



Consulenza - Formazione - Software

# TALENT SUMMER SCHOOL 2017 – 2° edizione

## PESARO

### Chi è TALENT?

TALENT è una startup innovativa che si occupa di innovazione didattica. Siamo **accreditati per la formazione dei docenti dall'USR delle Marche**. Nel corso dell'anno scolastico 2016-2017 abbiamo già lavorato con più di tremila studenti e formato più di 700 docenti.

Durante la TSS17 proponiamo corsi su moltissimi temi:

**Metodologie innovative**

**Approfondimenti scientifici e matematici tramite l'uso di tecnologie o materiali di recupero**

**Tecnologie al servizio della didattica**

### CALENDARIO

Corso	Durata	Data	Orario	Costo
Classroom Debate	6h	29 agosto	9.30 - 12.30 / 13.30 - 16.30	€ 75,00
Digital Storytelling	6h	31 agosto	9.30 - 12.30 / 13.30 - 16.30	€ 75,00
Cyberbullismo e relazioni digitali	4h	5 settembre	9.00 - 13.00	€ 50,00
Scienze Cognitive e implicazioni nella classe	4h	5 settembre	14.00 - 18.00	€ 50,00
<b>Giocare la scienza e la matematica</b>	<b>6h</b>	<b>29 agosto</b>	<b>9.30 - 12.30 / 13.30 - 16.30</b>	<b>€ 75,00</b>
<b>Arduino per Esperimenti scientifici</b>	<b>6h</b>	<b>31 agosto</b>	<b>9.30 - 12.30 / 13.30 - 16.30</b>	<b>€ 75,00</b>
Game Making	6h	29 agosto	9.30 - 12.30 / 13.30 - 16.30	€ 75,00
Applicazioni di Google per la didattica	4h	31 agosto	9.30 - 13.30	€ 50,00
Robotica per la scuola d'infanzia e primaria	8h	5 settembre	9.00 - 13.00 / 14 - 18	€ 95,00
Robotica per la scuola secondaria (1° e 2° grado)	8h	5 settembre	9.00 - 13.00 / 14 - 18	€ 95,00
Minecraft per la didattica	6h	7 settembre	9.30 - 12.30 / 13.30 - 16.30	€ 75,00
Scratch per la scuola primaria e secondaria	8h	7 settembre	9.00 - 13.00 / 14 - 18	€ 95,00

**Il costo del corso è deducibile dalla Carta del Docente.** Al termine del corso verrà rilasciato un attestato.

Sono previsti **sconti del 10%** in caso d'iscrizione a più di un corso.

I corsi si terranno presso la sede di **INNOVATION DISTRICT 106 - ID106** in via degli Abeti, 106 a Pesaro (vicino all'uscita dell'autostrada).

**Le iscrizioni sono aperte fino al 20 Agosto 2017.** Inviare il modulo d'iscrizione compilato all'indirizzo email: [talent@weturtle.org](mailto:talent@weturtle.org) o via WhatsApp al numero 328 9055837.



Consulenza - Formazione - Software

PROPOSTA FORMATIVA PER DOCENTI:  
**METODOLOGIE INNOVATIVE**  
A CURA DEL DOTT. MICHELE STORTI – PSICOLOGO

**CHI È MICHELE STORTI?** Sono Psicologo con una formazione nelle Scienze Cognitive. In TALENT, di cui sono socio co-fondatore, mi occupo dell'area psicopedagogica e svolgo formazione ai docenti nel settore delle metodologie didattiche e dell'apprendimento. Accanto a TALENT, come consulente svolgo attività di stimolazione cognitiva per anziani non autosufficienti e parallelamente conduco attività formative per la promozione del benessere psicologico. Ho avuto esperienze professionali nelle aree della disabilità, dei disturbi dell'apprendimento e della musicoterapia. Mi sono laureato all'Università di Bologna e successivamente ho continuato ad approfondire la mia formazione con corsi e master post laurea.

**CLASSROOM DEBATE – Primaria e secondaria**

**Il Classroom Debate ovvero "Non solo Tecnologia" - Modulo afferente all'azione # 15 PNSD**

Il Classroom Debate è una metodologia didattica che si fonda sui modelli educativi dell'apprendimento cooperativo e dell'educazione tra pari ed è da tempo diffuso negli ambienti educativi anglosassoni. La metodologia del Debate applicata nella classe può creare un contesto stimolante nel quale gli studenti ricercano e analizzano dati e informazioni in modo attivo allo scopo di prepararsi ad affrontare un dibattito utilizzando la forza delle argomentazioni e della persuasività comunicativa. Questa metodologia non solo favorisce l'apprendimento dei concetti curricolari e si presta a percorsi trasversali, ma è un formidabile strumento per la formazione della persona a livello cognitivo, relazionale e identitario: il dibattito è anche una "palestra" per educare al pensiero complesso, all'ascolto, all'efficacia comunicativa e all'uso delle argomentazioni, allena la mente a vedere al di là dei propri schemi concettuali, educa al rispetto e rende consapevoli della diversità delle opinioni in un mondo pluralistico. Il corso, di carattere teorico e pratico, affronta le basi metodologiche per applicare il Debate, ne presenta alcune applicazioni nei contesti disciplinari e fornisce spunti per giochi ed esercitazioni da svolgere in classe allo scopo di allenare gli studenti nel dibattito e nell'utilizzo del corpo e della voce per fini comunicativi.

**Durata:** 6 ore                      **Data:** 29 agosto – 9.30 - 12.30 / 13.30 - 16.30

**Costo:** 75,00 € a docente, se ti iscrivi a più di un corso il costo è di 67,50€

**Docente:** Dott. Michele Storti



Consulenza - Formazione - Software

## **DIGITAL STORYTELLING – Primaria e secondaria** **Modulo afferente all'azione # 15 PNSD**

Il Digital Storytelling didattico è una metodologia didattica attiva che utilizza le storie digitali per le diverse finalità dell'apprendimento e dell'educazione. Questa metodologia, che possiede una forte impronta collaborativa e progettuale, si dimostra nella pratica a scuola un mezzo didattico di grande efficacia perché sfrutta un linguaggio, quello della narrazione, molto affine al modo in cui pensiamo ed elaboriamo le esperienze, reso ancor più interattivo e coinvolgente dalle tecnologie digitali. Attraverso la creazione di personaggi significativi che interagiscono dentro la cornice di una storia è possibile trasmettere e raccontare con maggiore facilità punti di vista, valori e concetti, perfino teorie scientifiche. Il Digital Storytelling è un metodo per lo sviluppo della "mente narrativa" perché fornisce un contesto significativo nel quale esercitare la capacità di ideare storie, tradurre le idee in testi narrativi, rileggersi. È inoltre un contesto in cui gli studenti sviluppano soft skills come la progettazione, la ricerca di risorse online, la collaborazione nel gruppo e l'uso di applicazioni per rielaborare contenuti e creare prodotti digitali.

