

BRICKS | TEMA

Tecnologie *Prêt-à-porter*.
Indossare i *panni* della didattica
digitale per stare comodi
nelle prassi quotidiane a scuola

a cura di:

Siega Simonetta



Tecnologie innovative, Prêt-à-porter, Robotica Educativa

Il percorso formativo evidenzia già dal titolo la personalizzazione e la specificità di cui è portatore. L'intero percorso è stato infatti cucito *su misura* per i colleghi dell'IC Montanaro. È stato complesso arrivare a questa dicitura e ringrazio la collega dott.sa Anna Nervo, per il confronto da cui ha avuto origine il titolo quando ancora faceva parte della équipe formativa territoriale del Piemonte: *Tecnologie "Prêt-à-porter" OVVERO Indossare i panni della didattica digitale per stare comodi nelle prassi quotidiane a scuola*¹.

Così come una persona chiede al proprio sarto di fiducia di confezionare un abito che sia adatto al suo fisico, con un colore appropriato alla tonalità della sua pelle o al colore dei capelli, che la faccia sentire comoda e a proprio agio in ogni circostanza, *allo stesso modo* il Dirigente scolastico dell'Istituto Comprensivo "Montanaro" ha chiesto all'EFT Piemonte² di strutturare un percorso formativo per i docenti della propria scuola cucito su misura. Il corso richiesto doveva essere utile a tutti, progettato in base alle diverse competenze digitali dei docenti, avere un taglio molto pratico al fine di rinforzare le abilità e valorizzare le specificità di ognuno, incuriosire i singoli insegnanti affinché il digitale diventasse uno strumento di lavoro *strategico* per una classe molto più friendly, molto più smart.

È nato così un corso in modalità blended, rivolto a tutti i docenti dell'istituto, sia della scuola infanzia, sia della primaria, sia della secondaria di primo grado. Il dirigente dell'Istituto Comprensivo di Montanaro di Torino³, dott. Matteo Vacca Cavalotto, ha inviato, tramite l'help desk del sito EFT Piemonte⁴, una semplice ma precisa richiesta. Nella sezione inerente gli interventi formativi, selezionando come tematica gli ambienti di apprendimento innovativi e le metodologie didattiche, il dirigente chiedeva di essere contattato per organizzare un percorso formativo per i docenti del suo istituto, relativamente alle dotazioni digitali a disposizione dell'istituto (ausili tecnologici da utilizzare in classe e con la classe). Poche, semplici, ma efficaci parole per attivare la nostra procedura di *soluzione dei problemi che segue questi passi*: la richiesta arriva al nostro helpdesk, viene ricevuta dal coordinatore, viene recapitata al referente di ambito dell'équipe, che elabora una prima email in risposta. Segue di solito uno scambio telefonico per comprendere meglio i dettagli della richiesta e in questo caso, successivamente è stato organizzato un incontro online che riunisse tutti gli interessati alla progettazione del percorso formativo. Hanno partecipato l'EFT-Piemonte con la sottoscritta, in qualità di formatrice, e il coordinatore regionale delle EFT; il dirigente dell'istituto; l'animatore digitale e l'intero team per l'innovazione in rappresentanza dei tre livelli di istruzione dell'istituto (scuola infanzia, primaria e secondaria di 1° grado). In seguito, i contatti organizzativi con l'Animatore Digitale hanno permesso di strutturare il corso nei minimi dettagli, valorizzandolo nell'ambito di competenza e nel livello di istruzione a cui appartenevano tutti gli insegnanti, e individuando gli obiettivi da raggiungere. Ogni docente aveva la possibilità di scegliere, durante le 8 ore del corso, percorsi diversi per meglio rispondere alle esigenze di ciascuno. In particolare, dal confronto, è

¹ Il percorso è stato pubblicato sul portale Scuola Futura con [ID 200027](#)

² <https://eft.istruzioneepiemonte.it/eft/chi-siamo>

³ <https://www.icmontanaro.edu.it/>

⁴ <https://eft.istruzioneepiemonte.it/helpdesk/helpdesk>

stato definito un percorso con l'obiettivo di creare (e attivare) esperienze di didattica laboratoriale di Coding e Robotica Educativa inclusive, con la personalizzazione delle STEAM. Nei tre incontri in sincrono di due ore, sono state presentate le teorie metodologico didattiche inerenti al Coding e alla Robotica Educativa e l'approccio laboratoriale per educare al pensiero computazionale, abituare al problem solving e incentivare l'uso del pensiero critico. Una parte delle ore è servita per sperimentare, in tempo reale, le applicazioni presentate durante il corso, simulando l'uso in classe e creando prodotti didattici inclusivi per tutti gli studenti. È questa una delle caratteristiche dei percorsi formativi che propongo, che mi veste a pennello! Penso sia fondamentale proporre formazione che non sia costituita da lezioni frontali e monologhi "senza fine": anche l'attenzione dei docenti, come quella degli studenti in classe, ha dei limiti.



