

DiDATTICA E STRUMENTI 2.0



SCHEDA DI PRESENTAZIONE DELLE ATTIVITA' CORSUALI

Verdeacqua
società cooperativa sociale ONLUS



LA NOSTRA FILOSOFIA

Tecnologie 2.0 è forse un termine abusato. Non esprime esattamente potenzialità e criticità di un sistema in continuo cambiamento. E spesso promette ciò che non può mantenere. La nostra esperienza diretta nell'utilizzo delle più svariate applicazioni open source, della LIM, del tablet, maturata direttamente sui banchi di scuola (insieme a docenti e alunni) e all'Acquario Civico di Milano, in cui svolgiamo la nostra azione primaria, ci ha portato negli anni a favorire un approccio concreto, creativo, estremamente pratico e incentrato sulla didattica quotidiana, soprattutto tenendo conto delle esigenze di alunni BES e DSA.

Mettiamo l'apprendimento al centro del processo e l'esperienza dei docenti come punto di partenza. Riteniamo che la tecnologia sia solo un supporto, uno dei tanti e che non siano i nuovi strumenti a caratterizzare "innovazione" nella scuola, ma le buone idee che nascono nelle aule. In ogni caso la tecnologia non va temuta, solo usata quando e se necessario.

Riteniamo, infine, che non si debba essere informatici per sfruttarla: bastano poche nozioni tecniche, obiettivi molto chiari, una pratica costante e molta, davvero molta fantasia, l'aspetto forse più importante e più difficile.

I nostri corsi sono dunque orientati ad inserire la tecnologia nelle giusta dimensione delle pratiche didattiche: non spieghiamo solo come si usano dei programmi, ma come integrarne le varie caratteristiche, quando realmente utili nel lavoro quotidiano con gli alunni. Ed è importante, crediamo, che la tecnologia nelle sue diverse forme, trovi spazio non tanto per "presentare", ma che sia soprattutto di ausilio a stimolare pensiero, progettualità, abilità e competenze di bambini e ragazzi.

Le nostre attività di formazione si adattano quindi a chiunque sia digiuno di informatica, ma anche a chi, già pratico, stia cercando nuovi spunti e nuove possibilità nell'uso più avanzato delle TIC.

Chiamandoci direttamente nella vostra scuola, potrete scegliere il livello che fa per voi: corso base, corso avanzato, corso su misura. In particolare, l'opzione su misura è progettata per adeguarsi espressamente a vostre specifiche esigenze progettuali, per meglio inserirsi in una dimensione di approccio diversificata, per competenze o per obiettivi, con particolare attenzione alle esigenze di alunni BES e DSA.



MODALITA' DI SVOLGIMENTO DEI CORSI

Incontri in presenza

Tutte le attività corsuali in catalogo prevedono 5 incontri in presenza più 1 incontro gratuito, per approfondimenti, o esigenze e bisogni particolari cui rispondere. Gli incontri si svolgono direttamente presso la scuola, in date che potranno essere concordate con una certa elasticità.

Si consiglia di organizzare il calendario di incontri scegliendo due modalità alternative:

- almeno un incontro alla settimana, in base alle disponibilità ed esigenze d'Istituto;
- dilazionandoli, alla fine dell'anno scolastico, utilizzando le mattine disponibili.

La scuola sceglie liberamente l'orario in cui inserire l'attività corsuale.

Attività on line

Tutti i corsi prevedono una serie di attività che verranno svolte on line. Si tratta di momenti dedicati specificatamente a tre esigenze:

- riprendere e ripercorrere quanto svolto in presenza;
- svolgere esercizi e compiti che verranno assegnati;
- valutare in modo personalizzato i risultati raggiunti.

Al fine di facilitare la partecipazione di tutti i docenti interessati (anche quelli eventualmente assenti negli dagli incontri in presenza), non si prevedono rigidi momenti di collegamento collettivo. Viene predisposta una piattaforma con il sistema WIX che consente, in modo guidato e molto intuitivo, di accedere ai materiali predisposti volta per volta e di svolgere i compiti che saranno man mano assegnati. La piattaforma non è di tipo convenzionale, si tratta di un micro-sito che viene costruito e modellato sui docenti, in grado di dialogare con loro e di farli dialogare anche tra loro (vedi esempi nelle pagine successive). I docenti riceveranno un unico indirizzo Web che li metterà in grado, senza dover svolgere operazioni complesse, di collaborare in modo continuo con il formatore. Comunicazioni speciali verranno naturalmente svolte via mail.

