

TEMATICHE DEI CORSI

- ✓ **Il modello multimediale nella didattica**

- ✓ **Il Coding e il pensiero computazionale**

- ✓ **Storytelling e animazione digitale**

- ✓ **La robotica educativa e disabilità cognitive**

- ✓ **Laboratorio digitale**

Progetto

Il modello multimediale nella didattica



Un uso appropriato della multimedialità può incidere sulla motivazione degli alunni, può offrire luoghi e occasioni di socializzazione, può rendere le occasioni di apprendimento accattivanti e stimolanti.

Multimedialità e didattica

Insegnare sfruttando i mezzi multimediali, non assume più il significato di produzione di cambiamenti nella mente degli allievi, ma, insieme a lui e attraverso lui, di produzione di trasformazioni nelle stesse conoscenze che si trasmettono e che sono, quindi, in continuo divenire. Ma occorre andare oltre un uso semplicemente strumentale delle nuove tecnologie. "La multimedialità non può essere considerata solo in chiave di procedure e di strumenti tecnici, poiché costituisce essa stessa una dimensione culturale dalla quale non si può prescindere.....non investe solo il campo delle tecnologie informatiche ma si pone come informazione e comunicazione, e perciò: espressione e comunicazione; ricerca, elaborazione e rappresentazione delle conoscenze in relazione alle diverse aree del sapere; comunicazione interpersonale e collaborazione a distanza. La multimedialità non si rivolge soltanto agli studenti per una migliore educazione, ma rende più efficace l'insegnamento e l'apprendimento delle discipline e migliora la professionalità dei docenti

Moduli della formazione

Testo ipertesto multimedia

I linguaggi della multimedialità

Diagramma di flusso e Mappe concettuali".

La didattica multimediale e le intelligenze multiple

Laboratori:

Creare un multimediale con *Word e Power Point*

Progetto

Storytelling e animazione digitale



Il digital storytelling è un valido strumento per approcciare un argomento curriculare o di fantasy, accrescendo nel frattempo le competenze trasversali, digitali e linguistiche

Storytelling e animazione digitale

Da qualche anno si parla di digital storytelling per definire la tecnica di narrazione attraverso gli strumenti digitali. Non si tratta di una semplice trasformazione della storia in prodotto multimediale ma della creazione di racconti multimodali.

Il digital storytelling si avvale di numerosi linguaggi ed è proprio questa la sua forza. Al linguaggio analogico (verbale) unisce quello digitale (non verbale): l'uso di infografiche, illustrazioni e video esaltano il potere metaforico della narrazione. Attraverso la narrazione si comunicano esperienze, valori e idee; per questo lo storytelling ha un forte impatto a livello cognitivo ed educativo.

I film in stop motion affascinano sempre adulti e piccini per la loro capacità di fondere la matericità del mondo reale con la fantasia del cartone animato.

Moduli della formazione

Come creare una storia digitale- le mappe

Lo story board

I linguaggi digitali

Il fumetto e il videoclip

Laboratori:

Realizzare videoclip con *Stop motion – Photo story - Audacity*

Progetto

Il Coding e il pensiero computazionale



Coding e pensiero computazionale, cosa lega questi due concetti; Il pensiero computazionale è la capacità di applicare e comprendere algoritmi, il coding è la palestra del pensiero computazionale che va stimolato e allenato sin da piccoli. Molti educatori lo considerano addirittura un'abilità di base come leggere, scrivere e contare.

Il Coding e il pensiero computazionale

Il coding aiuta gli alunni a pensare meglio e in modo creativo, stimola la loro curiosità attraverso quello che apparentemente può sembrare solo un gioco, consente di imparare le basi della programmazione informatica. L'obiettivo, però, non è formare una generazione di futuri programmatori, ma educare i più piccoli al pensiero computazionale, che è la capacità di risolvere problemi – anche complessi – applicando la logica, ragionando passo passo sulla strategia migliore per arrivare alla soluzione.

Il coding a scuola sta gradualmente ritagliandosi uno spazio nella didattica non solo perché educa bambini e ragazzi al pensiero creativo, ma anche per un suo risvolto pratico. Perché ha a che fare con la nostra quotidianità, con molti oggetti che utilizziamo abitualmente e che riteniamo ormai indispensabili. Smartphone, tablet, videogiochi, persino elettrodomestici come la lavatrice o il forno a microonde funzionano grazie a un codice informatico, a una sequenza ordinata di istruzioni.

