il nuovo Direttore Generale dell'Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia. Dopo 16 anni quale Preside dell'Istituto Tecnico Statale "Astolfo Lunardi" di Brescia, tra il 1998 ed il 2002 ha ricoperto, prima, il ruolo di Dirigente Tecnico presso la Sovrintendenza Scolastica Regionale per la Lombardia, con la responsabilità del Dipartimento per lo sviluppo dell'autonomia delle istituzioni scolastiche, e poi il ruolo Direttore dell'Ufficio VII per i sistemi informativi.

Dal 2002 al 2009 ha assunto invece la qualifica di Dirigente dell'Ufficio Scolastico Provinciale di Brescia.

E' Docente a contratto di *Metodologia della ricerca educativa* presso la Facoltà di Scienze della formazione dell'Università Cattolica di Brescia dal 2005 ed è stato docente di *Diritto pubblico e legislazione scolastica* presso la SISS della stessa Università dal 2002 al 2004. E' Membro del Consiglio di amministrazione dell'Azienda speciale della Provincia di Brescia "Centro Formativo Provinciale Giuseppe Zanardelli

Licia Cianfriglia

Laureata in Matematica presso "La Sapienza" di Roma, docente di Matematica Applicata nella scuola secondaria di secondo grado. Attualmente distaccata presso la sede nazionale ANP di Roma.

Ha conseguito un Master I livello in "E-learning: progettazione e learning object" presso l'Università della Tuscia e un Master II livello, "MAESTRIA: Management dell'Educazione: Strutture Formative, Innovazione, Apprendimento", presso "La Sapienza" di Roma. Perfezionamenti universitari in: "La Dirigenza Scolastica: Competenze giuridiche, organizzative e formative.", "Metodi e tecniche della formazione in rete", "Orientamento Scolastico e Professionale". Si occupa di formazione dei docenti, in presenza ed in e-learning, di progettazione e coordinamento di iniziative destinate a docenti e alunni. Settori di Competenza: Formazione - Tecnologie didattiche - Nuove metodologie didattiche - Progettazione.

Claudia Gaeta

Maria Letizia Melina

Avvocato, è Dirigente dell'Ufficio Innovazione tecnologica nella Scuola - Direzione Generale per i Sistemi Informativi, MIUR, occupandosi, in tale posizione, delle azioni in materia di aggiornamento, formazione ed informazione tecnologica del personale della scuola e di programmazione delle politiche formative di settore.



Dal 31 ottobre 2007 a tutt'oggi svolge inoltre presso la Presidenza del Consiglio dei Ministri – Dipartimento per la Digitalizzazione della Pubblica Amministrazione e l'Innovazione Tecnologica, l'incarico di Coordinatore del servizio "Studi e ricerche per l'innovazione digitale" nell'ambito dell'Ufficio II – Studi e progetti per l'innovazione digitale. In particolare cura lo svolgimento di programmi di intervento per l'innovazione tecnologica nel settore della scuola, della ricerca e dell'università, sia in sede nazionale che internazionale; di programmi di studio e analisi nel settore delle competenze ICT – e-skills; di studi ed analisi sull'evoluzione delle tecnologie digitali, curando priorità quali l'open source, la multimedialità e le tecnologie di accesso ai servizi.

Giuseppe Marucci

Dirigente Ispettore Tecnico della Direzione Generale Sistemi Informativi presso il MIUR.

Dopo lo svolgimento di un Dottorato in Scienze dell'Educazione presso l'Università di Ginevra ha svolto l'incarico di docenza Università Roma3- SSIS "Laboratorio Informatico". E' Membro del Gruppo "Informatica nella didattica" MIUR; Coordinatore del gruppo operativo interdirezionale e interministeriale "Programma di sviluppo dei laboratori" ; Coordinatore operativo MIUR per gli scambi Italia-Cina, nel settore scientifico e tecnologico; Coordinatore del Progetto Europeo "Pre-teleduc" :Telecommunications in Education Environment" e Coordinatore della Commissione MIUR-RAI "Explora science now". E' inoltre Direttore e docente in numerosi Corsi di Formazione, su aspetti di Gestione della scuola, di Nuove Tecnologie, di Rinnovo dei curricula. Plurime sono le sue pubblicazioni di volumi, CD Rom e articoli su riviste nazionali e internazionali.

