



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca*  
*Ufficio Scolastico Regionale per la Sardegna*  
*Direzione Generale*  
*Ufficio I*

Cagliari, 31/10/2017

Ai Dirigenti Scolastici,  
agli Animatori Digitali  
e ai Membri del Team

delle istituzioni scolastiche ed educative  
statali della Sardegna (e, per il loro  
tramite, a tutto il personale)

Al sito web

#### **OGGETTO: Progetto Erasmus+ “Cosmopolitismo Digitale” – Seminari provinciali di disseminazione**

L'Ufficio Scolastico Regionale per la Sardegna, in collaborazione con la Scuola Cassiera ITCG “Deffenu” di Olbia e con 4 Scuole del Consorzio (IIS “De Sanctis-Deledda” di Cagliari, IIS “Mariano IV” di Oristano, IC n. 4 “Monte Gurtei” di Nuoro e ITI “Angioy” di Sassari) organizza 4 seminari provinciali di disseminazione del Progetto Erasmus+ “Cosmopolitismo Digitale”.

Suddetti seminari sono articolati nel seguente modo:

- dalle 15.00 alle 16.00: plenaria a partecipazione libera.
- dalle 16.00 alle 17.00: 1° turno di attività laboratoriali.
- dalle 17.00 alle 18.00: 2° turno di attività laboratoriali.

Ogni laboratorio è in modalità BYOD (ogni partecipante porta il proprio dispositivo) e a numero chiuso, con massimo 20 partecipanti. Gli interessati potranno iscriversi ai laboratori fino a esaurimento posti, mediante la compilazione (indicando Nome e Cognome) dell'apposito Modulo (vedasi tabella sotto) che funge da lista degli iscritti. Per eventuali richieste di modifiche o di cancellazione, rivolgersi ai contatti in calce.

Città	Sede del seminario provinciale	Data	Modulo iscrizione on line 1° turno laboratori (16.00 – 17.00)	Modulo iscrizione on line 2° turno laboratori (17.00 – 18.00)	Locandina programma on line
Cagliari	IIS “De Sanctis-Deledda”, via Sulcis 1	14/11/2017	<a href="http://svel.to/otv">svel.to/otv</a>	<a href="http://svel.to/otu">svel.to/otu</a>	<a href="http://svel.to/oev">svel.to/oev</a>
Sassari	ITI “Angioy”, via Principessa Mafalda di Savoia	14/11/2017	<a href="http://svel.to/otx">svel.to/otx</a>	<a href="http://svel.to/oty">svel.to/oty</a>	<a href="http://svel.to/otp">svel.to/otp</a>
Oristano	IIS “Mariano IV”, via Messina 19	16/11/2017	<a href="http://svel.to/otz">svel.to/otz</a>	<a href="http://svel.to/ou0">svel.to/ou0</a>	<a href="http://svel.to/otq">svel.to/otq</a>
Nuoro	IC n. 4 Monte Gurtei, via Carbonia 1	16/11/2017	<a href="http://svel.to/ou1">svel.to/ou1</a>	<a href="http://svel.to/ou2">svel.to/ou2</a>	<a href="http://svel.to/otr">svel.to/otr</a>



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca*  
*Ufficio Scolastico Regionale per la Sardegna*  
*Direzione Generale*  
*Ufficio I*

Di seguito si indicano i laboratori previsti nei seminari e relativi relatori.

<b>Cagliari</b>	
<b>Relatori 1° turno (16.00-17.00)</b>	<b>Laboratori</b>
1. Patti Alessandra	I social media per la documentazione didattica
2. Massidda Carla	Comunicare e condividere attraverso un sito web in poche mosse
3. Pivetta Cristiana	Videoconferenze in the classroom: l'apprendimento oltre frontiera
4. Congeddu Alessandro	La realtà aumentata: fare scuola con il cellulare in mano...
5. Perra Annarella	Strumenti per effettuare sondaggi e quiz nella didattica
<b>Relatori 2° turno (17.00-18.00)</b>	<b>Laboratori</b>
1. Broccia Andrea	Piattaforme e-learning e classi virtuali
2. Scarpa Arnaldo	Quiz games nella didattica: stimolare, rinforzare e verificare gli apprendimenti
3. Cogoni Stefania	ICT for teaching and Learning
4. Perra Annarella	Il QR Code nella didattica (edugame)
5. Tarlà Anna Maria	La creazione di un blog
<b>Sassari</b>	
<b>Relatori 1° turno (16.00-17.00)</b>	<b>Laboratori</b>
1. Sanna Pietro Salvatore	Blog per comunicare...
2. Poletti Francesco	Strumenti per valutare in tempo reale...
3. Noce Battistina	Quiz games per l'apprendimento
<b>Relatori 2° turno (17.00-18.00)</b>	<b>Laboratori</b>
1. Multazzu Salvatore	Gaming e realtà aumentata nell'educazione
2. Sanna Antonella	Ambienti di apprendimento e app per l'inclusione
3. Serra Paola	Moduli, APP e servizi on line per la didattica
<b>Oristano</b>	
<b>Relatori 1° turno (16.00-17.00)</b>	<b>Laboratori</b>
1. Aresu Gianni	I social media per comunicare e condividere esperienze didattiche
2. Stefano Mureddu	Il software libero nella didattica
<b>Relatori 2° turno (17.00-18.00)</b>	<b>Laboratori</b>
1. Vaccargiu Ornella	Avvio al Coding
2. Carboni Francesca	Quiz Maker per la didattica
<b>Nuoro</b>	
<b>Relatori 1° turno (16.00-17.00)</b>	<b>Laboratori</b>
1. Mocci Lucilla	Quiz games nella didattica: motivare, apprendere, consolidare
2. Calcagno Roberto	QR Code nella didattica
3. Piras Maria Grazia	Condivisione di materiali a scuola tramite apposite piattaforme
<b>Relatori 2° turno (17.00-18.00)</b>	<b>Laboratori</b>
1. Rubiu Andrea	<u>BYOD Game based learning</u>
2. Murrocu Maria Antonietta	<u>Edugames: piattaforme e risorse per la didattica</u>
3. Calcagno Roberto	Strumenti di verifica on line

IL DIRETTORE GENERALE  
*Francesco Feliziani*