Moduli della formazione

La logica

I diagrammi di flusso

Programmare per concetti

Coding e pensiero computazionale nella scuola primaria

Laboratori:

Utilizzare *CodyRoby – Bee Bot*

Progetto

La robotica educativa e disabilità cognitive



L'utilizzo della robotica come mezzo efficace per potenziare l'apprendimento scolastico e lo sviluppo cognitivo-relazionale nella scuola, ma anche lo sviluppo della didattica inclusiva dei bambini con disagio/disabilità.

La robotica nei bambini, stimola l'interesse e l'attenzione, predisponendoli alle attività didattiche come un gioco.

La robotica educativa e disabilità cognitive

Le tecnologie digitali e la robotica possono, se impiegate in modo attento e consapevole, contribuire a promuovere l'apprendimento e le abilità relazionali di alunni con bisogni speciali; agendo da strumenti facilitatori dei processi di apprendimento, favoriscono la gestione autonoma delle attività, il lavoro di gruppo e permettono ad ognuno di esprimere competenze e creatività.

Lo sviluppo della didattica inclusiva dei bambini con disagio/disabilità, sfruttando la flessibilità dei sistemi tecnologici, oltre a dimostrare il valore e il ruolo educativo della robotica e dell'e-learning.

Nello specifico, l'innovatività del progetto consiste nella possibilità di potenziare l'apprendimento scolastico e le abilità cognitivo-relazionali degli studenti, attraverso attività di programmazione robotica in classe.

Utilizzando la robotica in attività a complessità crescente, per promuovere l'attenzione, la pianificazione di compiti, il ragionamento logico - induttivo e le abilità relazionali. Inoltre, per promuoverne la reale inclusione, i robot si possono adattare per favorire l'apprendimento dei bambini con disabilità/BES

Moduli della formazione

Realizzare percorsi educativi personalizzati

La logica dei percorsi

Linguaggi digitali

Robotica e i disturbi dell'attenzione

Interfaccia robotica con bambino autistico

Laboratori:

Utilizzare *vari robot su percorsi educativi*

I corsi di formazione si svolgeranno in due fasi:

- presentazione degli argomenti con metodologia di ricerca-azione;
- laboratorio didattico-operativo;

Tutti gli incontri saranno tarati didatticamente, in base alla platea dei partecipanti.

Le lezioni saranno tenute dal prof. Antonio Tulino (*curriculum allegato)

I laboratori verranno condotti da:

Antonio Tulino (sociologo delle comunicazioni)

*Biagio Massa (direttore di produzione RAI Napoli)

*Cristoforo Iorio (perito informatico)

Il materiale cartaceo, i robot e tutte le attrezzature per i laboratori verranno fornite dai relatori

Prof. Antonio Tulino

(*)

BIAGIO MASSA

Assunto nel 1979 in Rai, in qualità di tecnico, è stato assegnato ai Servizi Tecnici, come responsabile del laboratorio RVM ed apparati speciali.

In seguito, per la sua conoscenza delle tecnologie innovative, (Internet, view point, isdn ecc.), ha collaborato con Rai Educational per i programmi di “Mediamente” condotti da Carlo Massarini. In seguito gli venne affidato un progetto sulla produzione multimediale di Rai Educational, realizzato nel centro di produzione di Napoli.

E' stato nominato direttore di produzione utilizzando per anni uno studio completamente digitale progettato con la sua collaborazione.

Tale studio poteva produrre, cd rom, programmi televisivi ed è dotato di un set virtuale, con il quale sono state prodotte trasmissioni come “**Lezioni di latino con Michele Mirabella**”, “**Impariamo La Tv**”, “**Lezioni di cinema**” e altre sempre per Rai Educational, inoltre ha avuto la responsabilità della diretta nazionale giornaliera di rete 3 “**Neapolis**” realizzata sempre con scenografia virtuale.

Come direttore di produzione ha realizzato tra l'altro:

“Andiamo all'opera” con Lubrano rete 1

“Internet caffè” rete 3

“Gap”, “Mediamente” e “rai@carte” rai educational

“Tintoria” rai 3

Alcune lavori teatrali per palco e retro palco

“Un posto al sole estate”

La seat com **“sette vite”** rai 2

“Racconti di vita” rai 3

“Napoli Milionaria” con Massimo Ranieri rai 1

“Sei milioni di altri” rete 3.

