

Festival della Didattica Digitale 2018

Dove l'apprendimento è innovazione

Introduzione

Il [Festival della Didattica Digitale](#) (evoluzione delle precedenti edizioni del [FuturText 2013](#) e [2014](#)) giunge alla sua terza edizione.

Un evento nazionale in cui riflettere sulla didattica, l'apprendimento e la formazione del futuro e sui cambiamenti che la tecnologia può portare in questi ambiti.

Il Festival rappresenta la sintesi delle attività della Fondazione UIBI e si inserisce nel circuito dei principali Festival nazionali di settore.

L'edizione 2018 si svolgerà dal 21 al 24 febbraio a Lucca.

Tema

<http://www.festivaldidatticadigitale.it/format/>

Il tema del FdDD 2018 è "**Culture Partecipative**" osservato da quattro prospettive: Ideativa, Ludica, Immersiva ed Etica.

Per ognuno di questi "argomenti" sono stati invitati altrettanti protagonisti "innovatori" a livello nazionale e internazionale.

CULTURE PARTECIPATIVE

"L'interattività è una proprietà della tecnologia, mentre la partecipazione è una proprietà della cultura" (H. Jenkins)

**** approfondimento ****

"Facciamo ricorso a 'partecipazione' come a un termine che taglia trasversalmente le pratiche educative, i processi creativi, la vita di comunità e la cittadinanza democratica. Il nostro obiettivo dovrebbe essere incoraggiare i giovani a sviluppare le competenze, le conoscenze, i quadri etici e l'autostima necessari per partecipare a pieno titolo alla cultura contemporanea."
(H. Jenkins)

L'evoluzione tecnologica continua a generare un alto numero di orientamenti teorici e di strumenti applicativi condizionando e riformulando i processi di rappresentazione, di lettura, di espressione e di apprendimento dei contenuti. Riuscire a comprendere e ordinare il pervasivo e incontrollato flusso di informazioni rende oggi indispensabile una profonda consapevolezza critica verso la pluralità di strumenti e linguaggi esistenti e del loro effettivo potenziale comunicativo e informativo.

Partecipare significa essere attivo, reattivo, simultaneamente esploratore e produttore, parte di comunità e reti interconnesse dove nascono e crescono nuove forme di conoscenza, capaci di favorire l'apprendimento potenziando competenze culturali e abilità sociali.

Questo è il motivo del Festival della Didattica Digitale 2018: orientare tutti, in un'idea di apprendimento permanente, a considerare competenze e conoscenze, quadri etici e creatività come i requisiti fondamentali per diventare un partecipante consapevole della cultura contemporanea. Per riconoscere e affrontare le sfide del XXI secolo collaborando e creando insieme.

Quattro modalità partecipative:

Immersiva

Le storie ci immergono: immaginazione e tecnologie consentono a tutti di entrare in mondi da esplorare dove sperimentare scenari impossibili, vivere vicende e culture diverse e costruire contesti con un intenso coinvolgimento cognitivo, fisico ed emotivo.

#mondo #immersività #realtàvirtuale #realtàaugmentata

Etica

Il futuro richiede responsabilità: un uso consapevole delle tecnologie comporta questioni di sostenibilità ambientale e sociale, con l'intento di stimolare una riflessione costante sulle modalità di apprendimento e di comportamento in ambito privato e collettivo.

#apprendimentosostenibile #educazionemediale #slowlearning #impattosociale #ecosistema

Ideativa

Il mondo è un sistema complesso: spirito critico, risoluzione dei problemi e capacità tecnico-progettuali rappresentano le competenze fondamentali per osservare, comprendere e affrontare le sfide del futuro insieme e con creatività.

#coding #maker #fablab #comunità

Ludica

Giocare favorisce la conoscenza: narrazione, informazione e interazione consentono di acquisire saperi e potenziare competenze individuali attraverso processi di apprendimento basati su meccanismi ludici di scoperta, deduzione e condivisione.