Assistenza personalizzata ai docenti

Per i 4 mesi successivi alla conclusione del corso, tutti i docenti potranno chiedere aiuto e supporto personalizzato che riceveranno in modo assolutamente gratuito.



MATERIALI PER I CORSI E PIATTAFORMA DIDATTICA

Programmi e applicazioni

Tutti i software e le applicazioni che verranno utilizzati durante i corsi saranno rigorosamente open source o gratuiti. I docenti verranno guidati in presenza al loro scaricamento o caricamento sui propri dispositivi, all'apertura degli eventuali account ove necessario.

I prodotti sono tutti testati, liberamente scaricabili e accessibili, anche da casa, per eventuali ulteriori e personali caricamenti.

La scelta dei prodotti (vedi lista in allegato A) è stata fatta sulla base di esigenze ed esperienze didattiche precise, sulle necessità di alunni BES e DSA, sulla concreta facilità per i docenti di confrontarsi con il loro funzionamento e il loro utilizzo, in classe e a casa.

Tutorials tecnici

Per ogni software e applicazione che verranno usati, i docenti avranno a disposizione dei tutorials (in video e in pdf), costruiti appositamente per ripercorrere esattamente i comandi, le operazioni e le modalità d'uso sperimentate durante la lezione in presenza.

Tutorials di lavoro

Software e applicazioni sono ovviamente strumentali ad un agire didattico, in base a diverse modalità e pratiche tipiche del lavoro in classe o a casa. Azioni, modi, obiettivi e strumenti usati nei piccoli progetti che i docenti costruiranno insieme al formatore, potranno essere ripetuti e sperimentati in autonomia grazie a specifici tutorials (in pdf). I docenti potranno cimentarsi da soli nello sperimentare e ripercorrere tutte le fasi progettuali e costruttive dei prodotti digitali creati collettivamente.

Liste materiali pronti

A termine corso, verrà fornita ai docenti una lista di materiali pronti, liberamente scaricabili dal Web e su supporto magnetico per agevolarne l'utilizzo, suddivisi per materie e fasce d'età.

Piattaforma di lavoro

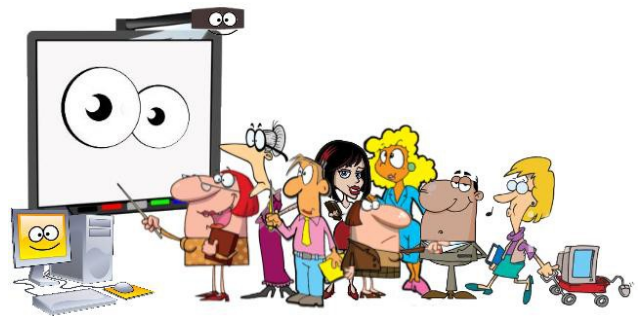
Verrà costruito un micro-sito WIX, modellato sulla scuola e i docenti partecipanti. Verrà usato come piattaforma e consentirà ai docenti, senza dover aprire alcun account specifico, di accedere a tutti i materiali, di scaricarli, di lasciare messaggi, di dialogare, di caricare propri materiali. Il micro-sito resterà attivo senza limitazioni, per sempre e potrà essere acquisito dagli stessi docenti al termine del corso. (esempio: <http://verde-acqua.wix.com/vanzaghello>)

I CORSI

BASE

AVANZATO

SU MISURA



Didattica e Strumenti 2.0



CORSO BASE

ADATTO A: insegnanti poco esperti
TIPO DI ATTIVITÀ: TEORICO-PRATICA
SVOLGIMENTO: direttamente a scuola

TUTTO A SCUOLA: 5 incontri di 2h + 1 gratis di approfondimento
DATE E ORARI: da concordare con i docenti e il capo d'istituto
PREZZO: € 630,00 (Iva esclusa, lezioni in presenza, on line, materiali, assistenza post corso)

Si tratta di una serie di attività di formazione in presenza e on line, pratiche e concrete: si intende offrire all'insegnante ancora un po' inesperto tutte le nozioni e le competenze necessarie per cominciare a muoversi in autonomia, sia per quanto riguarda la progettazione e realizzazione di semplici strumenti didattici, sia per quanto attiene ad un utilizzo ragionato e concreto di adeguati strumenti open source e del web nella didattica quotidiana. Particolare attenzione viene data agli strumenti e alle applicazioni utili per il supporto ad alunni BES e DSA.

