



PROGRAMMA

Ore 14,30 – 15,00: registrazione partecipanti

Ore 15,00 apertura lavori:

- Anna Maria Maullu, Dirigente scolastico IIS G. Brotzu

Ore 15,10

-Anna Rita Vizzari

Ambienti immersivi dai mondi virtuali alle escape room

-Annarella Perra

Mondo Edugame tra realtà visibile e invisibile

-Cristiana Pivetta

Emozioni in poesia con Edmondo

-Gianfranco Marini

Il lato oscuro dello storytelling

-Raffaele Macis

OpenSimulator, la piattaforma dei pionieri

Ore 17,00 PAUSA

19 aprile 2018

Gaming, gamification, mondi immersivi

Ore 17.30/18.30

-Esperienze didattiche in edMondo

Introduzione ai mondi immersivi e presentazione di esperienze didattiche a gruppi di circa 15 insegnanti

Coordinano:

-Elisabetta Buono

Insegnante di Lettere, IIS G. Brotzu di Quartu s. Elena

-Giorgio Lampis

Insegnante di Scienze degli alimenti, IPSAR Gramsci di Monserrato, coordinatore progetto Dagobah

-Ada Maccioni

Insegnante di scuola primaria, Direzione Didattica Is Mirrionis di Cagliari, coordinatrice progetto AlphaBeta

-Maria Luisa Zonno

Insegnante di Lingua Inglese, IIS Bacareda-Atzeni di Cagliari, coordinatrice progetto Harjedalen

Ore 18,30 – 19,00 Dibattito – Consegna attestati