Figura 1 - Presentiamoci con un avatar, attività svolta dai corsisti che permette la conoscenza del gruppo e, dalle espressioni dell'immagine creata, anche la parte emotiva non sempre evidente

I percorsi di formazione EFT sono interattivi, con workshop dove il formatore propone l'uso di applicazioni didattiche e ne mostra le loro caratteristiche e le possibili strategie d'uso, utili in classe. Molto spesso chiediamo ai docenti di *vestire i panni* degli studenti e di sperimentare insieme attività e tools; la riflessione collettiva che ne deriva aiuta l'apprendimento. Capita anche in classe, nel lavoro in piccoli gruppi, che i bambini provino e imparino a utilizzare un programma, condividendo dubbi e perplessità con i compagni. Lo stesso procedimento, anche se a distanza, permette ai corsisti di capire se è tutto chiaro, correggere eventuali errori, mettersi nei panni dello studente che eseguirà questo compito in classe e prevedere le possibili criticità. Poiché l'attività è proposta a un gruppo numeroso di corsisti, spesso i dubbi di qualcuno aiutano a risolvere i problemi di qualcun altro. Si lavora condividendo per crescere insieme. In un istituto comprensivo questo approccio è ancor più produttivo perché i colleghi si conoscono in presenza, ma spesso *non hanno il tempo* per progettare e sperimentare insieme percorsi diversi. In questo corso, collaborando e condividendo, tutto è stato più inclusivo.



Figura 2- Utilizzo della Jam Board come bacheca di condivisione del benessere dei corsisti

I percorsi di formazione EFT sono interattivi, con workshop dove il formatore propone l'uso di applicazioni didattiche e ne mostra le loro caratteristiche e le possibili strategie d'uso, utili in classe. Molto spesso chiediamo ai docenti di *vestire i panni* dei propri studenti e di sperimentare insieme attività e tools; la riflessione collettiva che ne deriva aiuta l'apprendimento. Capita anche in classe, nel lavoro in piccoli gruppi, che i bambini provino e imparino a utilizzare un programma, condividendo il risultato con i compagni. Lo stesso procedimento, anche se a distanza, permette ai corsisti di capire se è tutto chiaro, correggere eventuali errori, mettersi nei panni dello studente che eseguirà questo compito in classe e prevedere le possibili criticità. Poiché l'attività è proposta a un gruppo numeroso di corsisti, spesso i dubbi di qualcuno aiutano a risolvere i problemi di qualcun altro. In presenza la bacheca online è facilmente sostituita da un confronto orale tra corsisti e formatore, nel momento iniziale del corso quando si condividono il programma, l'argomento di studio, conoscenze e aspettative



Figura 3 - Incontro in presenza: concordiamo il lavoro da svolgere prima di iniziare

Nel nostro caso il percorso formativo ha previsto attività verticali per coinvolgere in continuità le classi *finali* ed *iniziali* dei diversi ordini scolastici. Nell'incontro in presenza, invece, si sono sperimentati strumenti didattici divertenti, agili ed efficaci (molti già a disposizione dei docenti dell'istituto, ma poco utilizzati). Nello specifico i docenti hanno potuto utilizzare robot per creare attività didattiche nelle diverse discipline di studio. Il calendario è stato organizzato in tre incontri on line, 15-22-29 gennaio 2024 e uno in presenza nel mese di febbraio. Gli insegnanti hanno partecipato ad almeno due incontri: in ogni data si dava priorità a

un ordine di scuola (infanzia, primaria e secondaria di primo grado). Al fine di ottenere l'attestato il corsista garantiva la partecipazione a due incontri on line (quello inerente il proprio ordine di scuola e un altro a scelta) e all'incontro in presenza dove si sperimentano strumenti didattici innovativi e coinvolgenti, agili ed efficaci da utilizzare in aula e/o in laboratorio, per agevolare e semplificare la comprensione dei contenuti. Negli incontri online, oltre alla didattica laboratoriale per educare al pensiero computazionale, i corsisti hanno verificato l'utilità delle applicazioni proposte per semplificare l'uso delle tecnologie in classe, creando prodotti didattici inclusivi per tutti gli studenti (nessuno escluso!). Altre due ore di attività asincrona sono state riconosciute a fronte dello svolgimento di e-tivity proposte dai formatori.