1° LEZIONE, parte teorica) FINESTRE SUL MONDO

- Il Web 2.0 applicato a una classe: miti e realtà.
- Orientarsi nel web: modi per lavorare.
- Organizzare le risorse per la classe: strumenti utili.
- Approcci didattici: cooperazione e scelte.

1° LEZIONE, parte pratica) PER COMINCIARE SUBITO

- Linguaggi iconici e attenzione degli alunni.
- Costruire mappe concettuali per creare ipertesti.
- Tecnologia e obiettivi didattici a confronto.
- Preparazione fisica delle risorse didattiche.
- Primi strumenti open source da usare.

2° LEZIONE, METTIAMO LE MANI IN PASTA

- Come elaborare immagini e video per le lezioni.
- Attività interattive: scegliere lo strumento giusto.
- Assembliamo una intera lezione digitale.
- Cosa possono fare gli alunni.

3° LEZIONE, STRUMENTI DI SUPPORTO OPEN SOURCE

- In classe: progettiamo una attività cooperativa per la produzione di un prodotto digitale.
- Analisi delle risorse utili e di strumenti validi.
- Costruire lezioni partecipate: problemi e soluzioni.

4° LEZIONE, DALLA FANTASIA ALLA REALTÀ

- La LIM come computer di bordo per tutta la classe
- Metodologie di interazione con gli alunni: approccio metacognitivo e cooperativo.
- Problem solving nella costruzione di lezioni: come affrontare e gestire concretamente con gli alunni.

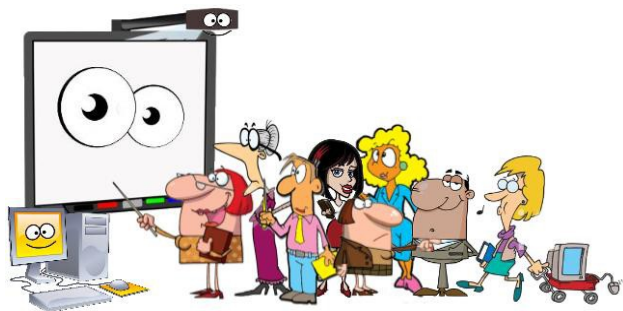
* PARTE CORSUALE ON LINE

- Il supporto e l'assistenza ai partecipanti, verrà garantita anche on line utilizzando apposite piattaforme e classi virtuali, costruite insieme con i servizi gratuiti Wix e EDMODO.

PER TUTTI I PARTECIPANTI:

Tutti i partecipanti riceveranno materiali e tutorials relativi alle attività svolte in presenza e on line, direttamente via mail o con appositi servizi Web; riceveranno anche tutti i programmi open source presentati durante il corso, i relativi manuali e tutorials dedicati. A richiesta, supporto personalizzato e gratuito per 4 mesi. (lista completa, vedi fine del documento)

DiDATTICA E STRUMENTI 2.0



CORSO AVANZATO

ADATTO A: insegnanti più esperti
TIPO DI ATTIVITA': TEORICO-PRATICA
SVOLGIMENTO: direttamente a scuola

TUTTO A SCUOLA: 5 incontri di 2h + 1 gratis di approfondimento

DATE E ORARI: da concordare con i docenti e il capo d'istituto

PREZZO: € 630,00 (Iva esclusa, lezioni in presenza, on line, materiali, assistenza post corso)

Attraverso lezioni in presenza e on line, si offrono attività pratiche dirette all'insegnante già capace di muoversi con una certa autonomia. Si proporrà l'utilizzo di una serie di strumenti open source di grande versatilità e di come sfruttare le caratteristiche utili all'interno di varie metodologie didattiche. Si effettueranno prove di utilizzo combinato di dispositivi e software differenti, attività on line su piattaforme e collaborazione a distanza tra docenti e per il supporto agli alunni. Particolare attenzione verrà data agli strumenti e alle applicazioni utili per il supporto ad alunni BES e DSA.