CRISTOFORO IORIO

Perito informatico, esperto in:

- *linguaggio di programmazione orientato agli oggetti, con tipizzazione statica.*

- **(C++) Procedurale, Funzionale, Object-Oriented .**

- **Programmazione “Arduino”**

- **Sperimentazione robotica**

Curriculum

Antonio Tulino nato a Napoli il 30-05-1947

Titoli :

Laurea in sociologia con 110/110 e lode, ad indirizzo socio- psico-pedagogico

Tesi sperimentale: “Modelli e tecnologie informatiche nella scuola dell’obbligo” Cattedra di **sociologia delle comunicazioni di massa** Relatore prof. A. Abbruzzese correlatore prof. A. Lamberti (1989)

Abilitazione per la classe di insegnamento A56 (psicologia, pedagogia, sociologia, filosofia,).

Abilitazione all’insegnamento di scienze giuridiche ed economiche 19/A

Specializzazione biennale polivalente e riconversione per soggetti portatori di handicaps (Prov. agli Studi di Napoli prot. 46725 del 25-06-1985).

Docente formatore I.R.S.S.A.E.

(I.R.R.S.A.E. Campania prot. n. 1961/32 del 26-04-1996).

Docente di educazione psico-motoria sociologia e psicologia dell’educazione nei corsi biennali di specializzazione (SO.GE.S.)

Corso di formazione Nazionale “Progetto Qualità e Sviluppo Locale nelle Regioni Meridionale.

Corso di formazione residenziale presso il “Centro polifunzionale” di Castelnuovo di Porto sulle tematiche di Protezione Civile nella scuola.

Corso di formazione del presso il “Centro di fotografia Didattica” (istituto Europeo di Design Milano).

Corso in HTML: La didattica sul Word Wide Web” (Università Federico II)

Incarichi:

Utilizzato ai sensi dell’ art. 26 VII comma legge del 23-12-98 n°448, presso il **M.I.U.R.** (**Ministero dell’Istruzione dell’Università e della Ricerca**) presso la Direzione generale per La formazione e l’aggiornamento del personale della scuola.

Referente nazionale del **M.I.U.R.** - Ufficio primo -, per la formazione dei Dirigenti scolastici per le Regioni: Campania, Basilicata, Puglia e Calabria

Referente nazionale **M.I.U.R.** - formazione dei Dirigenti scolastici per “Progettualità per accesso ai finanziamenti europei”

Componente del **gruppo di lavoro nazionale del M.I.U.R.** per la stesura di una linea guida, relativa alla formazione a distanza realizzata con tecnologia e-learning.

Membro della **Commissione nazionale del M.I.U.R.** “Prelab fase2” (per le nuove tecnologie didattiche multimediali) con decreto del Direttore Generale dell’Istruzione secondaria di 1° grado.

M.I.U.R. Organizzatore e relatore del **Seminario Ministeriale** sul programma di sviluppo delle tecnologie didattiche .

Incarico speciale del **Provveditore agli Studi di Napoli** come Direttore responsabile del “Centro sperimentale per l’applicazione del computer alla didattica” (organizzatore, coordinatore e relatore, per corsi di formazione e aggiornamento, settore elementare, media e docenti di sostegno) con circolare n°101 del18/2/86.

Membro del **Nucleo Operativo Informatico Regionale** con decreto del Sovrintendente Regionale Scolastico.

Direttore responsabile (area nord) del **Nucleo Operativo Informatico Provinciale** con decreto del Provveditore agli Studi di Napoli.

Componente del Gruppo di lavoro per la multimedialità presso la **Sovrintendenza Scolastica Provinciale di Caserta** con nomina del Provveditore agli Studi di Caserta .

Componente della commissione del **Provveditorato agli Studi di Napoli** per le nuove tecnologie didattiche (282).

Componente **del gruppo di lavoro nazionale** per la realizzazione del prodotto WTB su “Progettualità per l’accesso ai finanziamenti europei” Dir.gen. Basilicata.

Consulente dei sistemi organizzativi e aggiornamento docenti presso la **Direzione Generale per la Basilicata** (nota di servizio del 23-07-2001).

Coordinatore responsabile dei distacchi per il Supporto all’Autonomia presso la **Direzione Generale di Basilicata**. Nota Dir.gen Uff.Scol. reg. Basilicata.

Distaccato ai sensi dell’ art. 26 VII comma legge del 23-12-98 n°448, presso l’Ufficio Scolastico Regionale per la Campania.

