



HIP, HOP, APP: IL DIGITALE NELL'APPRENDIMENTO

**Criteria, strumenti e procedure per l'uso di video,
videogiochi e software nell'educazione scientifica**

**DOMENICA 8 OTTOBRE 2017
h. 9.00 - 18.00**

Centro Studi Palazzo Trecchi - Via Trecchi, 20 - Cremona (CR)

www.anmvi.it

 **Metodologia Didattica Veterinaria**



DOMENICA 8 OTTOBRE 2017 • h. 9.00 - 18.00

HIP, HOP, APP: IL DIGITALE NELL'APPRENDIMENTO

Criteri, strumenti e procedure per l'uso di video, videogiochi e software nell'educazione scientifica

Centro Studi Palazzo Trecchi - Via Trecchi, 20 - Cremona (CR)

SCHEDA DI ADESIONE

Scadenza invio: **1 OTTOBRE 2017**

Inviare tramite email a: formazione@anmvi.it - Fax 0372/45.70.91
oppure spedire in busta chiusa ad ANMVI - Segreteria GSMDV - Via Trecchi, 20 - 26100 Cremona

Registrazione on line: <http://registration.evsvr.it/> (compilando gli spazi previsti)

Per la migliore logistica ed accoglienza, dopo la scadenza, gli organizzatori si riservano di non accogliere adesioni.

- La partecipazione è riservata a Medici Veterinari -

COGNOME E NOME

INDIRIZZO (via, cap, città)

EMAIL TEL./CELL.

FAX CODICE FISCALE

ORDINE PROVINCIALE DI APPARTENENZA TESSERA N°

SOCIO GSMDV n° NON SOCIO GSMDV

QUOTE DI ISCRIZIONE

SOCI GSMDV: Iscrizione gratuita

NON SOCI GSMDV: € 70,00 (IVA inclusa)

MODALITÀ DI PAGAMENTO

Il pagamento viene effettuato tramite (non saranno accettate domande di iscrizione accompagnate da forme di pagamento diverse dalle seguenti):

Carta di credito Carta Sì Mastercard Visa

Intestata a

Numero della carta

(7 numeri sul retro) (obbligatorio)

Data scadenza (Mese / Anno)

Assegno bancario non trasferibile o assegno circolare intestato a **E.V. Soc. Cons. A R.L.** (da allegare alla presente scheda)

Vaglia postale ordinario intestato a **E.V. Soc. Cons. A R.L.** - Via Trecchi, 20 - 26100 Cremona, indicando la causale del versamento (allegare la fotocopia del versamento)

Bonifico bancario

IBAN: IT80Y0623011402000030152589

• **È obbligatorio indicare nella causale di versamento il titolo del corso e cognome/nome del partecipante**

• **È obbligatorio spedire il presente modulo con la copia del bonifico bancario**

Contanti (SOLO se versati direttamente presso gli uffici EV: non inserire soldi nella busta)

FATTURAZIONE

La fattura dovrà essere intestata a:

Domicilio fiscale

PARTITA IVA CODICE FISCALE (solo se non in possesso di Partita IVA)

DATA FIRMA

ATTIVAZIONE DEL CORSO

Il Corso sarà attivato solo in caso di raggiungimento di un quorum minimo di presenze che sarà stabilito dall'organizzazione. In caso di mancata attivazione si darà luogo al rimborso della quota versata. Agli iscritti verrà inviata una comunicazione solo in caso di mancata accettazione.

RINUNCE

Le richieste di rinuncia verranno totalmente rimborsate solo se pervenute entro 10 gg dalla data di inizio del corso. In caso contrario l'amministrazione non darà luogo a rimborso alcuno.

DATA FIRMA

PRIVACY- Ai sensi del DL.vo 30 Giugno 2003, n. 196, il sottoscritto acconsente al trattamento dei dati sopra indicati, consapevole che l'esecuzione dei servizi richiesti non può avere luogo senza la comunicazione dei dati personali alla Società organizzatrice dell'evento e/o ai soggetti a cui la stessa deve rivolgersi.