1° LEZIONE, parte a) IL WEB E LA CLASSE

- Il Web 2.0 rischi, problemi e limiti.
- Organizzazione delle risorse di classe.
- Comunicare con gli alunni, la condivisione ragionata.
- Costruire e condividere in open source.

2° LEZIONE, parte b) ALBERI IPERTESTUALI

- Oggetti digitali interattivi: cosa sono davvero.
- Categorie di interazione e strumenti disponibili.
- Strumenti di comunicazione interna tra pagine.
- Progettare lezioni: esempi e pratiche.

3° LEZIONE ANIMAZIONI INTERATTIVE

- La nostra cassetta degli attrezzi.
- I formati: importare, modificare ed esportare.
- Integrazioni audio e video con altri sistemi.
- Integrazione tra strumenti: embed e links.

4° LEZIONE METTIAMO TUTTO ON LINE

- Costruzione di una piattaforma.
- Scelta dei sistemi disponibili e comandi principali.
- Un contenitore ragionato e ragionevole: creazione.
- Iperstualità e coerenza con gli obiettivi didattici.

5° LEZIONE PROBLEMI E SOLUZIONI

- Come procedere in itinere: comandi rapidi e avanzati.
- Interazione nelle aule virtuali.
- Sistemi di protezione on line e aree sicure.
- Lo scambio di materiali.

* PARTE CORSUALE ON LINE

- Il supporto e l'assistenza ai partecipanti, verrà garantita on line utilizzando apposite piattaforme e classi virtuali, costruite insieme con i servizi gratuiti Wix e, per la scuola, EDMODO.

PER TUTTI I PARTECIPANTI:

Tutti i partecipanti riceveranno materiali e tutorials relativi alle attività svolte in presenza e on line, direttamente via mail o con appositi servizi Web; riceveranno anche tutti i programmi open source presentati durante il corso, i relativi manuali e tutorials dedicati. A richiesta, supporto personalizzato e gratuito per 4 mesi. (lista completa, vedi fine del documento)

Didattica e Strumenti 2.0

CORSO SU MISURA



ADATTO A: insegnanti poco esperti
TIPO DI ATTIVITÀ: PRATICA
SVOLGIMENTO: direttamente a scuola

TUTTO A SCUOLA: l'attività viene svolta interamente presso l'istituto scolastico, date, orari e numero degli incontri verranno concordati con i docenti. Il costo dell'attività dipenderà dalla complessità generale del progetto.

Si tratta di una attività mirata e costruita insieme ai docenti sulla base di un progetto preciso: l'obiettivo è costruire oggetti e strumenti digitali funzionanti e funzionali sulla base della tematica di riferimento e dalla fascia d'età prevista. Questa attività su misura prevede un concreto lavoro di realizzazione di un progetto, il cui risultato finale sarà la costruzione di oggetti e strumenti da utilizzare in classe, permanenti e di piena fruibilità da parte dell'intero corpo docenti (anche ai fini di una eventuale partecipazione a concorsi nazionali).

Sono tanti gli insegnanti che ormai utilizzano le tecnologie in classe. Spesso però sono in difficoltà quando si tratta di creare veri e propri percorsi didattici digitali costruiti intorno ai propri alunni. A volte ci si ritrova ad avere un'idea precisa, un bel progetto da realizzare, ma non si sa bene quali strumenti possano essere i più indicati per raggiungere il risultato.

Se siete in questa situazione, più che un corso, vi servirebbe un esperto in grado di portare un aiuto concreto alla realizzazione della vostra idea.

Noi siamo in grado di costruirla fisicamente con voi proponendovi di elaborare insieme un percorso che vi accompagni passo passo nel realizzarla, per i vostri alunni, o direttamente insieme a loro.

Il nostro compito sarà di insegnarvi ad utilizzare gli strumenti più adatti per realizzare il vostro progetto, garantendo un supporto continuo, in presenza e on line, fino alla costruzione finale dei prodotti previsti.

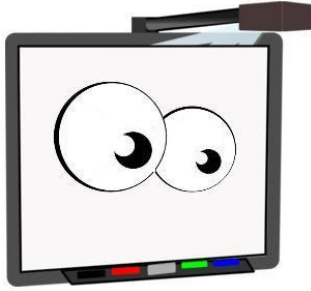
Il lavoro prevede una parte di progettazione, poi di raccolta e adeguato trattamento dei materiali che si riterranno necessari, quindi di realizzazione (di supporti, prodotti e attività). Si stabilirà con gli insegnanti un calendario di incontri in presenza mensili, sulla base delle loro esigenze, mentre parte del lavoro potrà essere condotto a distanza.