Il corso, di carattere teorico e pratico, guida i docenti a conoscere le basi metodologiche per progettare e realizzare un'attività di Digital Storytelling nella classe e alcuni strumenti per la progettazione delle storie utilizzabili dagli studenti; fornisce spunti di applicazione in diversi contesti disciplinari; guida i docenti a utilizzare le funzioni di base di un software di video editing per la creazione di una storia digitale; infine, sperimenteranno in gruppo la creazione di una breve storia digitale applicando le conoscenze e gli strumenti acquisiti.

**Durata:** 6 ore    **Data:** 31 agosto – 9.30 - 12.30 / 13.30 - 16.30

**Costo:** 75,00 € a docente, se ti iscrivi a più di un corso il costo è di 67,50€

**Docente:** Dott. Michele Storti

## **PREVENZIONE DEL CYBER BULLISMO ed EDUCARE IN CLASSE ALLE RELAZIONI DIGITALI – Primaria e secondaria**

L'attuale generazione di bambini e ragazzi sono possessori di smartphone e protagonisti di relazioni online che sfuggono al controllo di genitori e insegnanti; dentro queste relazioni online avvengono processi che influenzano in modo decisivo la formazione dell'identità sociale, l'evoluzione dei rapporti, i modelli, le aspettative personali e di conseguenza le scelte fatte dai ragazzi. Il web è anche lo scenario in cui possono germogliare i semi di problematiche nelle relazioni o di vere e proprie forme di aggressività tra coetanei. Il corso ha l'obiettivo di fornire ai docenti conoscenze e competenze per realizzare in classe un'educazione di base alle relazioni digitali tra pari e avente funzione preventiva rispetto agli episodi di aggressività online, cyberbullismo e web-criminalità. I docenti saranno guidati a conoscere le dinamiche comunicative e psicologiche alla base delle relazioni online; a riconoscere le varie forme di aggressività che possono avvenire online nelle relazioni tra pari (es. spamming, cyber-stalking, flaming) e le caratteristiche del cyberbullismo; lavoreranno su casi concreti da analizzare; conosceranno strumenti e risorse per progettare attività che educano alle relazioni online positive e di contrasto all'emergere dei fenomeni di aggressività online. Il corso avrà un taglio interattivo di carattere teorico e pratico.

**Durata:** 4 ore    **Data:** 5 settembre - dalle 9.00 alle 13.00

**Costo:** 50,00 € a docente, se ti iscrivi a più di un corso il costo è di 45,00€

**Docente:** Dott. Michele Storti



Consulenza - Formazione - Software

## **LA RICERCA NELLE SCIENZE COGNITIVE E LE IMPLICAZIONI PER LA CLASSE – Docenti di ogni ordine e grado**

Le scienze cognitive, un campo di studio che si trova nell'incontro tra psicologia, neuroscienze, computer science e altre discipline, oggi mettono a disposizione conoscenze e applicazioni sul processo dell'apprendimento che possono sostenere gli insegnanti nel loro difficile lavoro educativo. Lo scopo del corso-seminario è riassumere i risultati principali della scienza dell'apprendimento e trarre implicazioni direttamente applicabili per migliorare le proprie pratiche di insegnamento in classe e le strategie di apprendimento degli studenti in direzione di facilitare negli studenti l'apprendimento efficace. I docenti saranno guidati a conoscere i processi con cui le memorie si formano, sono immagazzinate e rievocate in situazioni differenti e ad applicare queste conoscenze nella progettazione didattica; a rilevare i sistemi di credenze degli studenti che possono influenzare la loro abilità ad apprendere e ad applicare strategie per modificare questi sistemi in modi positivi; a rendere gli studenti capaci di auto-regolare e programmare il loro apprendimento; infine, a conoscere alcune strategie per facilitare l'apprendimento applicabili direttamente in classe. Il seminario è rivolto agli insegnanti di tutti i livelli di istruzione (infanzia, primaria e secondaria) e ai professionisti dell'educazione.

**Durata:** 4 ore    **Data:** 5 settembre - dalle 14.00 alle 18.00

**Costo:** 50,00 € a docente, se ti iscrivi a più di un corso il costo è di 45,00€

**Docente:** Dott. Michele Storti



Consulenza - Formazione - Software

## APPROFONDIMENTI SCIENTIFICI E MATEMATICI TRAMITE L'USO DI TECNOLOGIE O MATERIALI DI RECUPERO A CURA DEL DOTT. MARCO ROSCIANI – FISICO

**CHI È MARCO ROSCIANI?** Sono fisico dell'atmosfera con una formazione nello sviluppo di nuove tecnologie per il monitoraggio chimico/fisico dell'atmosfera. In TALENT, mi occupo degli aspetti educativi, dello sviluppo e della messa in opera dei laboratori per studenti, della formazione ai docenti sulle nuove tecnologie e sulla scienza nella didattica, dei social network e del blog Weturtle. Fuori TALENT sono (quasi) docente di fisica e matematica e divulgatore con il progetto Un Fisico tra le Nuvole. Mi sono laureato all'Università di Modena e Reggio Emilia e successivamente all'Università dell'Aquila, parallelamente seguo un percorso di formazione riguardo le tematiche dell'educazione attiva presso i CEMEA.

### GIOCARE LA SCIENZA E LA MATEMATICA – PRIMARIA E SECONDARIA DI 1° GRADO

Giocare è di per se la prima e più importante attività scientifica. Osservando la realtà con occhi giocosi apprendiamo tanto su di noi, sulla natura delle nostre relazioni interpersonali e sulle leggi che governano la natura. Giocare è godere di piccoli risultati e di immenso stupore, come scoprire la scienza. Allora perché non giocare i materiali e le nuove tecnologie alla scoperta di come è fatto il mondo? Breve introduzione all'esperienza scientifica in classe: come e perché insegnare la scienza e la matematica lasciando giocare.

**Durata:** 6 ore      **Data:** 29 agosto – 9.30 - 12.30 / 13.30 - 16.30

**Costo:** 75,00 € a docente, se ti iscrivi a più di un corso il costo è di 67,50€

**Docente:** Dott. Marco Rosciani

### ARDUINO PER ESPERIMENTI SCIENTIFICI – PER LA SCUOLA SECONDARIA

Arduino è una scheda di prototipazione elettronica totalmente open-source tanto versatile da dar vita alla stagione dei maker: piccolo esercito di appassionati che si diletta nella realizzazione dei progetti più disparati. Ciò ne fa lo strumento perfetto per costruire percorsi didattici multidisciplinari complessi e stimolanti. Il corso dà un'introduzione teorica ma anche pratica alle potenzialità del linguaggio e dello strumento "Arduino" nella realizzazione di esperimenti scientifici e laboratori didattici.