Firma



HIP, HOP, APP: IL DIGITALE NELL'APPRENDIMENTO

Criteria, strumenti e procedure per l'uso di video, videogiochi e software nell'educazione scientifica

PROGRAMMA

- | | |
|-------------|--|
| 08.30-09.15 | Arrivo partecipanti e apertura iscrizioni |
| 09.15-09.30 | Saluto ai partecipanti e presentazione della giornata - <i>Silvia Macelloni</i> |
| 09.30-10.00 | Le tecnologie nell'apprendimento: perché, quando, come - <i>Alessandro Antonietti</i> |
| 10.00-11.00 | I pertesti per interagire: dai CD/DVD ai siti internet - <i>Manuela Cantoia</i> |
| 11.00-11.30 | PAUSA CAFFÈ |
| 11.30-12.00 | Multimedialità per capire: dalle immagini ai video - <i>Alessandro Antonietti</i> |
| 12.00-13.00 | Videogiochi e app per motivare e riflettere - <i>Manuela Cantoia</i> |
| 13.00-14.00 | PAUSA PRANZO |
| 14.00-15.30 | Laboratorio: applicazione e simulazione d'uso di strumenti digitali - <i>Alessandro Antonietti, Manuela Cantoia</i> |
| 15.30-15.45 | PAUSA CAFFÈ |
| 15.45-17.15 | Laboratorio: progettazione di materiali e percorsi didattici - <i>Alessandro Antonietti, Manuela Cantoia</i> |
| 17.15-17.45 | Condivisione del lavoro e considerazioni conclusive |
| 17.45-18.00 | Domande e chiusura dei lavori |

NB. I PARTECIPANTI SONO INVITATI A PORTARE IL PROPRIO PC O TABLET.

OBIETTIVI DELLA GIORNATA

Quando si fa formazione con i bambini della scuola primaria, i video, le presentazioni e le app hanno una funzione puramente decorativa e motivazionale o influiscono realmente sui processi di apprendimento?

I "nuovi" strumenti digitali non rappresentano una panacea né una garanzia assoluta di efficacia, tuttavia possono offrire una serie di potenzialità per la qualità dell'apprendimento in base all'utilizzo che ne viene fatto e alla progettualità all'interno della quale vengono inseriti.

Ogni specifico strumento o ambiente sollecita processi di pensiero e dinamiche particolari che vanno considerati rispetto agli obiettivi che il formatore si prefigge e alle modalità relazionali e didattiche che vengono messe in atto. Un'ulteriore opportunità di queste tecnologie è rappresentata dalla possibilità di prolungare l'effetto e la ricaduta dell'intervento nel tempo, permettendo ai bambini di tornare sui contenuti affrontati, in modo attivo e con un margine variabile di autonomia.

Nel workshop verranno analizzati le premesse e i criteri che possono suggerire l'utilizzo delle tecnologie a scuola, per passare poi ad affrontare in modo più dettagliato le caratteristiche di presentazioni, video, app e videogiochi.

Nella mattinata si alternano momenti in cui vengono fornite essenziali cornici di riferimento e spazi di confronto e analisi di caso. Nella seconda parte della giornata vengono attivati due laboratori rispettivamente mirati il primo a "mettersi in gioco" in piccolo e grande gruppo con simulazioni e analisi guidate di alcuni materiali facilmente accessibili nel web; nella seconda parte si procederà invece a mini progettazioni di risorse e/o di percorsi da attuare nelle classi.

COORDINAMENTO



SILVIA MACELLONI

Medico Veterinario (Cecina, Livorno) esperto in medicina del comportamento, è la coordinatrice del Gruppo di Studio di Metodologia Didattica.

RELATORI



ALESSANDRO ANTONIETTI

Professore ordinario di psicologia, è direttore del Centro di Ricerca sull'Orientamento e lo Sviluppo Socio-professionale (CROSS) e responsabile del Servizio di Psicologia dell'Apprendimento e dell'Educazione in Età Evolutiva (SPAEE) presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano. Ha compiuto studi teorici e sperimentali soprattutto nell'ambito della psicologia cognitiva e dell'apprendimento. Si è interessato della messa a punto di test e di training per lo sviluppo di specifiche strategie di pensiero.



MANUELA CANTOIA

Professore associato di Psicologia Generale presso l'Università e Campus, docente e coordinatrice delle attività formative del Servizio di Psicologia dell'Apprendimento e dell'Educazione in Età Evolutiva (SPAEE) presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano. Si interessa di psicologia dell'apprendimento e di nuove tecnologie.



ANMVI - ASSOCIAZIONE NAZIONALE MEDICI VETERINARI ITALIANI

(Federazione delle Associazioni Professionali Veterinarie Italiane)

Palazzo Trecchi - Via Trecchi, 20 - 26100 Cremona - Tel. 0372/403547 (36) (41) - Fax 0372/403526
info@anmvi.it - www.anmvi.it - www.facebook.com/anmvi