Raccontateci la vostra idea o il vostro progetto. Sapremo offrirvi una soluzione su misura, adatta al tipo di approccio che avrete scelto, per obiettivi o per competenze.

Il costo del nostro intervento sarà valutato sulla base dell'impegno richiesto e concordato con voi. E il preventivo sarà gratuito e senza impegno.

PER TUTTI I PARTECIPANTI:

Tutti i partecipanti riceveranno materiali e tutorials relativi alle attività svolte in presenza e on line, direttamente via mail o con appositi servizi Web; riceveranno anche tutti i programmi open source presentati durante il corso, i relativi manuali e tutorials dedicati. Il supporto ai docenti sarà personalizzato fino alla realizzazione finale del progetto.



SOFTWARE E APPLICAZIONI

AVVERTENZA

Sulla base delle esigenze e delle competenze tecniche dei docenti, si effettuerà una scelta ragionata degli strumenti utili e utilizzabili. L'elenco non è comunque esaustivo delle possibilità: mancano tutte le app per tablet e smartphone di utilità didattica (che possono essere concordate come contenuti collaterali o principali dei corsi).

Per navigare

Google chrome, Mozilla Firefox.

Viene spiegato come usarli al meglio in una azione personale e didattica, per velocizzare operazioni di ricerca base e avanzata.

Per immagazzinare e condividere

Dropbox, Google Drive, Symbaloo.

Si spiega il concetto di cloud e si insegna a caricare, immagazzinare e condividere files e risorse on line, con i colleghi e con gli alunni.

Per elaborare

Gimp, Pic Monkey, CoolText, DownloadHelper, VideoPad, Audacity, X Media Recode, Inkscape, Ezvid, Paint.

Scrivere, disegnare, modificare immagini, scontornarle, montare video e audio, creare oggetti digitali da inserire in presentazioni, giochi e altri strumenti, cambiare formati... tutte operazioni indispensabili, rese possibili da semplici e ragionati accorgimenti.

Per costruire, presentare e simulare

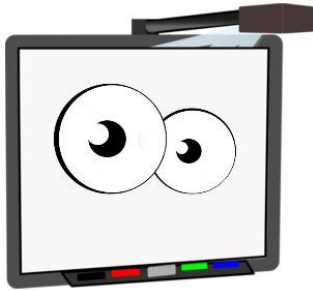
Open Sankoré, Moovly, BlendSpace, Prezi, Thinglink, MindMap, ZooBurst, PageFlip, EpubEditor, Animoto, SP Studio, Sketchup, EduCanon, BroadSheet.

Preparate tutte le risorse che ci servono per fare lezione, bisogna scegliere lo strumento giusto per presentarle od utilizzarle in modo interattivo, in modo semplice, accessibile, utile, rispondendo alle più svariate esigenze didattiche.

Per coordinare ed ospitare

Wix, QuestBase, Edmodo.

Come creare "scatole intelligenti" che gli alunni possano utilizzare anche da soli, che offrano spazio protetto per dialogare, in cui possano fare esercizi, giochi, essere addirittura interrogati. Luoghi virtuali per esplorare e costruire insieme a tutta la vostra classe.



CHI SIAMO

Verdeacqua è una cooperativa dall'elevata specializzazione in campo didattico, scientifico e ambientale. Affonda la sua storia in 20 anni di esperienza, maturata all'interno dell'Acquario Civico di Milano e sul territorio, strutturata per creare attività e progetti che rispondano alle esigenze del mondo della scuola.

Vanta una lunga esperienza, di ormai vent'anni nel settore della didattica e della divulgazione scientifica presso l'Acquario Civico di Milano, il Parco Ittico Paradiso ed altre realtà pubbliche e private.

Esperienza consolidata e continuamente aggiornata grazie alle preziose collaborazioni che Verdeacqua conduce con il mondo della scuola (USR Lombardia), Università (Cremit, Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, Università degli studi di Milano), Enti di ricerca nazionali ed internazionali (CNR, ENEA), con la comunità scientifica e con il mondo professionale della divulgazione, della comunicazione e della conservazione.

