

ABCD nell'ambito di Orientamenti 2017

Genova, 14 – 16 novembre 2017-10-30 Centro Congressi, Magazzini del Cotone

Per iscriversi, cliccate sulla pagina di Ecentbrite

<https://www.eventbrite.it/e/biglietti-abcd-tutti-i-workshop-39215465513?aff=es2>

Workshop "SCUOLA DIGITALE"

Laboratori gratuiti

14 novembre 2017

10:00 - 11:00

- **Firewall: progetto didattico sulla navigazione consapevole** - Docente Stefania Operto - Aula 1
Attività laboratoriale. I partecipanti potranno progettare con l'assistenza una esperta metodi per promuovere in classe l'uso consapevole delle nuove tecnologie alla luce della *Legge 29 maggio 2017 n. 71* "Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo". Laboratorio per le scuole e i referenti scolastici per l'attuazione della Legge.
- **Organizzare, gestire e proteggere i laboratori informatici** - Docente Fabrizio Bressani, Progetto EduCare - Aula 2 - 14 novembre - 10:00 - 11:00: Progetto EduCare protegge gli investimenti informatici di Scuole e Università, garantendo efficienza, sicurezza e sensibili risparmi.
- **Progettiamo insieme un Erasmus plus di robotica educativa** - Docente Fiorella Operto - Aula 3 --
Sono state pubblicate da pochi giorni le priorità dei nuovi Bandi Erasmus Plus. Poche semplici regole per presentare un buon un progetto. Come iniziare? Facciamo conoscere all'Europa le attività delle nostre scuole.

11:00 - 12:00

- **La robotica educativa non è un film di fantascienza** - Docente Stefania Operto - Aula 1
Non solo NERD. Partire dalle opinioni degli studenti non esperti per costruire interventi educativi efficaci con i robot. Come realizzare un instant poll per prevenire bias educativi. Realizzare un laboratorio di robotica educativa che sia per tutti, studenti esperti e non.
- **Impiego di robot umanoidi per le competenze digitali avanzate** - Docente Andrea Fui - Aula 2 --
I robot umanoidi sono entrati tra le tecnologie didattiche per gli istituti superiori. Laboratorio dove i partecipanti potranno programmare alcune azioni di un robot umanoide che sarà a loro disposizione.
- **Data Logging con il LEGO MINDSTORMS Education EV3: costruiamo grafici con i robot** - Docente Emanuele Micheli - Aula 3 --
Come spiegare il concetto di velocità con un robot? Come rappresentarla su un grafico in tempo reale grazie al kit della LEGO Minstorm EV3? Emanuele di Scuola di Robotica presenterà alcune soluzioni didattiche per le scuole secondarie usando il software di datalogging del robot. Il laboratorio prevede attività hands-on.

12:00 - 13:00

- **Un laboratorio attivo di metodologia per individuare e prevenire episodi di cyberbullismo** - Docente Stefania Operto - Aula 1 --
Il progetto Firewall ha elaborato alcune metodologie interattive grazie alle quali gli studenti stessi possano affrontare serenamente i casi di cyberbullismo. Queste

metodologie sono ispirate alla drammatizzazione del Teatro dell'Oppresso, famoso centro internazionale per gli interventi di risoluzione dei conflitti.

- **Nao Challenge: come inserire attività di robotica umanoide nei programmi curricolari** - Docente Andrea Fui - Aula 2 - Il robot NAO può essere una tecnologia didattica molto utile per promuovere le competenze digitali avanzate e per iniziare riflessioni etiche e sociali sulla presenza di robot nelle nostre case. Il robot NAO, inoltre, è impiegato con successo della didattica dei BES e DSA. Laboratorio attivo con il robot NAO e il software a disposizione dei partecipanti.
- **Robotica educativa e autismo: esperienze a confronto** - Docente Emanuele Micheli - Aula 3 - Come utilizzare la robotica per attivare intelligenze diversi e modi di apprendimento non facilmente rilevabili dalla didattica classica? In questo workshop si parlerà dell'esperienza di Scuola di Robotica nel mondo dell'autismo e di come soluzioni didattiche tecnologiche potranno aiutarci a creare relazioni, ingaggio e apprendimento. Si utilizzerà il kit roboable e i kit della LEGO.