Collaborazioni:

Collaborazione con l’Istituto di Pedagogia (*dipartimento delle scienze relazionali dell’università Federico II*) sul progetto “Il computer in classe”(1985).

Culture della disciplina (ex assistente) presso la *cattedra di Psicologia per l’I.S.E.F. di Potenza* (con la partecipazione alle sessioni di esame) (1995).

Culture della disciplina presso la *cattedra d’Informatica presso l’I.S.E.F. di Napoli* (con la partecipazione alle sessioni di esame) (1997).

Collaborazione presso il **M.P.I. (Ministero della Pubblica Istruzione)** e la **RAI**, per l’organizzazione del seminario “*Una televisione per la scuola: esperienze innovative e prospettive*”.

Relatore su “metodologie didattico-pedagogico in funzione delle nuove tecnologie” presso *l’Istituto Universitario “Sour Orsola Benincasa” Napoli*.

Relatore su “metodologie didattico-pedagogico in funzione delle nuove tecnologie” presso *l’università Roma3*.

Esperto in:

Coding
Robotica educativa
Modelli e tecnologie informatiche nella didattica.
Produzione multimediale.
Modelli analitici multimediali.
Pedagogia strutturata con modelli informatici.
Linguaggi informatici e produzioni audiovisive.
Produzione di animazione digitale.

Relatore in corsi di aggiornamento e formazione con le seguenti tematiche:

Unità didattiche interdisciplinari.
Dal “Diagramma di flusso “ alle “Mappe concettuali”.
Programmare per concetti: il Metaplan.
La didattica con il computer.
Il computer nella didattica del bambino con disturbi dell’apprendimento e dell’attenzione.
Il computer nella didattica curriculare.
Linguaggio e apprendimento.
Educazione all’immagine.
Immagine e percezione visiva.
Logica.
Il computer nelle abilità oculo-manuale.
La produzione multimediale.
Mezzi audiovisivi: Quando l’uso entra nel privato.
Il giornale come strumento educativo nella scuola.
La percezione visiva di fronte all’ambiguità.
Elementi di computer grafica e computer Art.
I modelli virtuali nel recupero delle attività motorie assistita dal computer.
La percezione sensoriale nei canali privilegiati.
Modelli di apprendimento in situazioni percettive stimolate.
La simulazione e l’apprendimento.
La sociometria scolastica.
Le dinamiche del gruppo classe ; gruppi spontanei elementari
Modelli multimediali nella didattica.
Le nuove tecnologie: Testi, ipertesti, ipermedia.
La scuola entra nella società dell’informazione “ La multimedialità”.
Dall’audiovisivo al multimedia.
I canali per comunicare.
Strutture multimediali: Come cominciare.
Il modello modulare, la multimedialità nell’autonomia.

Esperto esterno nei sottoprogrammi Europei, nei post diploma e I.R.R.E. con le seguenti tematiche:

- Progetto “Valorizzazione della cultura e del territorio” presso l’ I.R.R.E. di Potenza.
- Cooperative learning e multimedialità per contrastare la dispersione scolastica
- Le reti e il Web “gioie e dolori: Da Wikipedia al Cyber bullismo – dal Wb ai socia network.
- La produzione multimediale
- L’informatica nella didattica
- Le nuove tecnologie a supporto delle disabilità
- L’organizzazione del territorio e l’ottimizzazione delle risorse.
- La multimedialità nella didattica delle scienze.
- L’operatività in rete e il multimediale.
- Regione Campania “Comunicazione ed Educazione Alimentare”.

Note ed esperienze

Progetti finanziati e realizzati (Direzione Regionale Basilicata/ Comune di Crispano):

Ideatore e organizzatore di uno stage formativo-orientativo, per gli alunni delle scuola secondaria di primo grado, nell’ambito del progetto “Ragazzi in commercio”, presso gli Istituti Alberghieri della Basilicata e presso l’Istituto Alberghiero “Borsellino” di Palermo con il protocollo dell ’Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata ed il Comune di Crispano.

Ideatore e presentatore del progetto “Sinergie : territorio-scuola-impresa” presso il Comune di Crispano

Organizzatore presso il Comune di Crispano dei convegni:

“Le scuole in rete”

“Sinergie: territorio-scuola-impresa”

“Convegno–studio “La Scuola e l’imprenditoria per la valorizzazione del territorio e dei prodotti tipici nel settore turistico - ristorativo”

“ Lucullus Città di Crispano”.