**Durata:** 6 ore      **Data:** 31 agosto – 9.30 - 12.30 / 13.30 - 16.30

**Costo:** 75,00 € a docente, se ti iscrivi a più di un corso il costo è di 67,50€

**Docente:** Dott. Marco Rosciani



Consulenza - Formazione - Software

## TECNOLOGIE AL SERVIZIO DELLA DIDATTICA A CURA DI ING. LORENZO CESARETTI E FEDERICO CAMILLETTI

**CHI È LORENZO CESARETTI?** Una laurea in Ingegneria Informatica e dell'Automazione e una grande passione per la didattica. Per 3 anni ho lavorato come progettista software del robot "farmacista" Apotecachemo. Sono uno dei fondatori della startup innovativa TALENT. Il mio sogno (anzi il mio obiettivo): aiutare i docenti a utilizzare la tecnologia in classe in modo creativo e costruttivo. Per questo motivo oggi mi trovo a passare giornate intere a giocare con robot e aggeggi vari, girovagando per le scuole italiane. Last (but not least): a novembre 2016 ho iniziato il dottorato di ricerca presso il Politecnico delle Marche con un focus particolare sulla Robotica educativa.

**CHI È FEDERICO CAMILLETTI?** Sono un grande appassionato di Scienza e Tecnologia, da sempre i miei più grandi interessi sono l'astronomia e il mondo dei videogiochi. Ho frequentato le Facoltà di Astronomia e Astrofisica e di Ingegneria informatica. Da quando ho conosciuto TALENT ho portato le mie competenze nel campo del Game Making e la mia conoscenza del più diffuso tra i videogiochi, Minecraft, a servizio dell'educazione e della didattica. Nell'ultimo anno ho avuto occasione di formare molti docenti e di lavorare a stretto contatto con studenti di tutte le età in attività di laboratorio.

### GAME MAKING – Secondaria di 1° e 2° grado

Il corso prevede un'introduzione alle tecniche di sviluppo dei videogiochi e a come queste possano integrarsi nell'attività didattica, tramite l'utilizzo dei software Rpg Maker e Unreal Engine 4.

Per introdurre l'argomento si partirà da una breve storia dei videogiochi e capiremo se si possono considerare come una forma d'arte. Inoltre si valuterà la possibilità di integrare il processo di sviluppo del videogame nelle varie discipline scolastiche.

La maggior parte del corso avrà un taglio pratico in cui ci si cimenterà nello sviluppo del comparto tecnico. In particolare si procederà con le seguenti attività: analisi del comparto tecnico in 2d per creare un primo scenario con Rpg Maker; come muovere la scena e gli oggetti al suo interno; programmazione degli eventi; creazione di una scena 3d con Unreal Engine e sviluppo della fisica degli oggetti; differenza tra linguaggio visuale e scripting; sviluppo del comparto sonoro e analisi di un caso di studio.

**Durata:** 6 ore      **Data:** 29 agosto – 9.30 - 12.30 / 13.30 - 16.30

**Costo:** 75,00 € a docente, se ti iscrivi a più di un corso il costo è di 67,50€

**Docente:** Federico Camilletti

### LE APPLICAZIONI DI GOOGLE A SERVIZIO DELLA DIDATTICA - Docenti di ogni ordine e grado

I docenti verranno accompagnati nella conoscenza e nella pratica delle varie APP che Google mette a disposizione gratuitamente. I docenti riceveranno suggerimenti e informazioni utili per capire come integrare le applicazioni di Google nel loro lavoro quotidiano a casa e in classe, nella relazione con i genitori e con gli altri docenti.

**Durata:** 4 ore      **Data:** 31 agosto - dalle 9.30 alle 13.30

**Costo:** 50,00 € a docente, se ti iscrivi a più di un corso il costo è di 45,00€

**Docente:** Federico Camilletti



Consulenza - Formazione - Software

### ROBOTICA EDUCATIVA PER LA SCUOLA D'INFANZIA E PRIMARIA – Infanzia e Primaria

La robotica educativa permette di progettare percorsi didattici innovativi che fanno emergere le diverse intelligenze e coinvolgono lo studente in una esperienza di studio innovativa. L'introduzione della robotica come strumento didattico consente di migliorare l'insegnamento e l'apprendimento di alcune discipline curriculari offrendo ai docenti nuovi mezzi per valorizzare a pieno le capacità di ogni studente. Inoltre rappresenta un contesto di apprendimento privilegiato per lo sviluppo delle **soft skills** (capacità di lavorare in gruppo, problem solving, pensiero computazionale, autoefficacia, gestione di un progetto). Gli obiettivi generali di questo corso saranno: far comprendere ai docenti l'importanza dell'introduzione della robotica educativa nella didattica e fornire loro le conoscenze necessarie alla progettazione di percorsi didattici in cui vengono utilizzati strumenti come robot didattici come Lego Wedo, Lego Mindstorms EV3 ma anche robot creativi costruiti con materiali di recupero.

**Durata:** 8 ore **Data:** 5 settembre - dalle 9.00 – 13.00 / 14.00 - 18.00

**Costo:** 95,00 € a docente, se ti iscrivi a più di un corso il costo è di 85,50€

**Docente:** Federico Camilletti

### ROBOTICA EDUCATIVA PER LA SCUOLA SECONDARIA – Secondaria di 1° e 2° grado

La robotica educativa permette di progettare percorsi didattici innovativi che fanno emergere le diverse intelligenze e coinvolgono lo studente in una esperienza di studio innovativa. L'introduzione della robotica come strumento didattico consente di migliorare l'insegnamento e l'apprendimento di alcune discipline curriculari offrendo ai docenti nuovi mezzi per valorizzare a pieno le capacità di ogni studente. Inoltre rappresenta un contesto di apprendimento privilegiato per lo sviluppo delle **soft skills** (capacità di lavorare in gruppo, problem solving, pensiero computazionale, autoefficacia, gestione di un progetto). Gli obiettivi generali di questo corso saranno: far comprendere ai docenti l'importanza dell'introduzione della robotica educativa nella didattica e fornire loro le conoscenze necessarie alla progettazione di percorsi didattici in cui vengono utilizzati strumenti come robot didattici come Lego Mindstorms EV3 e robot basati su Arduino (Es. Byor).

**Durata:** 8 ore **Data:** 5 settembre - dalle 9.00 – 13.00 / 14.00 - 18.00

**Costo:** 95,00 € a docente, se ti iscrivi a più di un corso il costo è di 85,50€

**Docente:** Lorenzo Cesaretti

### MINECRAFT: IL VIDEOGIOCO PIÙ AMATO A SERVIZIO DELLA DIDATTICA – Primaria e secondaria

Il corso guida i docenti nella progettazione e nella costruzione di lezioni interattive tramite il videogioco Minecraft. Quanto appreso potrà essere integrato nella didattica di qualsiasi disciplina scolastica. Dopo una prima parte introduttiva in cui verranno spiegate le funzionalità di base del videogioco si procederà con l'analisi di esperienze didattiche già proposte in classe. Inoltre grazie alle molteplici possibilità offerte dal gioco si spiegherà come coinvolgere gli studenti nell'apprendimento delle più varie materie o argomenti attraverso la stimolazione del lavoro di squadra e dell'esercizio della creatività. Il corso mostrerà al docente anche come fare attività di coding tramite Minecraft.