In questo percorso le aree coinvolte del DigComp Edu, framework europeo, sono l'*Area 1*: Coinvolgimento e valorizzazione professionale - Usare le tecnologie digitali per la comunicazione organizzativa, la collaborazione e la crescita professionale; *Area 2*: Risorse digitali: Individuare, condividere e creare risorse educative digitali; *Area 5*: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti- Utilizzare le tecnologie digitali per favorire una maggiore inclusione, personalizzazione e coinvolgimento attivo degli studenti.

La parte dell'intero percorso che a mio avviso merita maggiore attenzione è la *restituzione*, la possibilità di avere un feed back del lavoro svolto è il desiderio di ogni formatore. Vedere, con gli occhi del corsista, come è stata impostata l'attività in classe e come gli studenti hanno risposto, regala sempre molte soddisfazioni. È importantissimo trasmettere ai corsisti quanto previsto nel programma, ma è fondamentale comunicare cercando di appassionare e coinvolgere chi ascolta, e mettendosi sempre in gioco. E dalle e-tivity si capisce se il messaggio è stato raggiunto, se i corsisti o gli studenti in classe hanno partecipato con soddisfazione alle proposte e se, *coinvolgendosi*, hanno scatenato la loro infinita creatività.

Le riunioni virtuali sono sempre essenziali per la collaborazione, la comunicazione e la condivisione; eliminando le barriere geografiche, consentono di lavorare a distanza in tempo reale. Inutile nascondere il ruolo critico del coinvolgimento visivo. La scelta di tenere la videocamera spenta, oltre a preferenze personali, è dovuta a molteplici fattori: norme culturali, problemi di privacy, limitazioni tecnologiche. L'interazione visiva crea un ambiente più personalizzato e connesso, migliorando la comunicazione e la comprensione. Per questo motivo, pur lasciando libera la scelta, le proposte iniziali fatte ai corsisti, nei tre corsi on line, hanno coinvolto i presenti con semplici esercizi per creare un'atmosfera socializzante. La comunicazione verbale trasmette il tono di un messaggio, ma la mimica e le espressioni facciali sono altrettanto importanti. Sorrisi, cenni, aggrottamenti e sopracciglia alzate forniscono indizi che migliorano la comprensione. Anche le chiacchiere occasionali aiutano a unire le persone e nell'insieme favorire un ambiente di lavoro più inclusivo ed empatico.

A volte, quando il gruppo è numeroso, si preferisce proporre un'applicazione digitale da utilizzare subito, in tempo reale, per attivare l'interazione nel gruppo. Creare un *avatar* può essere una di queste attività. Ogni docente può utilizzare l'applicazione che preferisce oppure nel nostro caso, quanto abbiamo proposto noi:

LA DIGITALE. Questa piattaforma contiene degli strumenti digitali responsabili e gratuiti per accompagnare i processi di insegnamento e di apprendimento in presenza e a distanza. Quindi la comunità educante condivide questo strumento, utilizzando l'applicazione DIGIFACE per creare un avatar. Si prova insieme, con il formatore e se ci sono dubbi o perplessità, vengono subito chiariti. Il risultato del loro lavoro iniziale (avatar) viene poi condiviso in una bacheca virtuale (DIGIPAD). Poi, in un secondo momento sarà il corsista/docente che proporrà l'attività in classe per avere un feed back dai suoi studenti.