Vincitore di viaggio-studio negli Stati Uniti sulla Protezione Civile.

Pubblicazioni

“ E-Learning” progetto editoriale sulla formazione a distanza collana ASDI.

“ Il giornale telematico” pubblicazione elettronica su WEB .

Rubrica quindicinale su “ Il Giornale delle Scuole” : Quattro passi nel cyberspazio

Articoli sulla rivista di informazione scolastica “il nodo” n° 17,18,19

Componente del comitato tecnico della rivista delle scuola “Il nodo”(Potenza).

Ideazione e web master del sito Istituzionale della Direzione generale di Basilicata www.istruzione.basilicata.it.

Produzione di prodotti multimediali:

“ La mia città” presso la mediateca della Città delle scienze

“Guida multimediale sull’osservazione e la descrizione”

Il presente curriculum è reso in forma di autodichiarazione, ai sensi della legge n.15/68 e successive modificazioni e integrazioni

In fede
Prof. Antonio Tulino

Prof. Antonio Tulino Via Milano –5 – 80024 Cardito (NA) cell. 3355894304
a.tulino@libero.it, www.antoniotulino.it

Laboratori per alunni

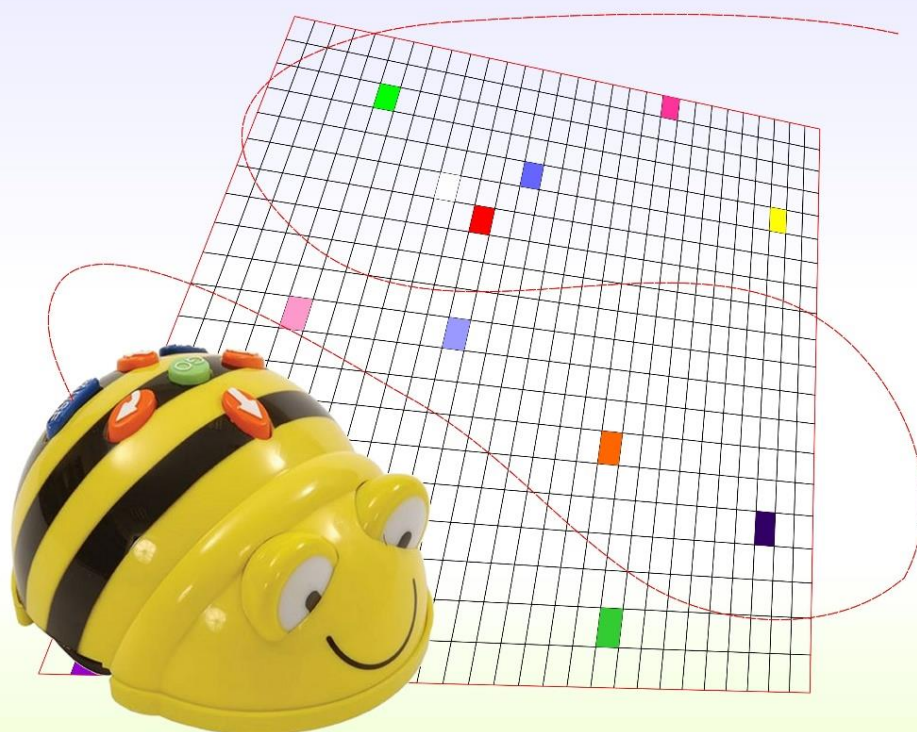
primaria e secondaria I° grado

da realizzare in presenza dell'insegnante

Progetto

A SCUOLA CON L'APE ROBOT

Educazione alla logica



Il progetto viene svolto nelle classi prima e seconda

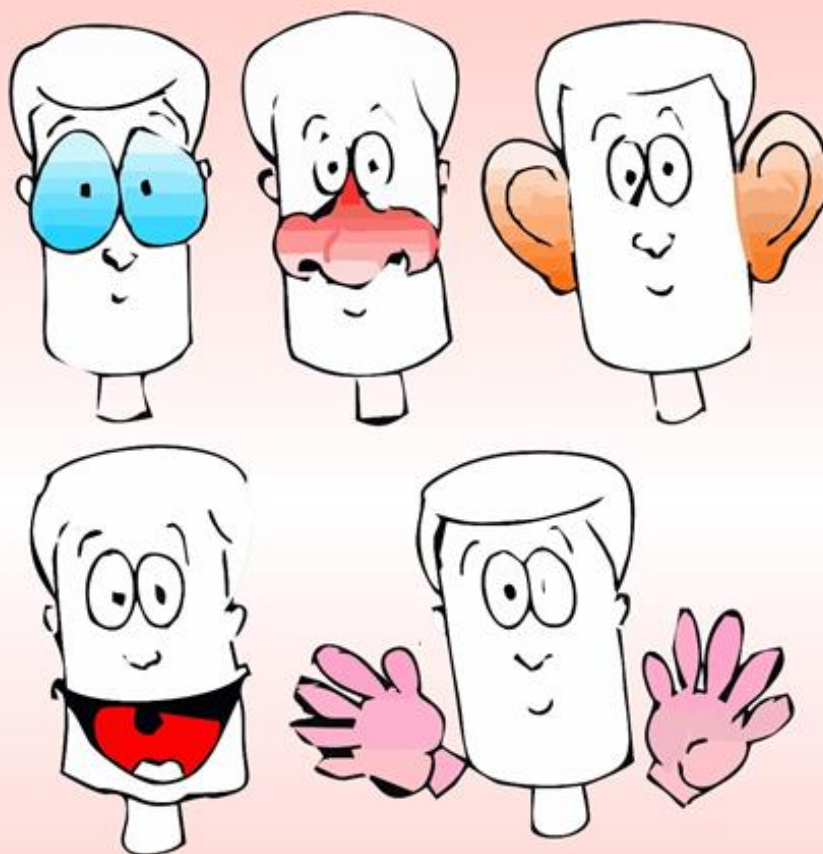
Attraverso questo progetto, i ragazzi impareranno la programmazione elementare, il concetto di coordinata, e a sviluppare la logica.

La Finalità: un gioco educativo che avvicina al mondo della robotica e all'apprendimento del linguaggio di programmazione. Insegna, inoltre, a sviluppare la logica e a contare".

Progetto

EDUCAZIONE ALLA PERCEZIONE

Osservare e descrivere



Il progetto viene svolto nella classe terza

Il progetto prevede percorsi sensoriali, attraverso laboratori; visivi, tattili, uditivi, olfattivi e gustativi.

La finalità educativa sarà quella di abituare il bambino ad osservare e descrivere la realtà che lo circonda, attraverso i cinque sensi.