**Durata:** 6 ore **Data:** 7 settembre – 9.30 - 12.30 / 13.30 - 16.30

**Costo:** 75,00 € a docente, se ti iscrivi a più di un corso il costo è di 67,50€

**Docente:** Federico Camilletti



Consulenza - Formazione - Software

## SCRATCH PER LA SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA – Primaria e secondaria

Scratch è uno strumento versatile che permette al docente di creare collegamenti diretti con tutte le discipline scolastiche (dall'italiano alla matematica, passando per l'arte).

Il corso intende mostrare le potenzialità educative di Scratch come strumento di introduzione alla programmazione e al coding ma soprattutto vuole rendere i docenti autonomi nella progettazione di attività didattiche legate alle discipline scolastiche con Scratch .

Dopo aver conosciuto i principi pedagogici alla base dell'utilizzo dei linguaggi di programmazione nella didattica si procederà con la spiegazione delle funzionalità di Scratch: dai concetti basilari (i blocchi suddivisi per tipologia, i costumi, i suoni e gli sprite) alle prime istruzioni elementari, fino ad arrivare a sequenze complesse (esecuzione ciclica e condizionata di istruzioni, le variabili). Infine si potranno sviluppare progetti (storie animate, risoluzione di problemi geometrici, giochi a quiz, simulazioni scientifiche) da poter collegare alle varie discipline scolastiche.

**Durata:** 8 ore    **Data:** 7 settembre - dalle 9.00 – 13.00 / 14.00 - 18.00

**Costo:** 95,00 € a docente, se ti iscrivi a più di un corso il costo è di 85,50€

**Docente:** Lorenzo Cesaretti



Consulenza - Formazione - Software

## VADEMECUM

### Strumenti

Tutti gli strumenti tecnologici verranno forniti dal formatore: kit Lego Wedo Education, kit Lego Mindstorms EV3, Makey Makey, Arduino, Software, ecc.

**Ai docenti partecipanti è richiesto di portare il proprio PC portatile**, se possibile.

I materiali didattici utilizzati durante il corso (slide, progetti di esempio) verranno condivisi con i docenti, per alcuni corsi verranno forniti già prima dell'inizio della formazione.

Al termine dei corsi verrà chiesto ai docenti di rispondere ad un **questionario di gradimento** anonimo.

Light lunch offerto da TALENT per trascorrere insieme le pause pranzo.

### Modalità e condizioni

I corsi verranno attivati in base al raggiungimento di un numero minimo di iscritti.

**La conferma di attivazione dei corsi verrà comunicata entro mercoledì 23 Agosto 2017.**

Il **pagamento** dovrà avvenire **solo dopo la conferma di attivazione** del corso ed **entro il giorno 27/08/2017.**

È possibile pagare tramite Carta del Docente e tramite bonifico, per coloro che non hanno accesso al Bonus Docenti, seguendo le seguenti modalità:

#### - tramite carta del docente

Generare il Buono dal portale Carta del docente per l'importo totale dei vari corsi di formazione a cui si intende partecipare. Spedire il CODICE DEL BUONO (una sequenza di 8 caratteri) a [talent@weturtle.org](mailto:talent@weturtle.org) indicando in oggetto: "Pagamento tramite Carta docente" e nel testo: importo, cognome e nome del beneficiario, corsi per i quali si effettua il pagamento e per quale sede. Ulteriori indicazioni, se necessarie, verranno fornite contestualmente alla comunicazione di attivazione dei corsi

#### - senza carta del docente

La quota di iscrizione dovrà essere versata **entro il 27 agosto 2017** a favore di TALENT SRL (Via Bachelet 23, Osimo AN - P.IVA: 02685590420 *tramite bonifico bancario*: IBAN **IT 62 I 08916 37280 000070192544** intestatario: TALENT SRL causale: **TSS + Sede + Nome dell'iscritto** (Es. TSS PESARO, Mario Rossi). Inviare copia o ricevuta del bonifico tramite email a [talent@weturtle.org](mailto:talent@weturtle.org) o via WhatsApp al 328 9055837.

Per *ulteriori informazioni* rivolgersi a:

Dott.ssa Elisa Mazzieri [talent@weturtle.org](mailto:talent@weturtle.org) - 328 9055837.

Nelle settimane centrali del mese di agosto la reperibilità sarà ridotta ma sarà comunque possibile mandare la propria iscrizione o una email per chiedere informazioni, lo staff risponderà prontamente.



# TALENT SUMMER SCHOOL 2017 – 2° edizione

## SAN BENEDETTO DEL TRONTO

---

### Chi è TALENT?

TALENT è una startup innovativa che si occupa di innovazione didattica. Siamo **accreditati per la formazione dei docenti dall'USR delle Marche**. Nel corso dell'anno scolastico 2016-2017 abbiamo già lavorato con più di tremila studenti e formato più di 700 docenti.

Durante la TSS17 proponiamo corsi su moltissimi temi:

**Metodologie innovative**

**Approfondimenti scientifici e matematici tramite l'uso di tecnologie o materiali di recupero**

**Tecnologie al servizio della didattica**

### CALENDARIO

Corso	Durata	Data	Orario	Costo
Classroom Debate	6h	28 agosto	9.30 - 12.30 / 13.30 - 16.30	€ 75,00
Digital Storytelling	6h	30 agosto	9.30 - 12.30 / 13.30 - 16.30	€ 75,00
Cyberbullismo e relazioni digitali	4h	4 settembre	9.00 - 13.00	€ 50,00
Scienze Cognitive e implicazioni nella classe	4h	4 settembre	14.00 - 18.00	€ 50,00
<b>Giocare la scienza e la matematica</b>	<b>6h</b>	<b>28 agosto</b>	<b>9.30 - 12.30 / 13.30 - 16.30</b>	<b>€ 75,00</b>
<b>Arduino per Esperimenti scientifici</b>	<b>6h</b>	<b>30 agosto</b>	<b>9.30 - 12.30 / 13.30 - 16.30</b>	<b>€ 75,00</b>
Game Making	6h	28 agosto	9.30 - 12.30 / 13.30 - 16.30	€ 75,00
Applicazioni di Google per la didattica	4h	30 agosto	9.30 - 13.30	€ 50,00
Robotica per la scuola d'infanzia e primaria	8h	4 settembre	9.00 - 13.00 / 14 - 18	€ 95,00
Robotica per la scuola secondaria (1° e 2° grado)	8h	4 settembre	9.00 - 13.00 / 14 - 18	€ 95,00
Minecraft per la didattica	6h	6 settembre	9.30 - 12.30 / 13.30 - 16.30	€ 75,00
Scratch per la scuola primaria e secondaria	8h	6 settembre	9.00 - 13.00 / 14 - 18	€ 95,00

**Il costo del corso è deducibile dalla Carta del Docente.** Al termine del corso verrà rilasciato un attestato.

Sono previsti **sconti del 10%** in caso d'iscrizione a più di un corso.