Attilio Compagnoni

Abruzzese, 53 anni, lavora e vive a Roma. Dopo il conseguimento del Diploma di Perito Informatico e lo svolgimento di studi universitari in Scienze statistiche, dall'anno scolastico 1979-1980 ricopre il ruolo di insegnante tecnico pratico di Informatica e Sistemi presso alcuni Istituti tecnici industriali di Roma.

Dal 1997 è distaccato al Ministero dell'Istruzione presso la Direzione Generale per l'istruzione tecnica. Dal 2000, ad oggi, è stato componente dell'Autorità di gestione del PON 2000-2006 e successivamente dei due Programmi Operativi assegnati al Ministero dell'Istruzione per il periodo 2007-2013. E' coordinatore delle azioni sulle tecnologie e la società dell'informazione.

Ermelinda Guarino

Insegnante presso l'Istituto Comprensivo "B. Mineo" di Favignana, isole Egadi, si occupa di tecnologie applicate alla didattica da diversi anni. Ha frequentato corsi di perfezionamento relativi agli ambienti e le comunità per l'apprendimento in rete presso l'Università di Firenze ed ha conseguito un master in *E-tutor negli ambienti di apprendimento online* presso la IUL. E-tutor e coacher nel progetto DIGI Scuola, progetta percorsi didattici contro la dispersione scolastica, finanziati con il Fondo Sociale Europeo. Ha predisposto e coordina per la propria scuola il progetto MAR.IN.A.ND.O., una esperienza di didattica a distanza per superare l'isolamento geografico delle piccole isole. Membro del direttivo del Consorzio delle Scuole delle Isole Minori Italiane, ha prodotto materiali di studio e contributi didattici relativi alla scrittura e all'uso della LIM in classe per la piattaforma dell'ANSAS, destinata alla formazione nazionale dei docenti.

Enzo Donato

Enzo Donato insegna Arte e Immagine presso l'Istituto Comprensivo II "S. Lucia" di Lipari, isole Eolie. E' stato responsabile dei progetti di informatizzazione delle Scuole del Comune di Lipari e del settore Scuola nel Progetto Europeo "Teleinsula". Tra i promotori del Consorzio SIMI (Scuole delle Isole Minori Italiane), si è sempre adoperato nella ricerca di risorse ed occasioni che consentano la piena partecipazione delle comunità isolate alla società dell'informazione ed al loro sviluppo socio-economico e culturale.

Filippo Viola

Filippo Viola si è laureato presso l'Istituto Universitario di Architettura di Venezia (IUAV). Insegnante nella scuola media, dal 1985 al 1998 ha anche assunto la responsabilità della sezione didattica del laboratorio Stratema (IUAV), occupandosi di simulazione, gioco e apprendimento. Nel 1994 ha organizzato il convegno "Mondi artificiali e apprendimento" in cui è intervenuto Seymour Papert.



Ha scritto articoli di argomento tecnologico educativo. Ha collaborato a libri con Antonio Calvani e Luciano Galliani e a pubblicazioni dell'ufficio scolastico regionale per il Veneto. Con Lucia Furlanetto ha scritto "Liberamente Informatica" - Zanichelli. E' stato redattore delle riviste "Multimedia" e "Periplo". Con Renzo Bonan e Lucia Furlanetto ha fondato tecnologiaeducativa.it. Ha realizzato il primo web scolastico italiano (giornalino L'U.G.O.) e il gioco di ruolo in rete "MOOseo Virtuale delle fiabe". E' stato per 4 anni coordinatore dell'ufficio studi dell'Ufficio Scolastico Provinciale di Venezia. Attualmente è dirigente scolastico.