13:00 - 14:00

- **Scratch nella scuola primaria e secondaria di primo grado** - Docente Andrea Germinario - Aula 1 - In un'ora i partecipanti avranno la possibilità di esporre a un esperto i dubbi sull'uso di Scratch, lavorare su un programma con l'aiuto di un tutor e scoprire tutte le potenzialità di questo strumento molto versatile. Si prega di portare con sé il proprio notebook.
- **Stampa 3d e didattica nella scuola secondaria** - Andrea Bargigli - Aula 2 - Come utilizzare la stampa 3d a scuola? Come conciliare tempi di stampa lunghi con l'insegnamento di numerose discipline? Durante il laboratorio sarà possibile fare i primi passi nel disegno 3d con software di base e capire meglio come funziona una stampante 3d.
- **Progettiamo insieme un Erasmus plus di robotica educativa e coding** - Docente Fiorella Operto - Aula 3 -- Laboratorio: Paura degli Erasmus? Alcuni passi fondamentali per costruire un bel progetto europeo. La ricerca del proponente e dei partner. Affrontare la rendicontazione.

14:00 - 15:00

- **Roboable: device per l'inclusione** - Docente Andrea Germinario - Aula 1 - Scopriamo Roboable: un controller progettato da Scuola di Robotica che interagisce con Scratch 2 studiato per aumentare l'inclusione grazie a scenari di gioco sviluppati con terapisti e facilmente adattabili alle proprie necessità.
- **Nao Challenge: programmazione Python** - Docente Andrea Fui - Aula 2 -- Il robot NAO, che sarà a disposizione dei partecipanti, può essere programmato in Python. Questo programma è molto utile per un corso avanzato di matematica nei licei. Python permette una flessibilità di programmazione molto interessante.
- **Creatività Digitale con SAM Labs** - Docente Samsung - Aula 3 -- SAM è una soluzione per un diverso approccio alla robotica e al coding, attraverso esperienze che hanno a che fare con la realtà. SAM è fatto di piccoli blocchi che si connettono con il tuo computer o il tuo tablet. Funziona su tutti i dispositivi e non devi essere un programmatore per utilizzarlo: ogni blocco è alimentato da una batteria e si collega in modalità wireless ed è subito pronto per mettersi al lavoro. Con SAM l'internet delle cose è a portata di tutti, i blocchi sono gli ingredienti per costruire la ricetta del tuo futuro!

15:00 - 16:00

- **Scratch e altri dispositivi** - Docente Andrea Germinario - Aula 1 - Il programma Scratch può interfacciarsi con altre tecnologie didattiche, tra cui Lego WeDo 1 e 2.0, Makey Makey e Roboable. Scopriamo come realizzare un laboratorio interattivo con diversi device compatibili con Scratch 2. Si prega di portare con sé il proprio pc.
- **Esperienze di robotica educativa con bambini con disabilità cognitive** - Docente Andrea Fui - Aula 2 -- Laboratorio dove i partecipanti potranno interrogare un esperto su come utilizzare robotica

educativa e tecnologie didattiche ICT nella didattica dei BES. Esperienze, casi e sostegno alle vostre proposte.

- **Didattica immersiva: modelli creativi per una didattica efficace al supporto dell'insegnamento/apprendimento** - Docente Samsung - Aula 3 -- Il progetto Didattica Immersiva si pone l'obiettivo di esplorare e consolidare le potenzialità educative dei cosiddetti "mondi virtuali" e ambienti 3D online. Gli studenti, possono realizzare e esplorare ambientazioni per le attività di studio e sviluppare l'arte dello storytelling.

16:00 - 17:00

- **Scratch X: il lato segreto di Scratch 2-** Docente Andrea Germinario - Aula 1 -- Laboratorio. Pensavate che Scratch fosse solo un programmino per realizzare videogiochi? Scratch è un programma che può interfacciarsi con PicoBoard, LEGO WeDo 2.0, GoPiGo Raspberry Pi Robot, Microphone, Webcam, GrovePi for the Raspberry Pi, Joystick, Arduino Board, LEGO Mindstorms. In questo laboratorio i partecipanti potranno scoprire la piattaforma "segreta" di Scratch per sperimentare nuove interazioni. Si prega di portare con sé il proprio pc .
- **Internet of things: Umanoidi e oggetti dialogano fra loro** - Docente Andrea Fui - Aula 2 - Come un robot umanoide potrà dialogare con altri oggetti? A che servirà? Come utilizzare l'internet of things nella scuola? Come usare la robotica e l'IoT per parlare di umanità, filosofia e psicologia.
- **STEM by me - Con le App verso il metodo scientifico: giovani smanettoni crescono...** - Docente Samsung - Aula 3 -- Insegnare attraverso accattivanti App le materie scientifiche, portare il laboratorio in classe per guidare i ragazzi ad acquisire il rigore del metodo scientifico come attitudine di fronte a situazioni di problem solving. Un viaggio attraverso le STEM che ha come scopo insegnare ad imparare e ad interiorizzare un metodo che aiuti i ragazzi in ogni ambito disciplinare.