I corsi si terranno presso la sede dell'IC San Benedetto Centro – Plesso Scuola secondaria di Primo Grado "Curzi" in Piazza Carlo Alberto dalla Chiesa, **San Benedetto del Tronto** (ex palazzo di giustizia).

**Le iscrizioni sono aperte fino al 20 Agosto 2017.** Inviare il modulo d'iscrizione compilato all'indirizzo email: [talent@weturtle.org](mailto:talent@weturtle.org) o via WhatsApp al numero 328 9055837.



PROPOSTA FORMATIVA PER DOCENTI:  
**METODOLOGIE INNOVATIVE**  
A CURA DEL DOTT. MICHELE STORTI – PSICOLOGO

**CHI È MICHELE STORTI?** Sono Psicologo con una formazione nelle Scienze Cognitive. In TALENT, di cui sono socio co-fondatore, mi occupo dell'area psicopedagogica e svolgo formazione ai docenti nel settore delle metodologie didattiche e dell'apprendimento. Accanto a TALENT, come consulente svolgo attività di stimolazione cognitiva per anziani non autosufficienti e parallelamente conduco attività formative per la promozione del benessere psicologico. Ho avuto esperienze professionali nelle aree della disabilità, dei disturbi dell'apprendimento e della musicoterapia. Mi sono laureato all'Università di Bologna e successivamente ho continuato ad approfondire la mia formazione con corsi e master post laurea.

**CLASSROOM DEBATE – Primaria e secondaria**

**Il Classroom Debate ovvero "Non solo Tecnologia" - Modulo afferente all'azione # 15 PNSD**

Il Classroom Debate è una metodologia didattica che si fonda sui modelli educativi dell'apprendimento cooperativo e dell'educazione tra pari ed è da tempo diffuso negli ambienti educativi anglosassoni. La metodologia del Debate applicata nella classe può creare un contesto stimolante nel quale gli studenti ricercano e analizzano dati e informazioni in modo attivo allo scopo di prepararsi ad affrontare un dibattito utilizzando la forza delle argomentazioni e della persuasività comunicativa. Questa metodologia non solo favorisce l'apprendimento dei concetti curricolari e si presta a percorsi trasversali, ma è un formidabile strumento per la formazione della persona a livello cognitivo, relazionale e identitario: il dibattito è anche una "palestra" per educare al pensiero complesso, all'ascolto, all'efficacia comunicativa e all'uso delle argomentazioni, allena la mente a vedere al di là dei propri schemi concettuali, educa al rispetto e rende consapevoli della diversità delle opinioni in un mondo pluralistico. Il corso, di carattere teorico e pratico, affronta le basi metodologiche per applicare il Debate, ne presenta alcune applicazioni nei contesti disciplinari e fornisce spunti per giochi ed esercitazioni da svolgere in classe allo scopo di allenare gli studenti nel dibattito e nell'utilizzo del corpo e della voce per fini comunicativi.

**Durata:** 6 ore                      **Data:** 28 agosto – 9.30 - 12.30 / 13.30 - 16.30

**Costo:** 75,00 € a docente, se ti iscrivi a più di un corso il costo è di 67,50€

**Docente:** Dott. Michele Storti



## **DIGITAL STORYTELLING – Primaria e secondaria** **Modulo afferente all'azione # 15 PNSD**

Il Digital Storytelling didattico è una metodologia didattica attiva che utilizza le storie digitali per le diverse finalità dell'apprendimento e dell'educazione. Questa metodologia, che possiede una forte impronta collaborativa e progettuale, si dimostra nella pratica a scuola un mezzo didattico di grande efficacia perché sfrutta un linguaggio, quello della narrazione, molto affine al modo in cui pensiamo ed elaboriamo le esperienze, reso ancor più interattivo e coinvolgente dalle tecnologie digitali. Attraverso la creazione di personaggi significativi che interagiscono dentro la cornice di una storia è possibile trasmettere e raccontare con maggiore facilità punti di vista, valori e concetti, perfino teorie scientifiche. Il Digital Storytelling è un metodo per lo sviluppo della "mente narrativa" perché fornisce un contesto significativo nel quale esercitare la capacità di ideare storie, tradurre le idee in testi narrativi, rileggersi. È inoltre un contesto in cui gli studenti sviluppano soft skills come la progettazione, la ricerca di risorse online, la collaborazione nel gruppo e l'uso di applicazioni per rielaborare contenuti e creare prodotti digitali.

Il corso, di carattere teorico e pratico, guida i docenti a conoscere le basi metodologiche per progettare e realizzare un'attività di Digital Storytelling nella classe e alcuni strumenti per la progettazione delle storie utilizzabili dagli studenti; fornisce spunti di applicazione in diversi contesti disciplinari; guida i docenti a utilizzare le funzioni di base di un software di video editing per la creazione di una storia digitale; infine, sperimenteranno in gruppo la creazione di una breve storia digitale applicando le conoscenze e gli strumenti acquisiti.

**Durata:** 6 ore    **Data:** 30 agosto – 9.30 - 12.30 / 13.30 - 16.30

**Costo:** 75,00 € a docente, se ti iscrivi a più di un corso il costo è di 67,50€

**Docente:** Dott. Michele Storti

## **PREVENZIONE DEL CYBER BULLISMO ed EDUCARE IN CLASSE ALLE RELAZIONI DIGITALI – Primaria e secondaria**

L'attuale generazione di bambini e ragazzi sono possessori di smartphone e protagonisti di relazioni online che sfuggono al controllo di genitori e insegnanti; dentro queste relazioni online avvengono processi che influenzano in modo decisivo la formazione dell'identità sociale, l'evoluzione dei rapporti, i modelli, le aspettative personali e di conseguenza le scelte fatte dai ragazzi. Il web è anche lo scenario in cui possono germogliare i semi di problematiche nelle relazioni o di vere e proprie forme di aggressività tra coetanei. Il corso ha l'obiettivo di fornire ai docenti conoscenze e competenze per realizzare in classe un'educazione di base alle relazioni digitali tra pari e avente funzione preventiva rispetto agli episodi di aggressività online, cyberbullismo e web-criminalità. I docenti saranno guidati a conoscere le dinamiche comunicative e psicologiche alla base delle relazioni online; a riconoscere le varie forme di aggressività che possono avvenire online nelle relazioni tra pari (es. spamming, cyber-stalking, flaming) e le caratteristiche del cyberbullismo; lavoreranno su casi concreti da analizzare; conosceranno strumenti e risorse per progettare attività che educano alle relazioni online positive e di contrasto all'emergere dei fenomeni di aggressività online. Il corso avrà un taglio interattivo di carattere teorico e pratico.