Benedetto Di Rienzo

Preside da 35 anni e da 30 anni Preside dell' ITC Tosi di Busto Arsizio (VA) è Componente del Comitato paritetico AICA-MIUR per la diffusione della cultura informatica, Presidente del Comitato Organizzatore delle Olimpiadi Internazionali di Informatica del 2012 e Responsabile dell'organizzazione del progetto nazionale "Carta dello Studente - lo Studio". E' stato responsabile dell'organizzazione a livello nazionale dei due progetti sperimentali assistiti IGEA ed ERICA negli anni 80 e 90 e responsabile a livello nazionale della formazione e della comunicazione nei progetti di Alternanza Scuola Lavoro e di Impresa Formativa Simulata alla fine degli anni 90. Ha inoltre curato plurimi progetti tra cui l'internazionalizzazione dell'ITC a partire dall'inizio degli anni 90, con conseguente realizzazione di una rete di partneriati presente in tutti i continenti, e lo sviluppo di uno stile di progettualità continua che ha portato all'adozione di un biennio iniziale di orientamento e della didattica modulare in tutte le classi.

Giuseppe Ferrari

Giuseppe Ferrari è dal 2004 direttore editoriale della Zanichelli. E' laureato in fisica e ha insegnato nelle scuole secondarie. Lo appassiona il problema della divulgazione: come spiegare in modo semplice le cose difficili.

Eugenio Franti

Laureato in lettere classiche con il massimo dei voti e la lode, svolge tra il '96 ed il '98 attività di ricerca presso l'Università statale di Milano a seguito della vincita del Premio di Studi 'Clementina Gatti'.

Dal 1999 al 2004 ricopre la carica di Editor presso la Casa Editrice Hoepli, divenendone poi dal 2005 responsabile per le edizioni scolastiche.

Massimo Esposti

Massimo Esposti è direttore editoriale di Linx, un nuovo marchio del gruppo Person Paravia Bruno Mondadori, specializzato in testi di scienze per la scuola media superiore. In passato si è occupato di editoria tecnico-scientifica e tecnologie digitali come editor in McGraw-Hill Libri Italia e amministratore delegato delle edizioni Apogeo, gruppo Giangiacomo Feltrinelli Editore.

Alberto Colorni

E' professore ordinario (Ricerca Operativa e Ottimizzazione) presso il Politecnico di Milano e delegato del Rettore per l'e-learning e l'innovazione didattica. E' presidente di METID, il centro del Politecnico che si occupa di e-learning e di servizi online; è direttore scientifico di Poliedra, un consorzio che si occupa di sistemi per le decisioni nel settore pubblico (ambiente, territorio, trasporti) ed è membro del Collegio di dottorato in Design del Politecnico e di alcuni organismi dell'Ateneo (commissione Mobility Management, cluster interdipartimentale Infomobilità, ...). Le sue attività di ricerca hanno coperto differenti aree, in particolare: la modellistica matematica dei processi decisionali e l'e-learning e l'uso della multimedialità nei processi formativi. Su questi vari temi ha pubblicato più di 200 lavori scientifici, didattici e di divulgazione.

E' editor delle riviste 4OR (Quarterly European Journal of Operations Research) e Je-LKS (Journal of E-learning and Knowledge Society).

Jerome Morrissey



Ugo Zavanella

Laureato in Sociologia e iscritto all'albo degli Psicologi della Lombardia è stato Docente di educazione Tecnica e Docente di Psicologia Sociale e Antropologia culturale per otto anni presso Liceo Classico ad indirizzo sperimentale di Scienze Umane di Mantova.

Dirigente Scolastico di Scuola Secondaria di 1° grado da oltre vent'anni, attualmente è Dirigente Scolastico presso I.C. San Giorgio di Mantova.

Direttore del Progetto Ministeriale " Netform" (Formazione a distanza in rete telematica per insegnanti) del Ministero della Pubblica Istruzione (anni 2000/2001/2002) è inoltre Direttore di Corsi di Formazione sulle TIC per Docenti nella Provincia di Mantova nonché Responsabile della rete " LIMANTOVA" per l'acquisizione delle lavagne multimediali.

Maria Rosa Raimondi

Dirigente tecnico dell'Ufficio scolastico per la Lombardia.

Laureata in pedagogia, con specializzazione per l'insegnamento ai disabili, ha approfondito, anche con la frequenza di corsi universitari post-laurea di qualificazione e di perfezionamento, i temi della comunicazione, della didattica dei mezzi di comunicazione, della progettazione di percorsi formativi per adulti.

