

# Opportunità a Mediaexpo 2015

5-6-7 novembre 2015

-Verifica su [www.mediaexpo.it](http://www.mediaexpo.it) per conferme, modifiche e integrazioni  
-Informazioni in generale e prenotazione attività alunni TELEFONARE a 3803175336 o 0374978652 o via mail a [tulliagr@gmail.com](mailto:tulliagr@gmail.com) (precisare le classi, il numero degli alunni e recapito telefonico)  
Prenotazioni attività adulti TELEFONARE a 0373273120

## Proposte per le classi in visita

### SPETTACOLI

Gli spettacoli prevedono la partecipazione gratuita, ma una prenotazione obbligatoria.

Il giorno 5 novembre 2015 è previsto lo spettacolo "Le case del bosco" rivolto principalmente ai bambini della scuola dell'infanzia delle classi I e II scuola primaria. Le tematiche riguardano l'identità, la diversità, la collaborazione. Durata 50min. circa

Spettacolo al mattino (ore 9 e 10,30)

A cura della Compagnia Teatrale "Instabile Quick"- coord. Rosa Messina

Il giorno 6 novembre è previsto lo spettacolo "Nella Pancia della Torre" rivolto principalmente alla scuola primaria. Si raccontano diverse tipologie di giullare: giocoliere, acrobata, mimo, cantastorie, danzatrice . . . prevedendo un ricorrente coinvolgimento del pubblico a più livelli. Durata 60 min. circa

Spettacolo al mattino (ore 9 e 10,30).

A cura di "Teatroallosso" -coord. Nicola Cazzalini

Il giorno 7 novembre sono previsti due spettacoli:

- "Fisica Sognante" -nuova edizione- rivolto principalmente ai ragazzi di scuola secondaria di primo grado, ma anche per più grandi. Attraverso numeri acrobatici e giocolerie di alta professionalità verranno dimostrati/esplicati principi di fisica. Durata 50' circa

Spettacolo al mattino ore 10,00 – Le classi devono prenotare

--" Il giocoliere della Scienza " rivolto alle famiglie e a tutti gli interessati Durata 50' circa

Spettacolo al pomeriggio alle ore 14.3

Si esibisce il prof. Benuzzi docente di fisica alle scuole superiori, ma che si definisce acrobata/giocoliere: torna a mediaexpo dopo 2 anni di assenza, su grande richiesta del pubblico.

Sono previsti inoltre altri momenti musicali:

\*al giovedì e venerdì pomeriggio ci saranno momenti musicali a cura delle classi ad indirizzo musicale (percussioni) col prof. Giovanni Passera dell'IC Crema 3 e a cura di Tamburo Armonio (Andrea Campi) per le classi presenti ed eventuali interessati.

Analogo intrattenimento può essere organizzato al sabato.

### LABORATORI MULTIMEDIALI

Ivana Sacchi - formatrice

lab. da 9 a 11 anni

-“Realizziamo un giornalino insieme”: costruzione di un prodotto con testo e immagini, differenziando la proposta per età. L'attività vedrà il contributo di tutti e porterà ad un giornalino virtuale sfogliabile.

- “Progettare e realizzare ....con Blockly”: si sperimentano attività con il linguaggio informatico di programmazione costruendo poligoni lab. da 10 a 11 anni
- “Costruiamo un videogioco”: con l’uso di Kodu (ambiente visuale per la programmazione di videogame tridimensionali in versione italiana) si realizza un videogioco, affrontando contemporaneamente problemi di logica , sollecitando l’ideazione e la “comprensione del rapporto tra codice sorgente e risultato visibile” (Indicazioni Nazionali del MIUR) lab da 10 a 11 anni
- Marina Lodigiani -formatrice lab. da 7 a 10 anni
- “A scuola con le App”: simulazione di lezioni con l’uso dei tablet e di diversi applicativi per la didattica, in collaborazione con la scuola primaria “Braguti” dell’IC 3 di Crema
- “L’ora del coding”: attività per le classi che non ne hanno fatto esperienza in classe per stimolare la logica e l’atteggiamento mentale di ricerca delle soluzioni possibili
- “Giocare con il tablet”: attività ludiche per i bambini lab. da 6 a 7 anni
- Stefania Bassi –Ic “C.A. Dalla Chiesa” Roma solo venerdì e sabato
- “Che Scienze!”: alla scoperta delle scienze con la realtà aumentata lab. da 8 a 10 anni (non è previsto l’uso del pc per i bambini)
- “I VIP delle favole!”: scrivendo messaggi come su Twitter per inventare storie buffe e strampalate. I lab. da 7 a 8 anni (non è previsto l’uso del pc per i bambini)
- “Che fisica!”:giochiamo con tanti incredibili esperimenti di fisica nell’ambiente virtuale Algodoo (l’animatrice farà uso della LIM) lab. da 9 a 12 anni
- “Che Letteratura” i partecipanti devono avere cellulari
- Eva Bresaola –Ic “Cavalchini Moro” Villafranca VR lab. da 4 a 19 anni
- “PercusSuoniamo”: la musica come pratica collettiva, utilizzando la voce, il corpo e strumenti a percussione non convenzionali. La LIM diventa opportunità per coinvolgere e condividere. solo venerdì e sabato
- Elena Parisatti-formatrice e Cristina Fontana-IC Concordia Sagittaria VE solo giovedì e venerdì
- “A B C per l’uso del tablet”: si esaminano i fattori chiave per integrare con successo i tablet nelle scuole primarie, dalla carta agli esercizi interattivi lab. da 6 a 10 anni
- “Creare un account per navigare sicuri”: accendere in classe i dispositivi uguali o simili a quelli usati ogni giorno, incluso un sufficiente accesso a internet a scuola; come gestire?
- Sara Gianino –IC 2 s. Bonifacio VR lab. da 9 a 14 anni
- “Student’s App”: strumenti multimediali per un apprendimento critico nelle materie di studio. Apprendere dalla lettura, dai video, saper riorganizzare e approfondire
- Marina Sostero –IC “T.Albinoni” Selvazzano Dentro PD lab. da 11 a 16 anni
- "Dirigi il tuo fantastico concerto con Scratch": Marina Sostero abbina Audacity a Scratch: la fantasia non ha limiti
- Costruiamo un video gioco con Scratch lab 9-10 anni
- Luigi Fabemoli - IC di Orzinuovi BS lab. da 10 a 12 anni
- “ Sonorizziamo racconti, fiabe, favole”: gli alunni imparano a creare uno sfondo sonoro (musica, rumore, effetti audio...) per le sequenze scelte grazie all’uso di Audacity e di Movie Maker o Power Point o equivalente Open Source. Secondo l’età dei partecipanti la proposta è più o meno complessa. solo giovedì e venerdì
- Maria Luisa Faccin – IC “Viale San Marco, sede A. Manuzio” Mestre VE lab. da 10 a 14 anni
- “Modellizzare per apprendere- con Stratch 1.4”: attiva la capacità di progettare, collaborare; inoltre con debugging consolida il ragionamento e la logica per confrontarsi e rivisitare i propri percorsi,
- “Strumenti a supporto della didattica”: applicazioni ed ambienti cluod,quali Padlet, Linoit, Thinglink, WordStash, Edmondo.