**Durata:** 4 ore    **Data:** 4 settembre - dalle 9.00 alle 13.00

**Costo:** 50,00 € a docente, se ti iscrivi a più di un corso il costo è di 45,00€

**Docente:** Dott. Michele Storti



## **LA RICERCA NELLE SCIENZE COGNITIVE E LE IMPLICAZIONI PER LA CLASSE – Docenti di ogni ordine e grado**

Le scienze cognitive, un campo di studio che si trova nell'incontro tra psicologia, neuroscienze, computer science e altre discipline, oggi mettono a disposizione conoscenze e applicazioni sul processo dell'apprendimento che possono sostenere gli insegnanti nel loro difficile lavoro educativo. Lo scopo del corso-seminario è riassumere i risultati principali della scienza dell'apprendimento e trarre implicazioni direttamente applicabili per migliorare le proprie pratiche di insegnamento in classe e le strategie di apprendimento degli studenti in direzione di facilitare negli studenti l'apprendimento efficace. I docenti saranno guidati a conoscere i processi con cui le memorie si formano, sono immagazzinate e rievocate in situazioni differenti e ad applicare queste conoscenze nella progettazione didattica; a rilevare i sistemi di credenze degli studenti che possono influenzare la loro abilità ad apprendere e ad applicare strategie per modificare questi sistemi in modi positivi; a rendere gli studenti capaci di auto-regolare e programmare il loro apprendimento; infine, a conoscere alcune strategie per facilitare l'apprendimento applicabili direttamente in classe. Il seminario è rivolto agli insegnanti di tutti i livelli di istruzione (infanzia, primaria e secondaria) e ai professionisti dell'educazione.

**Durata:** 4 ore    **Data:** 4 settembre - dalle 14.00 alle 18.00

**Costo:** 50,00 € a docente, se ti iscrivi a più di un corso il costo è di 45,00€

**Docente:** Dott. Michele Storti



## APPROFONDIMENTI SCIENTIFICI E MATEMATICI TRAMITE L'USO DI TECNOLOGIE O MATERIALI DI RECUPERO A CURA DEL DOTT. MARCO ROSCIANI – FISICO

**CHI È MARCO ROSCIANI?** Sono fisico dell'atmosfera con una formazione nello sviluppo di nuove tecnologie per il monitoraggio chimico/fisico dell'atmosfera. In TALENT, mi occupo degli aspetti educativi, dello sviluppo e della messa in opera dei laboratori per studenti, della formazione ai docenti sulle nuove tecnologie e sulla scienza nella didattica, dei social network e del blog Weturtle. Fuori TALENT sono (quasi) docente di fisica e matematica e divulgatore con il progetto Un Fisico tra le Nuvole. Mi sono laureato all'Università di Modena e Reggio Emilia e successivamente all'Università dell'Aquila, parallelamente seguo un percorso di formazione riguardo le tematiche dell'educazione attiva presso i CEMEA.

### GIOCARE LA SCIENZA E LA MATEMATICA – PRIMARIA E SECONDARIA DI 1° GRADO

Giocare è di per se la prima e più importante attività scientifica. Osservando la realtà con occhi giocosi apprendiamo tanto su di noi, sulla natura delle nostre relazioni interpersonali e sulle leggi che governano la natura. Giocare è godere di piccoli risultati e di immenso stupore, come scoprire la scienza. Allora perché non giocare i materiali e le nuove tecnologie alla scoperta di come è fatto il mondo? Breve introduzione all'esperienza scientifica in classe: come e perché insegnare la scienza e la matematica lasciando giocare.

**Durata:** 6 ore      **Data:** 28 agosto – 9.30 - 12.30 / 13.30 - 16.30

**Costo:** 75,00 € a docente, se ti iscrivi a più di un corso il costo è di 67,50€

**Docente:** Dott. Marco Rosciani

### ARDUINO PER ESPERIMENTI SCIENTIFICI – PER LA SCUOLA SECONDARIA

Arduino è una scheda di prototipazione elettronica totalmente open-source tanto versatile da dar vita alla stagione dei maker: piccolo esercito di appassionati che si diletta nella realizzazione dei progetti più disparati. Ciò ne fa lo strumento perfetto per costruire percorsi didattici multidisciplinari complessi e stimolanti. Il corso dà un'introduzione teorica ma anche pratica alle potenzialità del linguaggio e dello strumento "Arduino" nella realizzazione di esperimenti scientifici e laboratori didattici.

**Durata:** 6 ore      **Data:** 30 agosto – 9.30 - 12.30 / 13.30 - 16.30

**Costo:** 75,00 € a docente, se ti iscrivi a più di un corso il costo è di 67,50€

**Docente:** Dott. Marco Rosciani



## TECNOLOGIE AL SERVIZIO DELLA DIDATTICA A CURA DI ING. LORENZO CESARETTI E FEDERICO CAMILLETTI

**CHI È LORENZO CESARETTI?** *Una laurea in Ingegneria Informatica e dell'Automazione e una grande passione per la didattica. Per 3 anni ho lavorato come progettista software del robot "farmacista" Apotecachemo. Sono uno dei fondatori della startup innovativa TALENT. Il mio sogno (anzi il mio obiettivo): aiutare i docenti a utilizzare la tecnologia in classe in modo creativo e costruttivo. Per questo motivo oggi mi trovo a passare giornate intere a giocare con robot e aggeggi vari, girovagando per le scuole italiane. Last (but not least): a novembre 2016 ho iniziato il dottorato di ricerca presso il Politecnico delle Marche con un focus particolare sulla Robotica educativa.*

**CHI È FEDERICO CAMILLETTI?** *Sono un grande appassionato di Scienza e Tecnologia, da sempre i miei più grandi interessi sono l'astronomia e il mondo dei videogiochi. Ho frequentato le Facoltà di Astronomia e Astrofisica e di Ingegneria informatica. Da quando ho conosciuto TALENT ho portato le mie competenze nel campo del Game Making e la mia conoscenza del più diffuso tra i videogiochi, Minecraft, a servizio dell'educazione e della didattica. Nell'ultimo anno ho avuto occasione di formare molti docenti e di lavorare a stretto contatto con studenti di tutte le età in attività di laboratorio.*

### **GAME MAKING – Secondaria di 1° e 2° grado**

Il corso prevede un'introduzione alle tecniche di sviluppo dei videogiochi e a come queste possano integrarsi nell'attività didattica, tramite l'utilizzo dei software Rpg Maker e Unreal Engine 4.

Per introdurre l'argomento si partirà da una breve storia dei videogiochi e capiremo se si possono considerare come una forma d'arte. Inoltre si valuterà la possibilità di integrare il processo di sviluppo del videogame nelle varie discipline scolastiche.

La maggior parte del corso avrà un taglio pratico in cui ci si cimenterà nello sviluppo del comparto tecnico. In particolare si procederà con le seguenti attività: analisi del comparto tecnico in 2d per creare un primo scenario con Rpg Maker; come muovere la scena e gli oggetti al suo interno; programmazione degli eventi; creazione di una scena 3d con Unreal Engine e sviluppo della fisica degli oggetti; differenza tra linguaggio visuale e scripting; sviluppo del comparto sonoro e analisi di un caso di studio.