Progetto

La creatività

scrivere un racconto

INTERDISCIPLINARE



Il progetto viene svolto nella classe quarta

Il progetto prevede percorsi facilitati per apprendere le tecniche per la stesura di un testo, di un fumetto o di una storia.
La finalità educativa sarà quella di saper trasformare il pensiero in scrittura.

Progetto

Educazione alla comunicazione



Il progetto viene svolto nella classe quarta e quinta

Attraverso questo progetto, i ragazzi impareranno come la comunicazione in tutti i tempi sia stata l'esigenza primaria dell'uomo, e come, attraverso il tempo, l'uomo abbia inventato sistemi sempre più evoluti e sofisticati per comunicare.

La finalità educativa sarà quella di dare al ragazzo gli strumenti per saper distinguere le varie forme di comunicazione, in special modo, le varie forme di comunicazione tramite la scrittura.

Progetto IL FUMETTO



Il progetto viene svolto nella classe quinta

Attraverso questo progetto i ragazzi impareranno il linguaggio dei fumetti, la dinamica dell'immagine grafica e della forma scritta.

La finalità educativa sarà quella di dare al ragazzo gli strumenti della scrittura creativa e della sintesi, l'educazione all'immagine e la modalità dinamica dell'impaginazione grafica come modello di comunicazione.

Altre proposte di formazione/laboratorio:

Programmare per concetti: Metaplan – Brain storming – Problem solving

Linguaggio e apprendimento.

Educazione all'immagine.

Immagine e percezione visiva.

La percezione sensoriale nei canali privilegiati.

La sociometria scolastica.

Le dinamiche del gruppo classe; i gruppi spontanei elementari

I canali per comunicare.



Robot utilizzati nei laboratori del corso







```
quando si clicca su [bandiera]
per sempre
  se [distanza < 10] allora
    porta direzione motor a da questa parte
    accendi motor per 0.2 secondi
    attendi 2 secondi
    porta direzione motor a da quella parte
    accendi motor per 0.2 secondi
```