Milena Li Gotti -IC "P.P.Pasolini" Casarza delle Delizia PN lab. da 9 a 10 anni  
- "Facciamo un fumetto parlante": utilizzando il software Cartoon Story Maker i partecipanti realizzano una striscia di fumetto con l'audio. Attività possibile off-line

Giancarlo Merlo - Bartolomeo Negro – Giuseppe D'Amico-  
sms" A.Monchieri" Pocapaglia CN lab. da 9 a 15 anni  
- "Video da stupire": approccio ai trucchi per costruire video efficaci, manipolando la realtà. Per maggiori dettagli vedi analogo tema per adulti.

Romea Canini e Francesca Musco - Repubblica di San Marino lab. per sc. primaria  
- "Olo ...game": si costruiranno semplici prismi che riescono a trasformare tablet e smartphone in proiettori di ologrammi tridimensionali (cl. 3<sup>^</sup>, 4<sup>^</sup> e 5<sup>^</sup>)  
- "Scrivo e ... Lego": a gruppi i bambini allestiranno una scena con mattoncini LEGO creando una situazione comunicativa. La fotograferanno e daranno voce ai personaggi con l'app ChatterKid (cl. 1<sup>^</sup>, 2<sup>^</sup>, 3<sup>^</sup>)  
- "Scrivo e ...Lego": i bambini a gruppi progettano una breve narrazione, si prepara un set coi mattoncini Lego, si fa la ripresa fotografica e si realizza una striscia a fumetti con l'uso dell'app Strip Design (cl. 4<sup>^</sup> e 5<sup>^</sup>)

Roberto Sconocchini – IC Ancona Nord lab. da 9 a 14 anni  
- "Game-Based Learning, ovvero apprendere giocando: Kahoot!": si utilizzano i dispositivi dei ragazzi (smartphone, tablet, ma anche pc) per rispondere a quiz on-line.

Giorgio Musilli - IC Marina di Cerveteri Roma lab. da 5 a 10 anni  
- "Giocare con spazi, puntini, linee, griglie e quadratini": annerire, unire, trasformare in altre forme, creare labirinti, giocare con la logica  
- "I giochi enigmistici per allenare la mente": enigmistica, sudoku, crucipuzzle, cruciverba, crittografati, tents, giochi di logica. Il tutto in forma interattiva guidando gli alunni a costruire nuovi giochi usando specifici software.

Cristiano Bonicatto – IC 1 Orbassano TO interattività da 6 ad 11 anni  
- "Giochi e sfide con la LIM": l'insegnante propone varie attività, fra cui "Le Coccinelle", trasposizione del Coding, "Differenze" per trovare ciò che diversifica due disegni apparentemente uguali, "Gioco di Memoria" per ricordare nei particolari immagini osservate, ma anche molto altro, quali tabelline, tombole, matematica, italiano. solo giovedì e venerdì

Raffy e Dany – IC "Primo Levi" di Sergnano CR postazione interattiva- da 4 a 7 anni  
- "Il mondo in forma ": ispirandosi alle Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola d'infanzia e del primo ciclo d'istruzione, Raffaella Straparola e Lanzi Daniela propongono attività al pc, in forma ludica che stimolano la mente del bambino sollecitando l'osservazione, l'attenzione ..... solo al mattino