Ci presentiamo e ci raccontiamo costruendo un avatar; riflettiamo sul benessere on line, in classe, nel piccolo gruppo, nel grande gruppo, utilizzando la visione di immagini rappresentative, gli stati d'animo che più ci appartengono. E non solo! I suggerimenti del formatore serviranno poi al docente per adeguare in classe l'attività alla programmazione designata. Per esempio, oltre a creare un avatar come rappresentativo della propria immagine, posso chiedere agli studenti di raffigurare, con avatar, un personaggio storico, uno scienziato, o altro ancora: la creatività del docente, in classe, non ha limiti! L'insegnante Paola F. racconta l'esperienza che ha svolto nella sua classe terza, scuola primaria, con queste osservazioni: *"Abbiamo provato ad immaginare le caratteristiche fisiche degli apostoli prendendo spunto dal loro libro di testo, ma anche da come nel corso dei secoli sono stati rappresentati. Per esempio San Pietro e la sua classica iconografia; in San Tommaso abbiamo provato a far trapelare la sua "famosa" incredulità! Qualche difficoltà si è presentata nel cercare dei vestiti adatti (non moderni), ma i bambini sono riusciti a trovare qualcosa che potesse assomigliare ad una tunica/veste. In generale questo lavoro è stato molto gradito, perché i bambini hanno potuto dimostrare il possesso di alcune competenze digitali e questa attività ha reso più facile la memorizzazione dei nomi e di alcune peculiarità dei 12 apostoli. Sono intervenuti anche i bambini che spesso sono più timidi e timorosi di sbagliare e anche quelli che presentano problemi di motricità fine".*



Figura 4 – Attività svolta dagli studenti



Figura 5 - Attività svolta dagli studenti in contesti diversificati: lavoro di gruppo - lavoro individuale in classe

Il coding e la robotica educativa, quali metodologie trasversali da utilizzare in laboratorio, nel primo ciclo scolastico, sono state *lo sfondo integratore* del nostro intervento. La didattica laboratoriale permette di utilizzare strumenti digitali didattici per introdurre i concetti di programmazione e di costruzione di robot con i bambini in età scolare, dai 5 anni in poi. Attraverso attività pratiche e divertenti, gli studenti imparano a scrivere semplici codici e programmare piccoli robot. Queste attività aiutano lo sviluppo di competenze utili per la risoluzione dei problemi, la logica, la creatività e la collaborazione. Inoltre, coding e robotica educativa possono contribuire a preparare gli studenti per le sfide del futuro, fornendo loro una base solida in ambito tecnologico fin dai primi anni di formazione scolastica. Quindi, per fare un esempio pratico di come è stato impostato il corso, se durante le attività in sincrono ai docenti veniva proposto di utilizzare il software di simulazione della apina robot, l'oggetto programmabile molto conosciuto che permette di svolgere i primi passi del coding, in classe poi saranno gli studenti a provare l'attività di simulazione con la LIM, o sullo schermo interattivo presente in aula, nell'ottica di *non spiegare come funziona* ma aiutare l'apprendimento libero tipico del learning by doing: insieme si prova, si sbaglia e si impara.



Figura 6 - Gli alunni ascoltano le consegne dell'insegnante; i corsisti del formatore

Nell'unico incontro in presenza, abbiamo provato insieme il robot programmando e facendolo spostare liberamente per terra o su grossi tavoli, talvolta con sorprese ed errori, infatti usare le frecce direzionali non è poi così semplice come pensiamo, quando modifichiamo il punto di vista!



Figura 7 - I bambini eseguono una programmazione con il simulatore del robot; i docenti, posizione ad altezza di bambino, programmano il piccolo robot e lo fanno direzionare nella griglia dei diversi mondi di apprendimento.



Figura 8 - Le corsiste provano un robot diverso, in legno, dotato di una tavoletta dove è possibile programmare con delle tessere a forma di freccia, collegato al robot dal collegamento Bluetooth. Prove e confronto tra i due robot; prima con la formatrice e poi in autonomia.

Come dice il proverbio: *l'apparenza inganna!*; se pensiamo al piccolo robot, a forma di ape⁵, in dotazione alla scuola, presente in Italia da parecchi anni e molto usato nelle scuole. Purtroppo molti docenti pensano che sia davvero un giocattolino divertente per i più piccoli. In realtà dipende sempre da come si utilizza e quale sia l'obiettivo che interessa raggiungere con gli alunni. Sicuramente, può essere utile, per iniziare i primi passi e le prime programmazioni a scuola e molte sono le applicazioni e gli strumenti informatici che supportano questi robot. A volte il docente, ingannato nel pensare che sia un giocattolo troppo semplice per essere utilizzato nella propria classe, impedisce agli alunni un'esperienza con questo oggetto programmabile che aiuta la costruzione di semplici programmazioni di logico-matematica si impara a pensare, a fare ipotesi, a progettare, a raccontare, a verificare e, in tempo reale, ricevere un feedback dal robot che compie il percorso. Creare un ambiente di apprendimento con l'ausilio di questo oggetto programmabile, rende necessario l'uso di metodologie attive: nelle attività a classi aperte, imparando dagli errori che inevitabilmente si presentano, in ottica del peer to peer, in tutte le opportunità in cui lo studente diventi protagonista del proprio percorso formativo. Un piccolo robot (e tutti gli oggetti programmabili con le frecce direzionali: Bee/Blue Bot, Mouse, Doc, Super doc, Mind, Cubetto, Coco ecc, ecc) diventa uno strumento ludico e motivazionale, mediatore degli apprendimenti per raggiungere gli obiettivi prefissati dall'insegnante, in un modo diverso di intendere la didattica.