15 novembre 2017

10:00 - 11:00

- **Makey Makey** - Docente Elena Parodi - Aula 1 - **Makey Makey: costruiamo una board interattiva** (durata 1 ora, max 15 persone) -- Un laboratorio veloce ma di effetto, per capire insieme come introdurre nella didattica di ogni giorno un kit tanto semplice quanto rivoluzionario: Makey Makey! Parleremo di materiali isolanti e conduttori, costruiamo insieme una board interattiva, condivideremo idee e dubbi.
- **Il mare in 3d: tecnologia, biologia e rispetto dell'ambiente** - Docente Gianluca Pedemonte - Aula 2 -- Negli ultimi anni il problema dell'inquinamento marino causato dalla plastica è stato riconosciuto a livello globale e al momento non esiste una soluzione condivisa. Grazie al progetto 'Il mare in 3d' si vuole trovare soluzioni innovative per il riciclo di questo materiale. Il progetto nasce con lo scopo di recuperare, riciclare e riutilizzare materiale plastico per trasformarlo, mediante la stampa 3D, in oggetti utili per far comprendere la fragilità dell'ambiente marino e l'importanza della sua conoscenza e tutela. Durante questo laboratorio vi mostreremo la catena di riciclo ideata da Scuola di Robotica e parleremo di inquinamento, sostenibilità e stampa 3d e vi faremo toccare con mano le nostre creazioni pensate per la divulgazione e l'insegnamento.
- **Luce verde per una navigazione web sicura** - Docente Fabrizio Bressani, Progetto EduCare - Aula 3: Come gestire e regolamentare le attività online, proteggendo gli studenti dall'esposizione a contenuti non adeguati, e mettendo al riparo l'Istituto Scolastico dai potenziali danni che si propagano tramite Internet.

11:00 - 12:00

- **Tinkering: alla scoperta dei bristlebots** (durata 1 ora, max 15 persone) Docente Elena Parodi - Aula 1 -

Come si può parlare di scienza e tecnologia se a disposizione si hanno solo materiali di recupero e semplici componenti elettrici? Con il tinkering! Esploreremo insieme le potenzialità di questa disciplina e ci cimenteremo nella costruzione di piccoli insetti colorati e... velocissimi!

- **MadLab: stampa 3d e laboratori didattici** - Docente Andrea Bargigli - Aula 2 - Laboratori dedicato a tutti gli ordini di scuola dove si introducono i concetti base della stampa 3d e si spiega come appoggiarsi a fablab o centri di stampa 3d come Il MadLab possa integrarsi con la propria didattica. Durante il corso si disegnerà in 3d con software liberi di base.
- **Build Your Own Robot** - Docente Davide Canepa di Scuola di Robotica - Aula 3 - Avete mai sognato di costruire un robot quasi da zero? Ecco il laboratorio che fa per voi! Utilizzando Arduino e le componenti scelte da SdR si potrà scoprire il mondo della robotica dall'interno programmando con software testuali piccoli robot mobili.

12:00 - 13:00

- **NAO ed Edurob come tecnologie robotica e integrate per lavorare con l'utenza fragile a scuola** - Docente Brigandì
- **MadLab: stampa 3d e laboratori didattici** - Docente Andrea Bargigli - Aula 2 - Laboratori dedicato a tutti gli ordini di scuola dove si introducono i concetti base della stampa 3d e si spiega come appoggiarsi a fablab o centri di stampa 3d come Il MadLab possa integrarsi con la propria didattica. Durante il corso si disegnerà in 3d con software liberi di base.
- **Tre anni di rete nazionale sulla robotica educativa** - Docente: Prof.ssa Angela Pastorino, Dirigente dell'Istituto Nautico San Giorgio e Coordinatrice della Rete Nazionale di Robotica Educativa- Aula 3 - 15 novembre - 12:00 - 13:00. La Rete Nazionale di Robotica Educativa, nata a Genova tre anni fa, conta ora circa 40 scuole dall'infanzia alle superiori. I docenti della Rete hanno potuto seguire corsi di formazione ed essere assistiti nella presentazione di progetti.