IC di Trescore Cremasco postazione interattiva- da 5 a 10 anni  
- "Interattività e divertimento": raccolta di giochi funzionali per lo sviluppo cognitivo a cura di Onelia Fontana, conosciuta per i progetti "Racconta Conta" e "Cifrino" diffusi a livello nazionale. La raccolta è tratta da siti didattici e da software free; inizialmente centrati sulla matematica, ora le attività sono legate anche alle aree d'intercultura, alfabetizzazione, evoluzione dei concetti topologici.  
- "Funny english": giochi on line free a cura dei docenti d'inglese della scuola primaria dell'Istituto per facilitare in forma ludica l'apprendimento dell'inglese rinforzandone il lessico ed applicando le strutture conosciute. Divertimento assicurato anche ai più piccoli: PLAY, ENJOY and LEARN !!!

ASL Cremona Postazione nell'aula EST  
"SPAZIO GIOVANI": il consultorio con un click, navigazione nel sito di consulenza specifico in modalità interattiva e guidata. Da 11 a 19 anni  
- "Parliamo di Stili di Vita": questionari on line per autotestare le scelte personali in rapporto ai comportamenti da adottare a tutela del proprio benessere

Marcella Rosso e Rosetta Farruggia – IC “Caio Giulio Cesare” Mestre VE  
–“Non solo frumento”: gioco sui vari tipi di cereali realizzato con Edilim

solo venerdì e sabato

## ROBOTICA

IoRobot a cura di Donatella Tacca e Luca Pellegrino

lab. da 7 a 18 anni

L'attività proposta coinvolge i bambini ed i ragazzi fin dal momento iniziale della progettazione; attraverso il linguaggio della programmazione informatica –se pur a livelli semplici- i partecipanti sperimentano come operare per determinare le azioni da far compiere ai robot.

STMicroelectronic

solo giovedì e venerdì

lab. da 10 a 19 anni

L'azienda all'avanguardia a livello mondiale in costruzione di microchips e molto altro, accoglie le classi dimostrando concretamente alcuni robots e le loro funzioni, ma anche i principi che le determinano. Inoltre si farà una panoramica sulla ricerca in atto nell'ambito tecnologico e che darà le realizzazioni nel futuro.

**“ST: IL FASCINO DELL'ELETTRONICA” - 5/11**

Presentazione delle applicazioni con i prodotti ST più innovativi e demo dei robot

**“ST: LA TECNOLOGIA DI OGGI PER IL MONDO DI DOMANI” - 6/11**

Presentazione delle applicazioni con i prodotti ST più innovativi e focus sulla sostenibilità ambientale e interattività sul tema

I.C.CREMA 3

- Allo stand si potranno vedere i prodotti dei laboratori di robotica realizzati nella scuola secondaria di primo grado

## LABORATORI SCIENTIFICI e NATURALISTICI

Liceo Scientifico “Aselli” Cremona

lab. da 8 anni in su

–“La matematica fra le mani per sentire tutto quello che può dirti la realtà”: gli studenti del liceo hanno ideato e realizzato una mostra dove un concetto fondamentale è rappresentato da alcuni exhibit.

Guardando, toccando, esplorando si comprende con facilità come si concretizzi l'idea matematica e capire la matematica aiuta ad afferrare la realtà.

Museo Scientifico ExplorAzione di Treviglio

lab. da 8 anni in su

–“Suoni e onde”: laboratorio in cui si scoprono alcune caratteristiche del suono; inoltre si sperimentano sorgenti sonore, velocità del suono, produzione di onde con l'uso di microfoni, diapason, membrane oscillanti, oscilloscopio e un software dei suoni, infrasuoni e ultrasuoni, interferenze di onde e molto altro.

Emanuela Vidic- Università di Udine, mostra GEI del Cird (Centro di ricerca didattica) lab. da 7anni in su

–“Magnetismo e fluidi”: osserando e manipolando una serie di exhibit in modo divertente si mettono a fuoco le leggi che governano gran parte della realtà stimolando a porre quesiti e riflettendo e comparando.

Si ringrazia la prof.ssa Marisa Michelini ideatrice della Mostra GEI e instancabile promotrice dell'apprendimento della Fisica

IIS ITIS GALILEI- CREMA

lab. Dai 10 anni in su

- Attività laboratoriali del Galilei” con esperienze di Matematica, Fisica e Chimica

GEV – Provincia di Cremona

lab. da 7 a 11 anni

–“Il suolo e gli animali che ci vivono”: gli alunni potranno osservare gli strati del terreno di diversa tipologia e saranno invitati a scoprire i piccoli invertebrati che ci vivono.

I.I.S. Stanga

lab. da 7 anni in su

- Gli anfibi della provincia di Cremona

Apicoltore "Vallicella" –Pieranica dai 4 in su  
A Mediaexpo verrà esposta la teca con api, una parte dell'attrezzatura apistica ( arnia, telai, fogli cerei, cera) e alcuni manufatti. Con i bambini si effettueranno lavori didattici: costruzione di una candela con fogli cerei, incisione su tavolette.... E per i più golosi: la degustazione-miele.