**Durata:** 6 ore      **Data:** 28 agosto – 9.30 - 12.30 / 13.30 - 16.30

**Costo:** 75,00 € a docente, se ti iscrivi a più di un corso il costo è di 67,50€

**Docente:** Federico Camilletti

### **LE APPLICAZIONI DI GOOGLE A SERVIZIO DELLA DIDATTICA - Docenti di ogni ordine e grado**

I docenti verranno accompagnati nella conoscenza e nella pratica delle varie APP che Google mette a disposizione gratuitamente. I docenti riceveranno suggerimenti e informazioni utili per capire come integrare le applicazioni di Google nel loro lavoro quotidiano a casa e in classe, nella relazione con i genitori e con gli altri docenti.

**Durata:** 4 ore      **Data:** 30 agosto - dalle 9.30 alle 13.30

**Costo:** 50,00 € a docente, se ti iscrivi a più di un corso il costo è di 45,00€

**Docente:** Federico Camilletti



### ROBOTICA EDUCATIVA LA SCUOLA D'INFANZIA E PRIMARIA – Infanzia e Primaria

La robotica educativa permette di progettare percorsi didattici innovativi che fanno emergere le diverse intelligenze e coinvolgono lo studente in una esperienza di studio innovativa. L'introduzione della robotica come strumento didattico consente di migliorare l'insegnamento e l'apprendimento di alcune discipline curriculari offrendo ai docenti nuovi mezzi per valorizzare a pieno le capacità di ogni studente. Inoltre rappresenta un contesto di apprendimento privilegiato per lo sviluppo delle **soft skills** (capacità di lavorare in gruppo, problem solving, pensiero computazionale, autoefficacia, gestione di un progetto). Gli obiettivi generali di questo corso saranno: far comprendere ai docenti l'importanza dell'introduzione della robotica educativa nella didattica e fornire loro le conoscenze necessarie alla progettazione di percorsi didattici in cui vengono utilizzati strumenti come robot didattici come Lego Wedo, Lego Mindstorms EV3 ma anche robot creativi costruiti con materiali di recupero.

**Durata:** 8 ore **Data:** 4 settembre - dalle 9.00 – 13.00 / 14.00 - 18.00

**Costo:** 95,00 € a docente, se ti iscrivi a più di un corso il costo è di 85,50€

**Docente:** Federico Camilletti

### ROBOTICA EDUCATIVA PER LA SCUOLA SECONDARIA – Secondaria di 1° e 2° grado

La robotica educativa permette di progettare percorsi didattici innovativi che fanno emergere le diverse intelligenze e coinvolgono lo studente in una esperienza di studio innovativa. L'introduzione della robotica come strumento didattico consente di migliorare l'insegnamento e l'apprendimento di alcune discipline curriculari offrendo ai docenti nuovi mezzi per valorizzare a pieno le capacità di ogni studente. Inoltre rappresenta un contesto di apprendimento privilegiato per lo sviluppo delle **soft skills** (capacità di lavorare in gruppo, problem solving, pensiero computazionale, autoefficacia, gestione di un progetto). Gli obiettivi generali di questo corso saranno: far comprendere ai docenti l'importanza dell'introduzione della robotica educativa nella didattica e fornire loro le conoscenze necessarie alla progettazione di percorsi didattici in cui vengono utilizzati strumenti come robot didattici come Lego Mindstorms EV3 e robot basati su Arduino (Es. Byor).

**Durata:** 8 ore **Data:** 4 settembre - dalle 9.00 – 13.00 / 14.00 - 18.00

**Costo:** 95,00 € a docente, se ti iscrivi a più di un corso il costo è di 85,50€

**Docente:** Lorenzo Cesaretti

### MINECRAFT: IL VIDEOGIOCO PIÙ AMATO A SERVIZIO DELLA DIDATTICA – Primaria e secondaria

Il corso guida i docenti nella progettazione e nella costruzione di lezioni interattive tramite il videogioco Minecraft. Quanto appreso potrà essere integrato nella didattica di qualsiasi disciplina scolastica. Dopo una prima parte introduttiva in cui verranno spiegate le funzionalità di base del videogioco si procederà con l'analisi di esperienze didattiche già proposte in classe. Inoltre grazie alle molteplici possibilità offerte dal gioco si spiegherà come coinvolgere gli studenti nell'apprendimento delle più varie materie o argomenti attraverso la stimolazione del lavoro di squadra e dell'esercizio della creatività. Il corso mostrerà al docente anche come fare attività di coding tramite Minecraft.

**Durata:** 6 ore **Data:** 6 settembre – 9.30 - 12.30 / 13.30 - 16.30

**Costo:** 75,00 € a docente, se ti iscrivi a più di un corso il costo è di 67,50€

**Docente:** Federico Camilletti



## SCRATCH PER LA SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI 1° GRADO – Primaria e secondaria

Scratch è uno strumento versatile che permette al docente di creare collegamenti diretti con tutte le discipline scolastiche (dall'italiano alla matematica, passando per l'arte).

Il corso intende mostrare le potenzialità educative di Scratch come strumento di introduzione alla programmazione e al coding ma soprattutto vuole rendere i docenti autonomi nella progettazione di attività didattiche legate alle discipline scolastiche con Scratch .

Dopo aver conosciuto i principi pedagogici alla base dell'utilizzo dei linguaggi di programmazione nella didattica si procederà con la spiegazione delle funzionalità di Scratch: dai concetti basilari (i blocchi suddivisi per tipologia, i costumi, i suoni e gli sprite) alle prime istruzioni elementari, fino ad arrivare a sequenze complesse (esecuzione ciclica e condizionata di istruzioni, le variabili). Infine si potranno sviluppare progetti (storie animate, risoluzione di problemi geometrici, giochi a quiz, simulazioni scientifiche) da poter collegare alle varie discipline scolastiche.

**Durata:** 8 ore    **Data:** 6 settembre - dalle 9.00 – 13.00 / 14.00 - 18.00

**Costo:** 95,00 € a docente, se ti iscrivi a più di un corso il costo è di 85,50€

**Docente:** Lorenzo Cesaretti



## VADEMECUM

### *Strumenti*

Tutti gli strumenti tecnologici verranno forniti dal formatore: kit Lego Wedo Education, kit Lego Mindstorms EV3, Makey Makey, Arduino, Software, ecc.

**Ai docenti partecipanti è richiesto di portare il proprio PC portatile**, se possibile.

I materiali didattici utilizzati durante il corso (slide, progetti di esempio) verranno condivisi con i docenti, per alcuni corsi verranno forniti già prima dell'inizio della formazione.

Al termine dei corsi verrà chiesto ai docenti di rispondere ad un **questionario di gradimento** anonimo.

Light lunch offerto da TALENT per trascorrere insieme le pause pranzo.

### *Modalità e condizioni*

I corsi verranno attivati in base al raggiungimento di un numero minimo di iscritti.

**La conferma di attivazione dei corsi verrà comunicata entro mercoledì 23 Agosto 2017.**

Il **pagamento** dovrà avvenire solo **dopo la conferma di attivazione** del corso ed **entro il giorno 27/08/2017**.

