



LICEO SCIENTIFICO STATALE “G. PEANO” - MONTEROTONDO ERASMUS+ E CAFFE’ DIGITALE AL PEANO

13 ottobre 2017

PROGRAMMA

15.00-16.00 (Aula Magna): saluti del Dirigente Scolastico, prof.ssa Roberta Moncado; presentazione del programma di formazione Erasmus+, della piattaforma eTwinning e dell’esperienza dell’Animatore Digitale della scuola di formazione all’estero mediante partecipazione al Progetto Erasmus+ KA1 “USR – PNSD”; intervorrà l’Animatore Digitale, prof.ssa Alessandra Ceroni.

15.00-19.00 (aule del piano terra e laboratori di informatica)

- **Laboratori digitali:** docenti e studenti della scuola presenteranno diverse attività didattiche realizzate mediante strumenti digitali; lo scopo è quello di dimostrare che il digitale, se bene utilizzato, rende più efficace, inclusivo e coinvolgente l’intervento didattico, potenzia le abilità logiche in un’ottica di un apprendimento per competenze e risponde all’esigenza della società contemporanea di avere cittadini provvisti di alfabetizzazione informatica, spendibile in tutti i campi, da quello professionale a quello quotidiano.

- **Laboratori di coding:** i docenti delle scuole di ogni ordine e grado possono prenotarsi per fare partecipare le loro classi ad un laboratorio di coding della durata di un'ora tenuto dalle Coding Girls dell'Istituto.
- **SOS digitale:** qualsiasi partecipante all'evento potrà rivolgersi ai nostri studenti dislocati in specifiche aule allo scopo di supportare chi vorrebbe apprendere l'uso di un'applicazione digitale o avere chiarimenti in merito al suo funzionamento.
- **Robotica:** dimostrazione di un esempio di Internet of Things coniugato al pensiero computazionale ad opera della squadra della scuola che si è classificata al primo posto alla gara "Robocup" svoltasi a maggio a Pescara, che farà vedere come progettare comandi per fare muovere un robot.

Studenti	Laboratorio	Aula
Cristian Ceppi Gabriele Foti Andrea Brambilla	Una dimostrazione con i robot	A 2
Samuele Ebano Matteo Tabacchini	#noxest Scienze Tascabili	A 3
Aurora Pani Chiara Marchini Aurora Odierno Ilaria De Angelis Alice Scialdone Michela Zauli Carlotta Abrugia Elena Caianiello Giorgia Saolini Arianna Colaizzi Francesca Sestili	Laboratori di coding - Scratch Coding girls	A 49 (2° PIANO)
Christian Prosia Alessio Li Volti Francesco Orlandi Andrea Di Claudio Flavio Mollari	Giochi di logica	A 5
Andrea Pizzorni	Esperienza di apprendimento collaborativo tramite piattaforma Moodle e Latex	A 4
Alessia Federici Sara Quintiliani Luciano Lanzotti M. Alessandris	Didattica cooperativa con Sway	A 9
Leopoldo D'Andrea Alice Campolmi Sofia Falco Luca Giovannetti	Una lezione col fumetto	A 7
M.Teresa Nardone Claudia Panebianco Eleonora Ramjeeawon Giulia Tosti	Video didattici	A 8

Anna Zuinisi		
Kadri Saraci Lorenzo Salatino Andreea Gegea Angelo D'Auria Lorenzo De Luca Elena Caianiello Michela Esposito Carlotta Abrugia Federico Schermi Matteo Bavaro Sofia Giacinta Aurora Cafaro Natalia Mucha Lorenzo Nigrelli Lorenzo Dell'Elba Matteo Dan V. Guarino	SOS DIGITALE	A 10

L'Animatore Digitale Alessandra Ceroni

Il Team per l'Innovazione: Marzia Presti, Vasco Abiuso, Valentina Abballe