AENIGMA a cura del prof. Gennaro Sorrentino da 4 anni in su  
-“Rompicapi”: giochi intelligenti per allenare la mente, alla scoperta del principio fisico che sottende a ciò che può sembrare un mistero:non trucchi, ma leggi dinamiche, termiche,del moto .....  
I giochi provengono dalle varie parti del mondo e possono essere acquistati.  
La postazione è interessante bambini, a studenti della scuola superiore e ad adulti interessati alla fisica.

DARILLI Francesco- In collaborazione con IC di Sergnano da 4 anni in su  
-“Planetario”: torna - dopo alcuni anni di assenza- il bel planetario; il prof. Darilli guiderà la visita alla volta celeste per scoprire le stelle più importanti e le costellazioni.

Fattoria Didattica "CASCINA PEZZOLI" – Az. Agr. Barbano Dario – Treviglio Durata da 15 a 45 min.  
- “Mungere, non solo per gioco”: viaggio nell'azienda zootecnica oggi e nella realtà del passato,  
- “ Dal foraggio al formaggio”: una goccia di latte guiderà i bambini a conoscere il viaggio dalla stalla all'azienda casearia ed il processo di trasformazione, con l'aiuto dei sensi lab. da 3 a 10 anni

ASL Cremona lab. da 5 a 10 anni  
-“ Qua la zampa”: attraverso una tombola gigante, giocando i bambini imparano a rapportarsi con gli animali e a leggere i segnali con cui essi ci comunicano emozioni e bisogni. L'obiettivo è di promuovere una buona relazione fra bambini ed animali, che diventi opportunità di crescita e di star bene per entrambi- a cura dell'Area Veterinaria di Crema  
-“ASL amica dei bambini”: cosa fare se sei in casa e il tuo familiare sta male? Simulazioni per rendere consapevoli ed esperti i bambini, a cura dei formatori di Primo Soccorso lab. da 6 a 11 anni

SCUDERIA CANDIANA – centro ippico a Fornovo S. Giovanni solo giovedì  
con Graziella Bonacina e Daniele Fratelli Lanzeni , conduttori play pet poy e istruttori ERD  
-“Cavallo Amico”: in modo interattivo i bambini scoprono caratteristiche, comportamenti, abitudini e importanza della comunicazione non verbale per interpretare le emozioni del cavallo, inoltre la bardatura, l'addestramento, la pulizia e l'alimentazione per il suo benessere psico-fisico. lab. da 4 a 11 anni

CoopLombardia, Pandora, SaperCoop lab. da 5 a 14 anni  
-“Speziarte”: viaggio nell'alimentazione- Storia, geografia, identità,memoria. Spezie, legumi e cereali sono il tramite per un'esplorazione sensoriale grazie ad un'attività creativa.

#### Infoscuola della **Valle Camonica – Valle Trompia**

- A Mediaexpo terranno un momento illustrativo delle loro offerte e offriranno laboratori alle classi in visita.

Laboratori della Valle Trompia: Giovedì (tutta la giornata) e sabato:

- “La Fucina Ludoteca del Ferro”: con i giochi da tavolo si scopre, divertendosi, le proprietà peculiari del Ferro, dal Magnetismo, al Suono, al Colore.

- “Bottega d'artista”: alla scoperta delle tecniche pittoriche, dei materiali e dei supporti usati anticamente dai pittori.

- “Zampa di Ferro” :gioco dell'oca per scoprire, divertendosi, la Valle Trompia, i musei e il misterioso viaggio del ferro.

Laboratori della Valle Camonica: solo venerdì

-SPECIE DI SPAZI: “... ..costruiamo insieme, partendo da una grande cornice di legno, la mappa di un mondo e ci accorgeremo che in ogni mappa c'è un segreto”.

- FIERE E ANIMALI DA COMPAGNIA: esperienze di buio e luce, rumore e silenzio, orientamento e disorientamento,ordine e disordine, unico e molteplice e altro.

- LA CASA: esperienza di autocostruzione di un luogo intimo fatta scegliendo, scartando, combinando materiali provenienti da un insieme molto vario di possibilità
- SELVATICO DOMESTICO:".... impareremo a costruire storie inenarrabili, ad immaginare a ruota libera con le parole e con le immagini".

Associazione Sportiva Dilettantistica 'I Percorsi del Mulino'

Via al Serio - RICENGO (CR) [www.ipercorsidelmulino.it](http://www.ipercorsidelmulino.it)

-Allo STAND si potrà trovare materiale illustrativo che rappresenterà una delle principali proposte dei nostri percorsi: la monta western - avvicinata raccontando il lavoro dei cowboy. Inoltre gli insegnanti troveranno tutte le proposte dell'associazione, con particolare riferimento ai percorsi natura, ai giochi nel bosco, alla scoperta del nostro territorio, grande sconosciuto specialmente lungo il fiume, dove a pochi passi da casa si può scoprire un'oasi di pace.

-Laboratorio: I Cowboy - una vita con gli animali. Attraverso la ricostruzione di uno spaccato di vita , intendiamo avvicinare grandi e piccini alla Natura, riproponendo la realtà quotidiana di questi uomini; infatti, attraverso la scoperta dei cavalli e della monta da lavoro, è possibile rendersi conto di quanto questo può essere divertente, ma soprattutto ritrovare il proprio benessere psico-fisico. Il laboratorio è adatto per bambini e adulti di tutte le età ( solo al sabato).