È possibile pagare tramite Carta del Docente e tramite bonifico, per coloro che non hanno accesso al Bonus Docenti, seguendo le seguenti modalità:

#### - **tramite carta del docente**

Generare il Buono dal portale Carta del docente per l'importo totale dei vari corsi di formazione a cui si intende partecipare. Spedire il CODICE DEL BUONO (una sequenza di 8 caratteri) a [talent@weturtle.org](mailto:talent@weturtle.org) indicando in oggetto: "Pagamento tramite Carta docente" e nel testo: importo, cognome e nome del beneficiario, corsi per i quali si effettua il pagamento e per quale sede. Ulteriori indicazioni, se necessarie, verranno fornite contestualmente alla comunicazione di attivazione dei corsi

#### - **senza carta del docente**

La quota di iscrizione dovrà essere versata **entro il 27 agosto 2017** a favore di TALENT SRL (Via Bachelet 23, Osimo AN - P.IVA: 02685590420 *tramite bonifico bancario*: IBAN **IT 62 I 08916 37280 000070192544** intestatario: TALENT SRL causale: **TSS + Sede + Nome dell'iscritto** (Es. TSS S.Benedetto, Mario Rossi). Inviare copia o ricevuta del bonifico tramite email a [talent@weturtle.org](mailto:talent@weturtle.org) o via WhatsApp al 328 9055837.

Per *ulteriori informazioni* rivolgersi a:

Dott.ssa Elisa Mazzieri [talent@weturtle.org](mailto:talent@weturtle.org) - 328 9055837.

Nella settimana di ferragosto la reperibilità sarà ridotta ma sarà comunque possibile mandare la propria iscrizione o una email per chiedere informazioni, lo staff risponderà prontamente.

## Modulo di iscrizione TALENT SUMMER SCHOOL 2017

Scegli uno o più corsi contrassegnandoli con una X nel quadratino corrispondente e sulla sede:

Nome del corso	Ore	Selezionare la sede scelta con una X		Costo*
Classroom Debate	6h	<input type="checkbox"/> Pesaro	<input type="checkbox"/> San Benedetto del Tronto	€ 75,00
Digital Storytelling	6h	<input type="checkbox"/> Pesaro	<input type="checkbox"/> San Benedetto del Tronto	€ 75,00
Cyberbullismo e relazioni digitali	4h	<input type="checkbox"/> Pesaro	<input type="checkbox"/> San Benedetto del Tronto	€ 50,00
Scienze Cognitive e implicazioni nella classe	4h	<input type="checkbox"/> Pesaro	<input type="checkbox"/> San Benedetto del Tronto	€ 50,00
<b>Giocare con la scienza e la matematica</b>	6h	<input type="checkbox"/> Pesaro	<input type="checkbox"/> San Benedetto del Tronto	€ 75,00
<b>Arduino per Esperimenti scientifici</b>	6h	<input type="checkbox"/> Pesaro	<input type="checkbox"/> San Benedetto del Tronto	€ 75,00
Game Making	6h	<input type="checkbox"/> Pesaro	<input type="checkbox"/> San Benedetto del Tronto	€ 75,00
Applicazioni di Google per la didattica	4h	<input type="checkbox"/> Pesaro	<input type="checkbox"/> San Benedetto del Tronto	€ 50,00
Robotica per la scuola d'infanzia e primaria	8h	<input type="checkbox"/> Pesaro	<input type="checkbox"/> San Benedetto del Tronto	€ 95,00
Robotica per la scuola secondaria (1° e 2° grado)	8h	<input type="checkbox"/> Pesaro	<input type="checkbox"/> San Benedetto del Tronto	€ 95,00
Minecraft per la didattica	6h	<input type="checkbox"/> Pesaro	<input type="checkbox"/> San Benedetto del Tronto	€ 75,00
Scratch per la scuola primaria e secondaria	8h	<input type="checkbox"/> Pesaro	<input type="checkbox"/> San Benedetto del Tronto	€ 95,00

\* Sconto del 10% per chi si iscrive a più di un corso

**IL SOTTOSCRITTO** Cognome\* \_\_\_\_\_ Nome\* \_\_\_\_\_

Professione \_\_\_\_\_ Nato\* il \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ a \_\_\_\_\_ Prov(\_\_\_\_)

CF.\* \_\_\_\_\_ Residente in via/piazza\* \_\_\_\_\_

Città\*: \_\_\_\_\_ Prov(\_\_\_\_)\* CAP \_\_\_\_\_

Telefono\* \_\_\_\_\_ E-mail\* \_\_\_\_\_

### ORGANIZZAZIONE/SCUOLA DI APPARTENENZA

Tipologia \_\_\_\_\_ Nome \* \_\_\_\_\_

E-mail\* \_\_\_\_\_ Via/piazza \* \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Città\*: \_\_\_\_\_ Prov\*(\_\_\_\_) CAP\* \_\_\_\_\_

Ordine e Grado\* \_\_\_\_\_ Materia insegnata\* \_\_\_\_\_

**PAGAMENTO:** solo **dopo la conferma di attivazione del corso** che verrà comunicata entro il 23/08/2017

- **tramite carta del docente** Sì  No

Generare il Buono dal portale Carta del docente per l'importo totale dei vari corsi di formazione a cui si intende partecipare. Spedire il CODICE DEL BUONO (8 caratteri) a [talent@weturtle.org](mailto:talent@weturtle.org) indicando in oggetto: "Pagamento tramite Carta docente" e nel testo: importo, cognome e nome del beneficiario, corsi per i quali si effettua il pagamento e per quale sede. Ulteriori indicazioni arriveranno con la comunicazione sull'attivazione.

- **senza carta del docente**

La quota di iscrizione dovrà essere versata **entro il 27 agosto 2017** a favore di TALENT SRL (Via Bachelet 23, Osimo AN - P.IVA: 02685590420 *tramite bonifico bancario:* IBAN **IT 62 I 08916 37280 000070192544** intestatario: TALENT SRL causale: **TSS + Sede + Nome dell'iscritto** (Es. TSS PESARO, Mario Rossi)

### PRIVACY

Il richiedente autorizza il trattamento dei dati personali ai sensi del D. Lgs. 196/03. I dati forniti saranno raccolti e trattati, anche con mezzi informatici, per le finalità organizzative del servizio e per la promozione di future iniziative simili **e non saranno ceduti a terzi**. Il conferimento dei dati è obbligatorio ai fini dell'organizzazione del servizio. In qualsiasi momento il richiedente potrà aggiornare, modificare, cancellare i dati conferiti esercitando i diritti di cui all'art. 7 del D. Lgs. 196/03 nei confronti del titolare del trattamento dei dati, ovvero TALENT SRL

\*Ho letto e accettato

Autorizzo all'utilizzo di foto/video che mi ritraggono sul sito web di Talent srl o sui canali Social della società

Vorrei iscrivermi alla newsletter di TALENT

(\*Campi obbligatori)

Data \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

INVIARE COMPILATO A [talent@weturtle.org](mailto:talent@weturtle.org)

o al 328 9055837 (scansione o foto leggibile) entro 20/08