



STEAM

AGENDA

Il progetto si compone di una prima parte di “consapevolezza”, dove i partecipanti comprenderanno lo stato dell’arte delle tecnologie, della scienza e di tutte le possibili applicazioni che hanno e avranno nella nostra società e nella nostra vita.

Nella seconda parte daremo vita a una maratona formativa di co-progettazione durante la quale i docenti lavoreranno per capire e comprendere gli intrecci possibili tra videogiochi e il mondo STEAM, Scienze, tecnologie, ingegneria, arte e matematica.

È un’esperienza di formazione e di condivisione in grado di stimolare, attraverso una metodologia basata sul learning by doing, l’apprendimento, l’intraprendenza, la creatività e il lavoro collaborativo.

I docenti partecipanti, organizzati in team, presenteranno una proposta finale durante la giornata di chiusura dei lavori di formazione. I progetti verranno analizzati da una giuria qualificata (anche proveniente dal mondo dell’industria dell’intrattenimento) che ne valuterà l’innovazione, l’impatto e la sostenibilità.

8 LUGLIO

ore 16.00 - INTRODUZIONE AL PERCORSO

ore 16.20 - IL GAMING COME STRUMENTO DI CONOSCENZA

ore 17:30 - LANCIO DELLA SFIDA FINALE

ore 18.00 - FINE LAVORI

LIVE:  <https://www.youtube.com/watch?v=IQLwsj-wQ44>

9 LUGLIO

ore 15.30 - LA GAMIFICATION NELLE STEAM

ore 17:30 - COSPACES: UN TOOL PER LA DIDATTICA COINVOLGENTE

ore 18.30 - FINE LAVORI

LIVE:  <https://www.youtube.com/watch?v=MYzZbFIThy8>

10 LUGLIO

ore 10:00 - COSPACES: TIPS&TRICKS

ore 12:00 - FINE LAVORI

LIVE:  <https://www.youtube.com/watch?v=wrwLg2Ceq1A>

dalle 15:00 alle 18:00 disponibilità dei formatori per giro di verifica nei gruppi a supporto dello sviluppo dei progetti

15 LUGLIO

dalle 15:00 alle 17:00 disponibilità dei formatori per giro di verifica nei gruppi a supporto dello sviluppo dei progetti

17 LUGLIO

EVENTO UNICO PER ENTRAMBE I PERCORSI

ore 10.00 - RESTITUZIONE PROGETTI FINALI

ore 12.30 - FINE LAVORI

LIVE:  <https://www.youtube.com/watch?v=qGCLeA9MdJM>