## LABORATORI PER COMUNICARE

Veronica Cavedagna – fondatrice di “Philosophy Kitchen”

lab. da 6 a 10 anni

-“Spuntini filosofici”:un momento di sperimentazione del pensiero in forma dialogica, problematizzando, scandagliando, ipotizzando, interagendo. Temi possibili:

- 1) laboratorio sul pensare: chi, cosa, quando, dove, come, perché?
- 2)laboratorio sul confine: tra me e me, tra me e l'altro, tra me e il mondo,
- 3)laboratorio sulla trasformazione: girino,rana....Principe! ovvero dagli oggetti agli individui.

Da giovedì pomeriggio

ISS “Sraffa” Gruppo di lavoro CLIL

lab. da 9 a 18 anni

-“Clil”: sperimentare una lezione interattiva in lingua inglese.

solo venerdì

Sarà inoltre presente la Casa Editrice Usborne con uno stand di libri in lingua inglese con proposte divertenti a partire dai bambini e con materiale interessante per i docenti –

Inoltre la Banca Popolare di Crema e Fondazione “ Popolare Crema per il territorio” che propongono progetti di Educazione finanziaria per le scuole di ogni ordine e grado saranno presenti allo Stand

## LABORATORI ESPRESSIVI

-Scuola Media "A. Galmozzi" - I.C.CREMA3

lab. Sc.primaria in su

Esempi dimostrativi delle attività di robotica, fumetto, giornalino scolastico e altro ancora, svolte grazie all'adozione di un modello orario flessibile con le ore curricolari al mattino e laboratori pomeridiani di approfondimento interdisciplinare in tutte le discipline.

Inoltre : - Intrattenimento musicale con uso di percussioni .

Alice Villa- docente di didattica musicale, musicista terapeuta e dott. in filosofia

solo venerdì mattina

-“Movimento, numero, parola: dal gesto al segno della musica”: giochi di movimento, voce e suono,

svelando gli elementi musicali presenti nel corpo e relativi timbro, altezza, dinamica... lab. da 4 a 10 anni

- Giovanni Sessa –musicista e formatore solo sabato mattina  
 –“Ricicla, costruisci..... e suona”: si esplorano gli eco-strumenti musicali costruiti con oggetti riciclati, si attiva un percorso ludico-percettivo proponendo un’alternativa musicale, in cui il rumore diventa melodia.  
 Dur.45’ lab. da 4 a 11 anni
- Alberto Angelo Di Monaco – performer, educatore relazionale solo venerdì mattina  
 –“Le Eco-Narrazioni di Berto Contastorie”:micro-spettacolo interattivo con racconti popolari, filastrocche,scioglilingua con accompagnamento musicale con eco-strumenti, trasportando nel tempo della memoria per capire meglio alcuni frammenti della realtà . Per finire un momento espressivo-corporeo di Creatività Relazionale lab. da 4 a 10 anni
- Andrea Campi - artista lab. da 4 anni in su  
 –“Tamburo armonico: la musica delle stelle”. Il suono emesso da questo strumento è caldo, celestiale, da sogno. Andrea è costruttore e musicista: guida le classi alla scoperta delle caratteristiche musicali, insegna come costruisce, ma soprattutto incanta con le sue esecuzioni , che danno emozioni indescrivibili e una sensazione di pace e benessere.
- CosediArgilla - artisti Riccardo e Giuliana lab. da 6 a 12 anni  
 –“W la terra”: lavorare l’argilla provando la gioia di toccare e trasformare, lasciar libera la creatività trovando forme dimensioni originali, assemblare materiali poveri realizzando ad un prodotto unico. Che appare come una piccola opera d’arte.
- Lomello Rossella – IC 1 Orbassano TO lab. da 4 a 10 anni  
 –“Esperienze di pittura steineriana”: dopo la visione di un breve video, i bambini sperimenteranno la tecnica di pittura incontrando i colori sul foglio. solo giovedì e venerdì
- I I S “Sraffa” Crema –corso socio-sanitario lab. da 3 anni in su  
 –“TienilSegno”: laboratorio di manipolazione per creativi, guidato dalle alunne della 2° APSS  
 –“Ritmo”: laboratorio di animazione motoria e musicale, guidato dalle alunne della 3° APSS  
 coord. Prof.sse Lotteri, Rusconi, Tommasoni.
- Artigiani del Presepio Vailate solo sabato  
 –“Manualità e materiali”: piccolo laboratorio dimostrativo e pratico per scoprire le caratteristiche dei vari materiali. Ciascun artigiano metterà a disposizione la propria specifica esperienza/competenza.
- Il Timbrofilo Curioso -Associazione culturale per lo studio della Storia Postale Crema stand  
 L’Associazione propone alle scuole –in collaborazione con Poste Italiane- un progetto che avvicina i ragazzi alla realtà filatelica per far loro scoprire gli elementi artistici, storici, geografici, antropologici che hanno scandito la progettazione e la realizzazione dei francobolli nel corso del tempo.