13:00 - 14:00

- **FIRST® LEGO® League a scuola un progetto nato con il bando STEM per stimolare nelle ragazze/bambine la curiosità per le discipline scientifiche in modo divertente** - Docente Brigandì - Aula 1
- **Monitoraggio della temperatura e dell'umidità con Arduino Uno e visualizzazione dei dati su LCD** - Docente Prof.ssa Gloria Drei - Aula 2 - Realizzazione pratica di un circuito datalogging di temperatura, umidità e luminosità con Arduino Uno platform. I partecipanti potranno sperimentare il circuito datalogging sul kit BYOR che sarà messo loro a disposizione.
- **Arduino a scuola** - Docente Davide Canepa - Aula 3 - Come utilizzare la scheda Arduino a scuola. Nel laboratorio programmeremo la scheda Arduino con numerosi sensori e impareremo programmi alternativi di programmazione come S4A e Snap!

14:00 - 15:00

- **Guardiani della Costa: un progetto nazionale in Protocolli in Rete MIUR** - a cura di Scuola di Robotica e Costa Crociere Foundation - Aula 1 -- Guardiani della Costa è un progetto di scienza dei cittadini dedicato a promuovere azioni di monitoraggio delle nostre coste da parte di 250 istituti italiani. Il progetto offrirà gratuitamente la formazione ai docenti, un kit didattico e una app che servirà a raccogliere i dati delle coste.
- **Monitoraggio della temperatura e dell'umidità con Arduino Uno e visualizzazione dei dati su LCD** - Docente Prof.ssa Gloria Drei - Aula 2 -- - Docente Prof.ssa Gloria Drei - Aula 2 - Realizzazione pratica di un circuito datalogging di temperatura, umidità e luminosità con Arduino Uno platform. I partecipanti potranno sperimentare il circuito datalogging sul kit BYOR che sarà messo loro a disposizione.
- **Scenari di apprendimento di robotica educativa inseribili in un curriculum liceale**
Michele Lattarulo (dirigente scolastico, Liceo "Fermi", Genova)

Gianluigi Massidda (docente di Filosofia e Storia, Liceo "Fermi", Genova)
Erica Sozzi (docente di Matematica e Fisica, Liceo "Fermi", Genova)
E' noto come la robotica educativa stimoli la creatività degli studenti, favorisca un atteggiamento positivo nei confronti dell'apprendimento in ambito scolastico, promuova il cooperative learning e il problem solving. Per renderne più efficace l'impatto è opportuno evitare di confinare la robotica educativa in attività extracurricolari, apparentemente svincolate dalle altre discipline. Si propongono alcuni scenari mutuati dal progetto Roboesl, cofinanziato dal programma Erasmus+, che si prestano ad essere inseriti nel curriculum di un percorso liceale.

15:00 - 16:00

- **Progettiamo insieme un Erasmus plus di robotica educativa** - Docente Fiorella Operto - Aula 1 -- Esiste un'Europa dei popoli che, al di là delle difficoltà politiche, si unisce e lavora assieme. I progetti Erasmus plus sono uno strumento utilissimo per le scuole: finanziamenti, permettere agli studenti di conoscere altre Nazioni, altre lingue e culture. Paura degli Erasmus plus? Un laboratorio per i primi passi, e poter finalmente vedere nascere la vostra idea, in collaborazione con altri docenti e studenti europei.
- **FIRST® LEGO® League a scuola un progetto nato con il bando Stem per stimolare nelle ragazze/bambine la curiosità per le discipline scientifiche in modo divertente** - Docente Brigandì - Aula 2

Scenari di apprendimento di robotica educativa inseribili in un curriculum liceale Aula 3

Michele Lattarulo (dirigente scolastico, Liceo "Fermi", Genova)

Gianluigi Massidda (docente di Filosofia e Storia, Liceo "Fermi", Genova)

Erica Sozzi (docente di Matematica e Fisica, Liceo "Fermi", Genova)

È noto come la robotica educativa stimoli la creatività degli studenti, favorisca un atteggiamento positivo nei confronti dell'apprendimento in ambito scolastico, promuova il cooperative learning e il problem solving. Per renderne più efficace l'impatto è opportuno evitare di confinare la robotica educativa in attività extracurricolari, apparentemente svincolate dalle altre discipline. Si propongono alcuni scenari mutuati dal progetto Roboesl, cofinanziato dal programma Erasmus+, che si prestano ad essere inseriti nel curriculum di un percorso liceale.