Verdeacqua è soprattutto all'avanguardia nell'uso delle nuove tecnologie per la didattica 2.0, elaborando e sperimentando da anni metodiche di apprendimento.
(vedi attività completa in allegato B)

Lo staff Verdeacqua, adeguatamente formato e sempre aggiornato, integra le proprie competenze e professionalità con la collaborazione di relatori d'alto profilo (docenti e ricercatori universitari, professionisti, divulgatori). Utilizzando specifici strumenti di valutazione e sondaggio, Verdeacqua da sempre esegue un continuo ed accurato monitoraggio del livello di gradimento delle attività proposte, al fine di mantenere alta la qualità dei suoi servizi.

Le azioni nel campo delle nuove tecnologie

Nel 2006 Verdeacqua intraprende un percorso che la porterà nel tempo a diventare, per il mondo della scuola, uno dei riferimenti regionali e nazionali più importanti nel campo dell'applicazione delle nuove tecnologie nella didattica di scuole di ogni ordine e grado.

Sganciandosi dalle sue tematiche di competenza e muovendosi lungo una direzione di approfondimento e sviluppo legata all'aspetto metodologico, più che a quello disciplinare, Verdeacqua si sta imponendo nel panorama nazionale come realtà fortemente innovativa e riconosciuta da diverse istituzioni.

Dopo un lungo periodo di sperimentazione, oggi collabora stabilmente con l'Ufficio Scolastico Regionale della Lombardia e con il CREMIT (Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media all'Informazione e alla Tecnologia) dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, con numerose aziende e svolge una intensa attività di formazione per gli insegnanti su tutto il territorio nazionale.

Attualmente l'attività corsuale di Verdeacqua nel campo delle nuove tecnologie nella didattica coinvolge annualmente più di 500 docenti l'anno, contribuendo alla realizzazione di almeno 20 progetti didattici per anno scolastico.

Un po' di storia

- Dal 2007 al 2009 Verdeacqua ha condotto il progetto pilota "L'allegra regione di Acquaterza", finanziato da Regione Lombardia e IREALP, in collaborazione con la rete di 40 scuole lombarde "Bambino Autore". L'iniziativa è stata una attività sperimentale, monitorata dalla Facoltà di Scienze dell'Educazione dell'Università Milano Bicocca, che si è svolta in classe grazie a gruppi di apprendimento cooperativo e l'utilizzo di specifici forum su Web; si è trattato di un role play di educazione ambientale e educazione alla cittadinanza, creato per offrire ai bambini della scuola primaria occasioni di scambio e cooperazione a distanza, favorendo la comprensione dei problemi di governo di una piccola regione geografica.

- Nel 2009 il Parco Nord Milano ha inserito il progetto "L'allegra regione di Acquaterza" nell'ambito del neonato "Ecomuseo Urbano del Nord Milano: percorsi di turismo interno di alta qualità e a basso impatto ambientale", presentato in data 16/03/09 al Bando "Expo dei Territori: verso il 2015" e risultato vincitore. Il progetto di Verdeacqua, inserito nelle campagne di comunicazione Expo 2015, è un role play che unisce un software ludico di grande effetto grafico all'attività pratica e diretta dei bambini, che si cimentano nell'inventare e "costruire" l'arredo verde ideale per una grande metropoli immaginaria. Se ne prevede l'attuazione entro il 2015.

- Nel 2010 nasce la collaborazione con Smart Technologies, Intervideo srl, TSA e ACER Italia, per l'utilizzo presso l'Acquario Civico di Milano di lavagne interattive multimediali (LIM). Inizia in questi mesi un lungo lavoro di preparazione che ha lo scopo di informare i docenti su materiali, software e hardware per la lezione in classe e lo studio a casa degli alunni. Tra gli scopi principali della collaborazione sono la condivisione di materiali ed esperienze didattiche realizzate con il supporto di software dedicato, freeware e strumenti del Web 2.0, la realizzazione di percorsi didattici che prevedono anche l'utilizzo della LIM, il confronto sull'uso didattico della Lavagna e sugli aspetti organizzativi-logistici, la sperimentazione di nuove modalità di alfabetizzazione e insegnamento delle scienze.