## *LABORATORI/FORMAZIONE PER ADULTI*

### **MULTIMEDIALITA'**

- Ivana Sacchi per docenti di ogni ordine di scuola  
 –“Mappe e strumenti grafici per organizzare le conoscenze”: il tema è proposto in molti percorsi formativi, poiché intreccia tecnologia e didattica, con risvolti importanti per la LIM, la soprattutto per dare agli alunni un modello che li faciliti nell’apprendimento e nell’organizzazione mentale del sapere (per la scuola e per la vita ed il futuro). Il laboratorio prevede: \*spunti didattici (e strumenti) per avviare all’autonomia nella organizzativi (Google Earth, PDF multimediali, linee del tempo .....), \*dalla mappa all’organizzazione dei contenuti. (dur. 120’)

- “Realizziamo un giornalino a più mani”: (vedi descrizione nella sezione per alunni) si utilizzano strumenti on line (Drive) e off-line, il prodotto sarà salvato come flipbook (giornalino virtuale sfogliabile) (dur. 90’)
- “Il software sul sito di Ivana”: si sperimentano alcuni software (tool, esercitativi e utilizzo della LIM). Si propongono attività di personalizzazione del software e di modifica dei contenuti. Si indicano le modalità di installazione, la struttura delle cartelle, le modalità per aggiornare il pacchetto dal sito. Si sottolinea che ogni docente potrà poi utilizzare le opportunità anche in situazione off-line. (dur.120’)
- “Realizzare un videogioco”: l’attività attrae e motiva gli alunni, nel contempo li pone in un ambiente di problem solving (smontare il problema in tante parti, fare ipotesi e verificarle, stabilire connessioni logiche...). Si userà Kodu, un ambiente per videogiochi tridimensionali (in italiano) utilizzabile anche con i bambini. Nel laboratorio si realizzeranno semplici giochi da produrre anche agli studenti. (dur.120’)
- “Programmazione off-line utilizzando i blocchi colorati di Google” : durante il laboratorio si esploreranno alcune attività “pronte” utilizzabili nella scuola primaria, anche in assenza di connessione internet. Si esploreranno alcuni ambienti diversi, proponendo inizialmente cataloghi di istruzioni molto semplici per passare poi a costruzioni logiche più complesse (la ricorsività, il se.....allora.....) e la ricerca di strutture nei problemi, sempre in ambienti “amisura del bambino”. L’attività proposta è in linea con le Indicazioni Nazionali e sostituibile al coding per chi non ha il collegamento web a scuola. (dur. 90’)
- N.B. Solo su richiesta di un gruppo di docenti possono essere organizzati anche i seguenti laboratori:
- “Giochiamo con il foglio di calcolo: a caccia delle regolarità nei numeri (non è necessaria una conoscenza pregressa dello strumento) (dur. 90’)
- “Google Earth come ambiente di ricerca (rivolto alla scuola primaria) (dur.90’)

Marina Lodigiani per docenti di ogni ordine e grado

- “A scuola con le App”: presentazione dei diversi applicativi pensati per la didattica quotidiana con l’utilizzo dei tablet in classe fin dalla scuola primaria;
- “L’ora del Coding”: riproposta del materiale graduato a disposizione per la scuola primaria alla luce delle nuove sollecitazioni ministeriali.

N.B. L’Attività è da realizzarsi on line per docenti della scuola di base

Elena Parisatti e Cristina Fontana per docenti di scuola primaria e secondaria

- “Non di moda ma con metodo....” differenti metodi didattici nelle lezioni con il tablet; uno sguardo sulle proposte di piattaforma integrata

Maria Antonietta Di Fonzo-CTS Ferrara per docenti di scuola dell’infanzia e di sostegno –“Comunicare per simboli”: un’esperienza applicabile ai bambini di scuola dell’infanzia o con disabilità comunicative proponendo un linguaggio aumentativo, che permette di scrivere senza scrivere, di stimolare la struttura del linguaggio, migliorando la concettualità della mente, arricchendo/espandendo la forma espressiva a prescindere dalle parole. Laboratorio pratico col software ARAWORD che permette di comporre un testo accessibile a tutti, poiché non comporta competenze di letto- scrittura. I partecipanti opereranno al pc.

Sabato mattina M.A. Di Fonzo, Elena Bonfà e Simona Nieri presenteranno il progetto -“La Bottega del libro per tutti”: costruzione di libri personalizzati anche alla fine dell’intervento di Fusillo e Marangoni

In collegamento con il laboratorio della BOTTEGA del LIBRO, PAOLO SITA, appassionato utilizzatore di tecnologie per la comunicazione e la grafica, presenta l'utilizzo di INKSCAPE per l'impaginazione e la grafica dei libri modificati prodotti nella scuola.

- Araword: esportare correttamente in pdf
- Inkscape con 'multiple pages support' plugin:
  - importare i pdf creati in Araword
  - creare le pagine del libro (compatibili con lettore a sintesi vocale)
  - esportare le pagine nel pdf finale.



Maria Luisa Faccin

Per docenti di ogni ordine, in particolare per docenti di tecnologia, storia/geografia e scienze  
- “La didattica de/nei mondi virtuali: dalla lezione interattiva ad ambienti/mondi costruiti dagli alunni” :le tecnologie nella quotidianità didattica per costruire un ambiente 3D per favorire un ponte fra scuola ed extrascuola, coniugando astratto e mondo reale, con più benefit per il ruolo degli alunni, quali la riflessività, la partecipazione attiva, la consapevolezza e contestualizzazione, poiché lo studio offre la possibilità di una trasposizione virtuale di una porzione storica del territorio di appartenenza. Strumenti per imparare ad imparare;  
-“Strumenti a supporto della didattica”: utilizzo di applicazioni ed ambienti cloud per condividere il lavoro in classe e fuori classe, quali Padlet, Linoit, Thinglink, WordStash, Edmondo.....  
- La formatrice sarà inoltre disponibile per illustrare i vari progetti realizzati (postazione nel laboratorio est, al di fuori degli specifici momenti laboratoriali programmati in calendario).