Relatrice in convegni organizzati da scuole, associazioni culturali e professionali, in particolare sui temi dell'innovazione didattica, della valutazione, dell'organizzazione scolastica, della professionalità docente e responsabile regionale per l'USRL del progetto "Disturbi specifici dell'apprendimento". E' Referente regionale USRL per il piano del MIUR per l'innovazione tecnologica

Promethean

Patricia Wastiau

Consigliere Speciale dell'European Schoolnet per gli Studi e lo Sviluppo è specializzata in analisi delle politiche legislative dell'educazione e della conoscenza. Oltre a curare studi tematici 'ad hoc', la sua attività si concentra principalmente sullo sviluppo di una piattaforma per l'innovazione tecnologia nel settore dell'educazione comune ai legislatori di tutta Europa. La piattaforma si propone di fornire appoggio metodologico alle attività di analisi sviluppate da European Schoolnet. E' inoltre specializzata nell'approccio sistematico all'innovazione e dell'educazione.

In precedenza ha lavorato per circa dieci anni in Eurydice, la rete di informazione nel campo dell'educazione europea, divenendone Vicepresidente e poi Presidente nel 2001.

Patricia Wastiau ha inoltre una vasta esperienza di guida e collaborazione all'interno di plurimi progetti e programmi (Socrates, OECD Local Employment Initiative) nel campo dell'educazione, della ricerca dell'occupazione e dello sviluppo urbano in tutta Europa

Baltasar Fernández-Manjón

Professore associato e Vice Preside del dipartimento di Ricerca e Relazioni Estere presso la 'Computer Science School' dell'Università Complutense di Madrid. Co-dirige il gruppo di ricerca sull'e-learnin, <e-UCM>, all'interno della stessa Università, è membro del gruppo di lavoro 3.3 'Ricerca sugli usi educativi delle TIC'; dell'IFIP (International Federation for Information Processing) e della Commissione Tecnica Spagnola per la standardizzazione dell'e-learning (AENOR CTN71/SC36) è inoltre Senior Member dell'IEEE (Institute of Electrical and Electronic Engineers). Il Suo principale campo di interesse sono le tecnologie per l'e-learning, l'uso educativo di plurimi giochi e l'applicazione degli standard educativi, temi in relazione ai quali ha pubblicato 90 ricerche. E' inoltre co-organizzatore e membro della commissione di programmazione di plurime conferenze ed editor associato di varie riviste di settore sul tema dell'e-learning. E' inoltre coinvolto in diversi progetti relativi alla formazione tecnologica delle aziende e opera come consulente Ricerca e Sviluppo per la Commissione Europea e per programmi di ricerca del Governo Spagnolo.



Derek Robertson

Consigliere Nazionale del Governo Scozzese per le Nuove Tecnologie e l'Apprendimento, è stato un insegnante di scuola primaria prima che uno sviluppo della propria carriera lo portasse a trascorrere un periodo come *lecturer* presso l'Università di Dundee e poi a ricoprire la sua posizione attuale.

Quella che era una visione sui giochi e l'apprendimento ha ricevuto l'opportunità di diventare reale quando ha accolto la sfida di sviluppare il 'Consolarium': il Centro Scozzese per i videogiochi e l'apprendimento. Molte delle sue idee circa l'utilizzo di videogiochi quali *Dr Kawashima's Brain Training*, *Guitar Hero* e *Endless Ocean* all'interno della classe si sono dimostrate molto efficaci. Il suo lavoro ha avuto riconoscimenti all'interno dell'International Handheld Learning Conference del 2008 durante la quale ha vinto il premio 'Hero Innovator' per l'innovazione.

Thalita Malagò

Avvocato, inizia il suo percorso professionale in ambito accademico lavorando per tre anni come ricercatrice presso l'Università di Trento e realizzando diverse pubblicazioni nel settore del diritto delle nuove tecnologie.

Nel 2002 approda al Dipartimento Affari Legali e Istituzionali della filiale italiana del gruppo Microsoft, dove si occupa della tutela dei diritti di proprietà intellettuale della società nel mercato italiano e della consulenza legale alle divisioni della società operanti nel settore consumer e Internet (Home & Entertainment e MSN). Da gennaio 2005 è Segretario Generale AESVI. Il suo ruolo è di coadiuvare il Presidente e il Consiglio Direttivo nella definizione e nella realizzazione dei progetti dell'Associazione, con compiti di rappresentanza presso le istituzioni e coordinamento delle attività legali e di pubbliche relazioni dell'Associazione.