#gioco #apprendimentoludico #playfullearning #play #seriousgame #discovery #scoperta

Ospiti Internazionali:

<http://www.festivaldidatticadigitale.it/guestar/>

Creative: Exploratorium Museo della Scienza Milano (**Maria Xanthoudaki**) / Google education Coding (Responsabile europea, **Verónica Gebhardt**) / **Joachim Horn** (CEO SamLab - UK)

Playful: **Katie Salen**, Game designer at Institute of Play (NY)

Immersive: **Ulla-Maria Engestrom**. Founder ThingLink (CA)

Ethical: **Brittany McCrigler**, iFixit Director of Education Services (CA)

Schema interventi Ospiti internazionali

	Think Make Know	Conversazioni	Lab	Lectio Magistralis	Presentazione
iFixit	si	si			si
Institut of play	si	si		si	
SAM	si		si		
Thinglink	si	si	si	si	
Google		si	si		
Exploratorium	si	si			

NOTA

- tutti gli eventi con **traduzione in simultanea**
- tutti gli eventi sono trasmessi in **Video Streaming** e registrati (in Alta Qualità professionale) per post produzione

Organizzazione dell'evento

<http://www.festivaldidatticadigitale.it/programma/>

Il FDD è organizzato in **quattro sezioni** diverse per target e modalità di erogazione dei contenuti in modo da comprendere la più ampia partecipazione:

Sezione 1. Formazione

- a) **Laboratori.** Sono tenuti da docenti formatori esperti o, in alcuni casi, da formatori aziendali (in tal caso sono segnalati). I Laboratori hanno durata varia a seconda dei contenuti e del livello richiesto ai partecipanti.

<http://www.festivaldidatticadigitale.it/relatori/>

Quando: 21-22-23/02.

Temi: sono da inquadrare in o più dei 4 ambienti

Tipologia:

45 min. = Presentazione (Docenti, Aziende)

120/180/240 min. = Workshop (Docenti)

1 giornata intera = Workshop Minecraft

Location: Aule San Micheletto

- b) **Presentazioni.** Sono tenuti da docenti formatori esperti o in alcuni casi anche da formatori aziendali (in tal caso sono segnalati). I Laboratori sono di varia durata a seconda dei contenuti e del livello richiesto ai partecipanti. Quando: 21-22-23/02.

Location: Aule San Micheletto

- c) **Conversazioni.** Sono tenute dai protagonisti dell'innovazione o da personaggi di spicco, esperti dei temi, i quali sono guidati da un conduttore/intervistatore nell'affrontare alcuni argomenti sensibili e nel rispondere alle domande del pubblico.

Quando: 21-23/02. (12-13 e/o 16:30/18:00)

Location: Sala dell'Affresco

Sezione 2. Eventi

- d) **Gare di Robotica.** Sono riservate agli alunni della Rete Robotica di Lucca.

Quando: 24/02 (mattina).

- e) **Eventi Extra.** Sono eventi legati alla Musica, al Cinema, al Teatro e alle Mostre.

Quando: 21-22-23/02.

- f) **Convegno Nazionale.** Dall'aula agli Ambienti di Apprendimento: arredi scolastici innovativi. (**vedi sotto**)

Quando: 23 (pomeriggio) - 24/02 (mattina)

Location: San Micheletto

Sezione 3. Aziende

- g) **Exhibition.** Sono piccoli corsi tenuti dalle Aziende (modello Presentazione, 45min.)

Quando: 21-22-23/02

Location: Aule San Micheletto

Sezione 4. Visioni di Futuro

- h) **Think_Make_Know** evento cuore del Festival nel quale alcuni protagonisti dell'innovazione lanciano messaggi e visioni verso il futuro. Si svolge in stile TED.

Quando: 23/02 (sera)

Location: Sala dell'Affresco

Convegno Nazionale sull'arredo scolastico

Dall'aula agli Ambienti di Apprendimento: arredi scolastici innovativi.

Il Convegno è rivolto agli Amministratori Pubblici, Architetti, Dirigenti scolastici, Animatori Digitali e a quanti sono impegnati nell'innovazione degli spazi scolastici.

Venerdì 23 Febbraio (15:00 - 18:30)

L'arredo scolastico e gli spazi di apprendimento. Aspetti didattici e psicopedagogici.

Sabato 24 Febbraio (9:30 - 13:00)

L'arredo scolastico e gli spazi di apprendimento. Aspetti Tecnici e funzionali.

Nota

Le attività del Festival hanno il riconoscimento per ottenere 1 UFC (25 ore) di formazione in servizio.

<http://www.festivaldidatticadigitale.it/crediti-ufc/>