Eva Bresaola

per docenti di ogni ordine e grado

-“Muscore: scrivi, ascolta, scrivi la tua musica” un software free che consente molte attività, partendo da un pentagramma permette di scoprire, sperimentare, inventare melodie e “combinazioni di suoni”, ma anche di creare, modificare, stampare spartiti musicali trasformandoli anche in file audio o salvandoli in vari formati. (dur.90’)  
-“Condividi con un Clic: Dropbox e Google Apps free” : con Dropbox si può disporre di un servizio di archiviazione gratuito per condividere il materiale con alunni, colleghi, famiglie. Google App free ti permette di archiviare o accedere ovunque ai tuoi file, grazie a Google Drive. E’ un’applicazione gratuita e condivisibile con facilità. Puoi costruire:fogli di calcolo, documenti di testo, presentazioni, moduli per sondaggi, per quiz e molto altro (dur.90’)

Stefania Bassi

per docenti di ogni ordine di scuola

-“Che Letteratura!”: riscrivere i classici in classe e in 140 caratteri??? Si può fare! I partecipanti devono avere i cellulari  
- Alla scoperta dell’uso didattico di Twitter con il progetto “TwLetteratura.org” (dur.60’)

Milena Li Gotti

per docenti di ogni ordine e grado

-“Facciamo un fumetto parlante”: sul modello del laboratorio per ragazzi viene presentato e sperimentato il programma Cartoon Story Maker, che si presta a molti usi didattici. (dur.90’)

Luigi Fabemoli

per docenti di ogni per ordine e grado

-“Sonorizziamo racconti, fiabe, ecc”: si presentano le funzioni di Audacity, che verrà utilizzato a Windows Movie Maker o altro programma di presentazione. Oltre a sperimentare quanto proposto ai ragazzi, si danno idee per la realizzazione di lavori multimediali spendibili nella didattica. I partecipanti dovrebbero portare una chiavetta per conservare la simulazione realizzata. ( no sabato) (dur. 90/120’)

Marina Sostero –IC “T.Albinoni” Selvazzano Dentro PD

lab. da 11 a 16 anni

- "Dirigi il tuo fantastico concerto con Scratch": Marina Sostero abbina Audacity a Scratch: la fantasia non ha limiti  
- Costruiamo un video gioco con Scratch lab 9-10 anni

Giancarlo Merlo - Bartolomeo Negro - Giuseppe D’Amico

per docenti di ogni ordine e grado

-“Video da stupire”: imparare i “trucchi” del montaggio per costruire video efficaci. Si analizzeranno quattro modalità: tempo (rewind, velocità e durata), illusione (manipolare le sequenze per far apparire ciò che non è), corpo (come apparire e scomparire dal video), spazio (come variare lo sfondo) dur. 90’/120’

Roberto Sconocchini

per docenti sc. primaria e secondaria

-“Realizzare facilmente il sito/blog di classe con WIX”:un web editor diventa uno strumento per realizzare piattaforme digitali interdisciplinari e documentare quanto realizzato in classe dur. 120’  
-“Kahoot!”: costruire sondaggi/quiz da proporre in aula usando smartphone, computer, tablet . I prodotti

possibili permettono un riscontro veloce su quanto la classe abbia appreso al termine di un'unità didattica o di un'esperienza dur.90'

Giorgio Musilli per docenti di ogni ordine e grado

-“Creare test, questionari e sondaggi” : si sperimentano diversi programmi free per preparare test e sondaggi; in particolare si sperimenta QuestBase che permette test on-line anche con immagini e video. Inoltre si mostra come organizzare e distribuire test a domande a risposta multipla e vero/falso. (dur.60')  
-“Giochi di parole con Magnum Opus .....e non solo”: si sperimentano alcune applicazioni e servizi gratuiti per realizzare cruciverba, crucipuzzle, crittografie e altri schemi. Le proposte possono essere utili al docente per preparare materiale, ma anche come attività in cui gli alunni da fruitori diventano autori. (dur. 60')  
-“Attività interattive con JClc”: si realizzano attività didattiche multimediali. JClc funziona su diversi sistemi operativi (Linux, Mac e Microsoft Windows). Si possono realizzare attività anche per i più piccoli (puzzle, attività di abbinamento, di selezione, di ordinamento...) integrando con facilità proprie immagini e risorse, viste le plurifunzioni di JClc (dur. 60')

Sara Gianino - IC 2 S. Bonifacio VR per docenti di scuola primaria e secondaria  
-“Lim: la tecnologia per la didattica quotidiana” differenziando gli interventi per ordine di scuola si sperimenteranno strategie per favorire l'apprendimento critico nelle materie di studio. (dur. 60')