16:00 - 17:00

- **Il mare in 3D: tecnologia, biologia e rispetto dell'ambiente** - Docente Gianluca Pedemonte - Aula 1 - Negli ultimi anni il problema dell'inquinamento marino causato dalla plastica è stato riconosciuto a livello globale e al momento non esiste una soluzione condivisa. Grazie al progetto 'Il mare in 3d' Scuola di Robotica vuole trovare soluzioni innovative per il riciclo di questo materiale. Il progetto nasce con lo scopo di recuperare, riciclare e riutilizzare materiale plastico per trasformarlo, mediante la stampa 3D, in oggetti utili per far comprendere la fragilità dell'ambiente marino e l'importanza della sua conoscenza e tutela. Durante questo laboratorio vi mostreremo la catena di riciclo ideata da Scuola di Robotica e parleremo di inquinamento, sostenibilità e stampa 3d e vi faremo toccare con mano le nostre creazioni pensate per la divulgazione e l'insegnamento.
- **Monitoraggio della temperatura e dell'umidità con Arduino Uno e visualizzazione dei dati su LCD** - Docente Prof.ssa Gloria Drei - Aula 2
- **"Biorobotica" con littleBits** - Rossella Spinetta - Aula 3 *Biorobotica con littleBits: comprendere e imitare la natura nella didattica delle STEAM.Workshop per insegnanti del secondo ciclo della scuola primaria e del primo e secondo anno della secondaria di primo grado.*

16 novembre 2017

09:30 - 10:30

- **Primi passi con la robotica educativa: Cubetto** - Docente Lisa Lanzarini - Campustore Academy - Aula 1: In questo workshop gli insegnanti potranno conoscere e provare Cubetto, il robot in legno che può essere utilizzato fin dai 3 anni d'età, per proseguire poi anche nella scuola primaria.
- **BYOD (bring Your Own Device): come realizzarlo in classe** - Matteo Merlo Campustore Academy - Aula 2: Scopriamo insieme cosa si nasconde dietro la definizione di BYOD, acronimo di Bring Your Own Device, che rappresenta una nuova concezione e permette di sfruttare i dispositivi personali degli studenti e metterli in condivisione.
- **Minecraft Education Edition** - Marco Vigelini - Global Minecraft Mentor - Aula 3: In questo workshop vedremo come portare Minecraft, il celebre gioco indie che ha stregato milioni di ragazzi in tutto il mondo, in classe a scopo didattico.

11:00 - 12:00

- **Costruire la robotica educativa con LEGO Education Wedo 2.0** - Docente Lisa Lanzarini - LEGO Education Academy teacher trainer - Aula 1: In questo workshop verrà illustrato il kit LEGO Education WeDo 2.0, che permette di dare vita alle scienze, portando il coding in classe con facilità.
- **HP Sprout - Un nuovo modo di fare didattica** - Docente Eugenio Paniccia - HP - Aula 2: HP Sprout trasforma l'aula in un'esperienza educativa immersiva e mette gli studenti a contatto con la tecnologia di nuova generazione. Come sfruttarne le avanzate possibilità tecniche a fini didattici? È questo l'obiettivo del nostro workshop rivolto ad insegnanti di ogni ordine e grado.
- **Costruire la robotica educativa con LEGO Education MINDSTORMS EV3** - Matteo Merlo - LEGO Education Academy teacher trainer - Aula 3: Coinvolgere gli studenti di scuola secondaria e rendere l'apprendimento più efficace attraverso la risoluzione di problemi della vita quotidiana: è questo l'obiettivo di LEGO MINDSTORMS Education EV3.