- Sempre nel 2010 partecipa al progetto EDULIM, creato dalla rete di scuole Matite nel Web, che riunisce insegnanti e operatori delle scuole lombarde aderenti al progetto dell'Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia "Porte Aperte sul Web", per diffondere la cultura dell'accessibilità e abbattere le barriere telematiche della comunicazione tra scuole. Grazie all'accordo con Smart Technologies e Acer Italia, Verdeacqua sviluppa progetti sperimentali per l'uso delle LIM

nell'educazione ambientale, presentando alcuni prototipi nell'ambito dell'edizione 2010 del Salone Nazionale dell'Educazione di Genova e al workshop "Quali strumenti per diffondere l'offerta formativa" in collaborazione con Regione Lombardia, Parco del Ticino, Sistema Area Parchi.

- E' nel 2011 che Verdeacqua sperimenta i primi corsi di formazione per insegnanti dedicati esclusivamente all'uso e alle buone pratiche in materia di nuove tecnologie e ottiene il riconoscimento ufficiale dal Ministero dell'Istruzione e dall'Ufficio Scolastico Regionale per la formazione dei docenti delle scuole di ogni ordine e grado. Vengono infatti sperimentati con successo (per l'anno scolastico 2011-12) ben 10 corsi di formazione, 4 in Acquario e 6 presso scuole richiedenti. Inizia una attività continuativa sempre in forte evoluzione e rinnovamento metodologico, che la porterà ad un crescendo di azioni formative in Lombardia e in diverse regioni d'Italia, fino ai giorni nostri nel 2014 (ma sono già pronti gli interventi di formazione ordinaria per il 2015).

- Nel 2011, insieme a Smart Technologies, Verdeacqua è presente alla 14° edizione di Media Expo', dal 3 al 5 novembre, con i suoi nuovi prodotti didattici digitali. La partecipazione alla manifestazione, nasce per contribuire a far fronte alle esigenze formative dei docenti, offrendo una panoramica su nuove pratiche create dai docenti stessi, software, siti per bambini e ragazzi, games educational per consolidare l'apprendimento.

- Dal 25 al 27 ottobre 2012 partecipa nuovamente a Media Expo', presso la sede dell'Università degli Studi di Milano a Crema. La manifestazione, nata per far fronte alle molte esigenze formative dei docenti, fa esplorare le opportunità didattiche di alcuni software, ne presenta di nuovi, mostra siti per bambini e ragazzi, games per consolidare l'apprendimento, raccoglie e diffonde opere multimediali interattive create da docenti (applicazioni, siti, blog, software semplici, linguaggi di programmazione, open source, laboratori linguistici, L.I.M., tappeti multimediali, strumenti per l'accessibilità, e-book, robotica e domotica. Verdeacqua ha proposto due tipi di intervento: di sensibilizzazione, diretto agli insegnanti; dimostrativo, diretto alle classi di ogni ordine e grado che saranno presenti durante la manifestazione.

- Grazie alla sinergia realizzata con aziende del settore, alla collaborazione del Preside dell'ITT Gentileschi di Milano, Verdeacqua partecipa a "Non solo LIM", manifestazione svolta nel febbraio 2012 durante la quale si sono potuti avviare dei micro laboratori di formazione dedicati ai docenti interessati all'uso delle tecnologie in classe e non ancora coinvolti dal Piano di Formazione Nazionale. Si è trattato di un momento pratico che ha concluso i lavori del convegno "Oltre la tecnologia, con nuovi occhi" che, grazie alla collaborazione dell'USR Lombardia e dell'ANSAS Lombardia, si è tenuto sabato 18 febbraio 2012 presso l'ITT "A. Gentileschi", con Verdeacqua tra gli enti relatori.

- Il 21 aprile 2012, per tutta la giornata, Verdeacqua è stata presente presso l'Istituto Comprensivo di Vignole Borbera per il Convegno "SMILE ... A SCUOLA CON UN SORRISO", dedicato ai Disturbi Specifici dell'Apprendimento. Continuando quindi una linea che la vede impegnata anche su temi di frontiera, Verdeacqua ha poi tenuto nel pomeriggio anche un laboratorio pratico rivolto a insegnanti, genitori, educatori e specialisti.