⁵ Il Bee Bot è stato sviluppato dalla TTS Group, un'azienda britannica specializzata in risorse educative <https://www.tts-group.co.uk/>.



Figura 9 - Le insegnanti Silvia M. Elena D.R. e Giulia G., in una classe prima hanno proposto queste attività nelle lezioni di italiano e geografia: - I bambini leggono alla lavagna la parola segnata dall'insegnante e indirizzano l'ape; sulla figura corretta; - I bambini scrivono la parola dell'immagine sulla quale vogliono indirizzare l'ape, quindi danno i comandi per far arrivare il robot sulla figura. Matematica: gli alunni eseguono le addizioni proposte dall'insegnante e indirizzano l'ape sul risultato.

Il percorso *Tecnologie "Prêt-à-porter": Indossare i 'panni' della didattica digitale per stare comodi nelle prassi quotidiane a scuola*, ha creato, nelle otto ore di formazione, sia on line che in presenza, molte situazioni di apprendimento dove i corsisti, esplorando tutte le potenzialità, le strategie e le possibili attuazioni degli strumenti presentati, avevano l'opportunità di attivare prove pratiche e riflessioni condivise ad alta voce nel gruppo, da trasferire poi in classe con gli studenti con nuovi spunti di progettazione. Alla fine del corso, le e-tivity di restituzione raccolte nella piattaforma Moodle, hanno permesso di vedere, con gli occhi dei corsisti e dei loro alunni, il percorso realizzato nelle loro classi e *gustarmi* l'attuazione delle loro belle idee. Ho apprezzato la documentazione scritta dai docenti che ritengo molto utile, e andrebbe anche condivisa in

PREMESSA
L'attività è stata svolta con la classe terza per favorire l'apprendimento tra pari; gli alunni di classe seconda hanno guidato i compagni che non avevano ancora utilizzato la piattaforma.

OBIETTIVI
Descrivere percorsi ricorrendo ad organizzatori topologici
Imparare a programmare.

ATTIVITÀ
Individua il percorso e successivamente programma l'apina per farla arrivare sullo squalo.

CONCLUSIONE
Gli alunni, attraverso l'esperienza diretta e l'errore, hanno iniziato a comprendere la differenza tra il linguaggio geografico e quello informatico. È stato dunque possibile introdurre i primi aspetti della programmazione.

NOME E COGNOME: Cristina Pellegrini
ORDINE DI SCUOLA: Secondaria di Primo Grado (IC Montanaro)

RISORSA UTILIZZATA: Esempio di Avatar costruito con DigiFace

AREA DISCIPLINARE: Lettere, Italiano

OBIETTIVI: l'attività consiste nella creazione, su Padlet o presentazione Canva, di un avatar per ogni componente della classe. L'obiettivo è stimolare la conoscenza degli alunni e, nello stesso tempo, allenare la competenza della produzione di testi descrittivi:

- Ogni alunno descrive fisicamente sé stesso in un testo descrittivo
- Ci si scambia gli avatar e ognuno procede alla descrizione ipotetica delle caratteristiche caratteriali del compagno di cui possiede l'avatar (esempio: Antonio sembra solare, simpatico, chiacchierone...)

OSSERVAZIONI: non ho proposto l'attività ai miei alunni perché, data la natura, ritengo opportuno farlo con una prima classe in entrata, nelle prime settimane di settembre

Figura 10 Esempi di e-tivity prodotte da Silvia M. docente di scuola primaria e Silvia P. scuola secondaria di primo grado dell'IC Montanaro

una repository di Istituto, per diffondere e disseminare buone pratiche educative.

Questa attività del coding coinvolge i bambini di 5 anni della sez. B della scuola dell'infanzia Fillak di Montanaro.