12:30 - 13:30

- **Aule gestite, studenti focalizzati = Liberi di insegnare** - Docente Fabrizio Bressani, Progetto EduCare - Aula 1: Soluzioni semplici ed efficaci di gestione delle aule informatiche, per una interazione insegnante/studenti semplice ed immediata. Tecnologie evolute, ma non complesse per massimizzare i risultati dell'insegnamento.
- **CampuSprint3D - La stampante 3D pensata per la scuola di base** - Docente Campustore Academy - Aula 2: In questo workshop, conosceremo più da vicino una stampante 3D pensata per la scuola di base, quindi sicura e facile da utilizzare: scopriamo come utilizzarla al meglio per la didattica di ogni giorno.
- **Creatubbles & Strawbees: condividi la tua creatività** - Docente Marco Vigelini - Aula 3: Con questo workshop scopriremo come il sistema Strawbees (che unisce uno strumento semplice, di uso comune - le cannucce - a dei connettori unici nel loro genere) possa essere utilizzato come strumento per insegnare a ragionare sul mondo e sulle scienze in modo divertente e coinvolgente, arrivando anche a meccanizzare e programmare le strutture costruite.

14:00 - 15:00

- **Primi passi con la robotica educativa: Cubetto** - Docente Lisa Lanzarini - Campustore Academy - Aula 1: In questo workshop gli insegnanti potranno conoscere e provare Cubetto, il robot in legno che può essere utilizzato fin dai 3 anni d'età, per proseguire poi anche nella scuola primaria.
- **HP Sprout - Un nuovo modo di fare didattica** - Docente Eugenio Paniccia - HP - Aula 2: HP Sprout trasforma l'aula in un'esperienza educativa immersiva e mette gli studenti a contatto con la tecnologia di nuova generazione. Come sfruttarne le avanzate possibilità tecniche a fini didattici? È questo l'obiettivo del nostro workshop rivolto ad insegnanti di ogni ordine e grado.
- **Costruire la robotica educativa con LEGO Education MINDSTORMS EV3** - Docente Matteo Merlo - LEGO Education Academy teacher trainer - Aula 3: Coinvolgere gli studenti di scuola

secondaria e rendere l'apprendimento più efficace attraverso la risoluzione di problemi della vita quotidiana: è questo l'obiettivo di LEGO MINDSTORMS Education EV3.

15:30 - 16:30

- **Elettronica educativa con littleBits: un ponte tra tinkering e STEAM** - Docente Lisa Lanzarini - Campustore Academy: Il workshop, rivolto agli insegnanti della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado, mira ad illustrare come l'elettronica possa essere semplice grazie a littleBits (il sistema di moduli elettronici ad aggancio magnetico di semplice utilizzo che permette di creare circuiti in pochi secondi) oltre che un'ottima base per sviluppare contenuti curriculari trasversali.
- **Alimentazione alimentare e stampa 3D: scopriamo come stampare come stampe frutta e verdura** - Docente Campustore Academy: Alimentazione alimentare e stampa 3D: scopriamo come stampare come stampe frutta e verdura
- **BYOD (bring Your Own Device): come realizzarlo in classe** - Docente Matteo Merlo - Campustore Academy - Aula 3: Scopriamo insieme, in un laboratorio operativo dedicato, cosa si nasconde dietro la definizione di BYOD, acronimo di Bring Your Own Device, che rappresenta una nuova concezione di tecnologia a scuola e che permette di sfruttare i dispositivi personali degli studenti e metterli in condivisione.

17:00 - 18:00

- **Costruire la robotica educativa con LEGO Education Wedo 2.0** - Docente Lisa Lanzarini - LEGO Education Academy teacher trainer - Aula 1: In questo workshop verrà illustrato il kit LEGO Education WeDo 2.0, che permette di dare vita alle scienze, portando il coding in classe con facilità. Obiettivo del kit è costruire dei modelli meccanizzati con i mattoncini e quindi imparare a programmarli e personalizzarli per risolvere delle sfide.
- **Costruire la robotica educativa con LEGO Education MINDSTORMS EV3** - Docente Matteo Merlo - LEGO Education Academy teacher trainer - Aula 2: Coinvolgere gli studenti di scuola secondaria e rendere l'apprendimento più efficace attraverso la risoluzione di problemi della vita quotidiana: è questo l'obiettivo di LEGO MINDSTORMS Education EV3.
- **Minecraft Education Edition** - Docente Marco Vigelini - Global Minecraft Mentor - Aula 3: In questo workshop vedremo come portare Minecraft, il celebre gioco indie che ha stregato milioni di ragazzi in tutto il mondo, in classe a scopo didattico.