Francesco Fusillo -IC “Negrar” di Verona e Maurizio Marangoni – IC “B. Lorenzi” Fumane VR per docenti di ogni ordine di scuola e per il sostegno, anche per genitori di alunni con difficoltà  
- KIT\_PC\_DSA\_2015\_port: un DVD per allestire i PC dei bambini DSA e BES e per la didattica dell'inclusione e per la compensazione. Saranno presentati applicativi Open Source : dalla conquista della strumentalità della lettura e della scrittura alla compensazione delle difficoltà persistenti,  
- Sodilinux@cts-2015: un sistema operativo completamente allestito con applicativi per la didattica e l'inclusione dei Bisogni speciali. Da libre office agli screenreader per DSA, al lettore PDF e molto altro. I partecipanti possono acquisire DVD installabile su qualsiasi pc, possono anche portare il proprio notebook e farsi aiutare dai formatori ad installare direttamente il programma. ( Si raccomanda tuttavia per precauzione di salvare altrove dati importanti).

Romea Canini e Francesca Musco per docenti di scuola primaria e per genitori  
-“Condividere sul Web.... senza avere un sito web”: presentazione di strumenti gratuiti per la pubblicazione online di testi, immagini, video, link ecc...  
-“Percorsi interdisciplinari con le tecnologie”: presentazione di percorsi didattici interdisciplinari realizzati con il supporto delle tecnologie digitali -con i relativi esempi in elenco:  
-Essere e non essere: Viaggio bidirezionale tra reale e virtuale.  
-Storia attiva in classe terza.  
-San Marino, paese da scoprire (dur. 60/90')

Wilma Dotti ( giovedì)

-Attivare servizi di cloud storage , sviluppare ambienti di comunicazione virtuale tra colleghi dello stesso Istituto e creare un profilo utente, sul browser Chrome, accessibile a tutti i docenti dove condividere archivi di materiali didattici

## ALTRE TEMATICHE

Veronica Cavedagna - redattrice di “Philosophy Kitchen” rivista di filosofia contemporanea  
Laboratorio per conversare su strategie,potenzialità, obiettivi di “Spuntini filosofici”: logica o creatività?

Gruppo CLIL –Iss” Sraffa” (venerdì) per docenti di scuola secondaria  
Come costruire unità didattiche per attività Clil in ogni disciplina.

ASL Cremona

per operatori scolastici di ogni ordine di scuola

–“Primo soccorso”: formatori esperti per un corso previsto dalla normativa sulla sicurezza.

Sabato 7/11 si svolgerà la parte teorica del percorso. Seguiranno nelle settimane successive i moduli pratici distribuite nel territorio. Iscrizione preventiva obbligatoria (dur. 4 ore)

## Possibilità di organizzare per gli adulti visite alle mostre:

-“La matematica fra le mani” del liceo Scientifico “Aselli” di Cremona

-“GEI: exhibit per scoprire i principi che governano fluidi e magnetismo”, percorso progettato e realizzato dal CIRD-Università di Udine

-“Planetario” del prof. Darilli-IC Serignano

## Ci saranno stand con progetti, materiali e strumenti per la didattica, in particolare:

\* ASL con Impedenziometro per l'analisi della composizione corporea e contributi di AIC (assoc. Celiachia)

\*Artemisia di Riva Roberta: Progetti di ed. ambientale, laboratori di riciclo, consulenze ed altro

\* Associazione: “Gruppo della Civiltà contadina di Pagazzano”: iniziative culturali e visita al castello.

\* Scuola dell'Infanzia di Quintano: allo Stand le insegnanti della scuola dell'Infanzia di Quintano con tema “IL BOSCO”, esporranno plastici tridimensionali costruiti con i bambini, utilizzando materiali naturali e di riciclo, durante il laboratorio creativo-espressivo dello scorso anno scolastico.

\* Associazione Sportiva Dilettantistica 'I Percorsi del Mulino' Via al Serio - RICENGO (CR) : allo stand si potrà trovare materiale illustrativo che rappresenterà una delle principali proposte dei nostri percorsi: la monta western - avvicinata raccontando il lavoro dei cowboy. Inoltre gli insegnanti troveranno tutte le proposte dell'associazione, con particolare riferimento ai percorsi natura, ai giochi nel bosco, alla scoperta del nostro territorio, grande sconosciuto specialmente lungo il fiume, dove a pochi passi da casa si può scoprire un'oasi di pace.

\*Aenigma, rompicapi per esercitare la mente e capire la fisica.

\* Festival Franco Agostino Festival.

\*Associazione CremaWolKing : escursioni anche per scolaresche con personale qualificato e molto altro.

\*Gruppo fotografico di Offanengp con mostra “Paesaggi di Pianura”.

\*il Timbrofilo Curioso: proposte per le classi in collaborazione con Poste Italiane.

\*Tamburo Armonico: Andrea Campi costruttore di strumenti e musicista.

\*Esposizione di libri d'inglese a cura della Casa Editrice Usborne.

\* Stand Uni Crema

\*\* Formatori e animatori staranno all'interno della manifestazione e potranno dare consulenza ad eventuali docenti o genitori o interessati.

N.B. Date e orari delle attività per adulti si troveranno a breve sul sito [www.mediaexpo.it](http://www.mediaexpo.it)

La partecipazione alle attività per adulti, classi e famiglie è gratuita.

Nelle attività per cui sia previsto l'uso del pc, può rendersi necessario che alla macchina stiano 2 persone insieme.