L'intento dell'esperienza è accompagnare i bambini alla scoperta del pensiero computazionale, cioè fare in modo che loro possano imparare a pensare giocando per trovare soluzioni ai vari problemi.

Gli obiettivi che ci prefiggiamo di raggiungere con i bambini sono:

- Sviluppare il pensiero computazionale;
- Sviluppare la capacità del problem solving;
- Concepire l'errore come un tentativo.

L'attività si svolge in sezione, durante i laboratori del pomeriggio, e si divide in due momenti;

un primo momento prevede la narrazione e conoscenza dei vari luoghi del nostro Paese (Municipio, Piazza, Scuole, Stazione...) con conseguente visite guidate o visioni di video illustrativi.

Queste attività faranno da sfondo introduttivo al percorso di coding.

Un secondo momento operativo prevede il gioco del coding vero e proprio, durante il quale i bambini programmano la bee-bot per raggiungere un determinato obiettivo.

Le insegnanti in collaborazione con i bambini costruiscono su un pannello un reticolo sul quale in alcune caselle vengono posti dei disegni di luoghi d'interesse del nostro paese.

Inizialmente il bambino prende confidenza con il robottino giocandoci e con il reticolo, successivamente sceglie un punto di partenza e uno di arrivo, verbalizza il suo percorso e infine programma la bee-bot secondo il suo pensiero formulato precedentemente.

Il percorso richiederà di ideare e realizzare sequenze logiche per raggiungere un luogo del reticolo.

La scelta di eseguire l'attività nel laboratorio pomeridiano è stata fatta per creare un ambiente tranquillo per poter favorire nei bambini la concentrazione e far sì che le insegnanti potessero osservare e seguire al meglio i bambini durante le attività.

Tale esperienza per i bambini ha costituito una splendida occasione di gioco e nello stesso tempo hanno potuto cooperare e ragionare insieme per risolvere il problema di come arrivare alla meta stabilita.

Tutto il gruppo ha mostrato interesse e volontà nel collaborare tra loro valutando gli errori non come un fallimento, ma come un'occasione di crescita.

Alcuni bambini sono stati più veloci nella soluzione del percorso, altri invece hanno richiesto più tentativi, ma tutti sono riusciti a raggiungere il loro scopo.

I bambini hanno svolto l'attività con entusiasmo e divertimento.

Il compito delle insegnanti è stato quello di predisporre il materiale, spiegare le attività, di accompagnare in modo non invasivo i bambini al ragionamento e documentare l'attività attraverso fotografie.



Figura 11 Esempio di e.tivity prodotte da Luana B. e Celestina F. docenti di scuola scuola infanzia dell'IC Montanaro

Concludendo questo contributo noto che mi sarebbe piaciuto poter dedicare più tempo e spazio per inserire tutte le foto e le e.tivity ricevute dai corsisti per evidenziare i commenti più emozionanti e le suggestioni che tutte le formatrici conservano nelle *repository personali che si compongono* delle belle esperienze maturate nel corso dei diversi percorsi formativi Vista la buona riuscita del corso, l'EFT Piemonte ha ritenuto opportuno mantenere intatto il layout del corso a disposizione dei formatori che vorranno utilizzarlo, uniformandosi alle esigenze delle scuole richiedenti.

Ringrazio tutte le corsiste ed i corsisti, le colleghe EFT Piemonte Maria Rosa Rechichi. e Raffaella Castellina che, con la sottoscritta, hanno partecipato a questa iniziativa. Un ringraziamento speciale al DS Matteo Vacca Cavallotto per la *richiesta alla* nostra Equipe e la *fiducia nella* nostra Equipe. L'idea di un corso "su misura" per un istituto comprensivo che coordina personalità diverse è risultata essere un'idea vincente che sarà divulgata e proposta in altre realtà, quale buona pratica formativa!



Simonetta Siega

siega.eft@istruzionepiemonte.it

Équipe Formativa Territoriale Piemonte

Docente di scuola primaria, formatrice del metodo LRE (Laboratorio di Robotica Educativa), responsabile del Centro Territoriale per l'Inclusione di Domodossola; Trainer senior di 2° livello per il Programma di Arricchimento Strumentale del Metodo Feuerstein, Standard e Basic, presso il Feuerstein Institute di Gerusalemme; dal 2020 pilota APR (A1/A3) formatrice di Educazione al volo, si occupa di ricerca, sperimentazione e studio dei droni e delle normative che ne disciplinano l'uso a scuola, per gli Under16.