Linda Giannini

Insegnante di Scuola dell'Infanzia, ricercatrice e studiosa dei problemi didattici; esperta per la multimedialità, collaboratrice del gruppo di ricerca CREATIVE-CyberGroup/LRE EgoCreaNet e dell'LTE Università di Firenze. Ha preso parte a trasmissioni RAI-MPI: Mediamente, Multimed@scuola, e Mosaico. È membro della redazione di e-didablog a cura del M.P.I. e di Education 2.0 Ha fatto parte di progetti europei sull'educazione scientifica quali Xplora e Xperimania. Si interessa di ICT dal 1983, di Chat e Mondi 3D dal 1997, di blog didattici dal 2002 e di robotica dal 2003 ed è stata supervisore delle attività di tirocinio presso il Corso di Laurea in Scienze della Formazione Primaria, Università degli Studi, Roma Tre.

Carlo Nati

Insegnante di discipline geometriche, architettoniche ed arredamento e sup. SSIS Università del Lazio. Collabora col gruppo di ricerca EgoCreaNet e con il Laboratorio Ricerca Educativa Università di Firenze. Ha preso parte al progetto di ricerca sulla didattica della matematica - facoltà di matematica Università Sapienza, Roma. Ha fatto parte dell'Xplora Teachers Group, progetto europeo dell'educazione scientifica. È intervenuto presso il CERN di Ginevra con il workshop Using Xplora: chats in nursery schools ed è stato coordinatore nazionale di alcuni progetti European Schoolnet. È membro del Nucleo Operativo per lo sviluppo della cultura scientifica e tecnologica - ha ricevuto incarico da parte del ministero per un comitato di controllo sull'e_learning nella pubblica amministrazione e fa parte della redazione Education 2.0 Dal 2003 si occupa di robotica educativa.

Loredana Gatta

Insegnante di Scuola Primaria e docente nei Centri d'istruzione per gli adulti; esperta di multimedialità, robotica e di reti scolastiche, ha preso parte alle trasmissioni RAI-MPI: Mediamente e Multimed@Scuola; è redattrice della rivista scolastica l'Educatore (RCS-Fabbri) per il settore Informatica e Didattica e coordinatrice della Rete di Scuole SIT in collaborazione con il gruppo di scuole Harambee in Kenya.



Bralia Cristina

Insegnante tecnico pratico di informatica gestionale, da almeno una decina di anni si occupa di Nuove Tecnologie nella didattica e di comunicazione multimediale.

Le sue competenze informatiche ed i suoi interessi spaziano dal problem solving ai corsi di formazione, dagli aspetti di comunicazione e grafica nei siti alle pagine web legate a database, dall'e-learning alla produzione di materiali didattici pluridisciplinari, ed infine alla programmazione pura.

La ricerca di stimoli personali e soprattutto situazioni in grado di motivare i discenti l'hanno spinta alla ricerca di un'intersezione tra il mondo della programmazione e quello vivace e giocoso della didattica nella e per la scuola primaria.

Si è laureata in Scienze della Comunicazione con lode e, ovviamente, con una tesi sulla multimedialità e le nuove tecnologie nella didattica.

Maria Vasile

E' docente di scuola primaria, formatore dei Docenti per le TIC (USR Lombardia), Tutor area Informatica D.M. 61 e

Tutor Azione B del Progetto ForTic.

E' responsabile della rete SIT, e referente dell'istituto per la rete ENIS.

Nel corso della sua esperienza quale insegnante elementare si è occupata per più di 10 anni di tecnologie nella scuola primaria. Da alcuni anni insegna agli adulti italiano e informatica.

Vita Coppola

Docente di scuola primaria da 35 anni, si occupa anche di formazione di adulti in presenza e a distanza. Dopo aver insegnato a Milano per tanti anni e, per 12 di questi a Cusano Milanino; da 4 anni si è trasferita a Marsala, in provincia di Trapani. Predilige il software libero e si dedica alla realizzazione di risorse gratuite come 'Didacta-Il Suk delle Idee'. Ha trovato nel Web plurime opportunità di collaborazione divenendo 'Guida alle Tecnologie Didattiche', nel settore Istruzione e Formazione di SuperEva.