- Sempre nel 2012 e poi anche nel 2013 Verdeacqua inizia una faticosa collaborazione con ROBOSCUOLA, grande evento nazionale dedicato alla robotica educativa, impegnata in giuria presso il Teatro 1000 del Centro Congressi di Riva del Garda, per la manifestazione Robocup Jr – Italia. Nei giorni 19, 20 e 21 Aprile 2012, presso il Padiglione Fiere di Riva del Garda sono stati ospitati 110 teams di ragazzi e ragazze, bambini e bambine, tra i 5 e i 19 anni, provenienti da 49 scuole italiane e che hanno presentato i loro lavori e le loro performances. E analoga attività si è ripetuta nell'edizione 2013 che si è tenuta il 18,19,20 maggio a Pescara. Salterà invece l'edizione del 2014 per altri impegni, ma è già in azione per l'Edizione 2015.

- Con l'anno 2013, l'attività di formazione per gli insegnanti sulle nuove tecnologie si è ormai talmente radicata sul territorio che l'Ufficio Scolastico Regionale della Lombardia e l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano decidono di coinvolgere la cooperativa in azioni mirate, di supporto all'attività istituzionale. Nasce una collaborazione che sta portando Verdeacqua ad

occuparsi attivamente delle attività in corso a vantaggio dei bambini ospedalizzati nella regione Lombardia, ma anche di contribuire alla ricerca sull'uso delle TIC nelle scuole di ogni ordine e grado, partecipando a convegni e organizzando diversi seminari presso la sede di via Gemelli dell'Università Cattolica.

- Il lavoro di Verdeacqua comincia a porsi all'attenzione nazionale e la prestigiosa rivista di settore Bricks, edita da AICA (Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico) e Sie-L (Società Italiana di e-Learning) chiede diversi contributi sulle attività di sperimentazione che nel frattempo la cooperativa conduce anche nelle classi, con i bambini. A tale proposito sono da segnalare "Viaggio nella Shoah", uno strumento interattivo che viene testato per la prima volta in una scuola primaria dell'Abruzzo e "La Stagnomacchina" altro strumento che innova l'insegnamento delle scienze naturali e viene stabilmente usato presso l'Acquario di Milano.

- Nel dicembre 2013, Expo' 2015 crea il progetto "LE SCUOLE DELLA LOMBARDIA PER EXPO 2015", Concorso regionale per le scuole di ogni ordine e grado, con il coinvolgimento diretto dell'Ufficio Scolastico Regionale. E Verdeacqua, per tutto l'inverno del 2014, viene coinvolta in un mirato programma di formazione di insegnanti e funzionari USR che avranno il compito di sensibilizzare e aiutare le scuole a partecipare. Partecipa alla stesura del bando di partecipazione, occupandosi di elaborare le necessarie specifiche tecniche che dovranno avere i lavori delle scuole in concorso. Un lavoro che in questo momento è ancora in corso e che si concretizza in un aiuto fattivo alle classi che stanno preparando i loro lavori e che consegneranno entro i primi mesi del 2015.

- Nel febbraio 2014, la competenza di Verdeacqua nel campo dell'innovazione metodologica relativa alle tecnologie nella didattica, porta l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano a coinvolgerla nella progettazione e conduzione in aula di 2 laboratori sulla metodologia EAS (Episodi di Apprendimento Situato) nell'ambito dei TFA (Tirocini Formativi Attivi). I laboratori si inseriscono nei corsi "Didattica e tecnologie dell'Istruzione" per l'Area di Scienze dell'Educazione dei PAS sede di Milano per l'anno accademico 2013-2014 per i PAS.

- Su questa scia, Verdeacqua viene coinvolta poco dopo per l'incontro "Tecnologie per la didattica" nell'ambito dei TFA-PAS presso l'Università degli Studi di Milano di via Festa del Perdono, il 10 maggio 2014. Dopo una sessione tenuta in Aula Magna, finalizzata ad introdurre i lavori e ad evidenziare alcune questioni di carattere metodologico, Verdeacqua ha condotto un proprio specifico intervento laboratoriale sull'uso delle tecnologie nell'insegnamento delle scienze naturali.

- Nel maggio 2014, la prestigiosa rivista di Editrice La Scuola "SIM-Scuola Italiana Moderna", dedicata all'aggiornamento professionale degli insegnanti di Scuola Primaria, chiede a Verdeacqua di tenere una rubrica fissa di recensione di strumenti web per il mondo della scuola. La rivista avrà anche una nutrita estensione on line, che permetterà la costituzione di una Community di insegnanti che possano attingere e mettano in comune le proprie risorse didattiche.