

ISTITUTO COMPRENSIVO DI SANTO STEFANO MAGRA (SP)

ISA 12

PROGETTO ERASMUS PLUS

KA2-L'école de demain pour tous commence aujourd'hui-

Tomorrow's school for all starts today!

Attività di formazione in Bulgaria

Angel Angelov, insegnante di informatica presso la scuola secondaria "Sava Dobroplodni", della città bulgara di Shumen, è stato selezionato come esperto di formazione innovativa di Microsoft per il 2015 per il suo contributo all'uso delle tecnologie dell'informazione nel processo di insegnamento. Ogni anno, Microsoft seleziona esperti provenienti da tutto il mondo, che si incontrano in un forum globale per discutere le loro idee e approcci innovativi nell'uso delle nuove tecnologie nell'insegnamento. Insieme a 100 esperti di altri paesi, il gigante del software ha invitato Angel Angelov a condividere la sua esperienza nell'uso innovativo della tecnologia di classe, in un forum nel maggio 2015.



Il metodo che rende l'insegnamento di Angelov così attraente è imparare attraverso l'azione e il fare. Mentre prepara il suo piano di insegnamento, Angelov ricorda quanto fosse difficile per lui come studente comprendere le nozioni di matematica astratta. La sua idea principale è rendere l'apprendimento facile e divertente. Angelov è convinto che le tecnologie dell'informazione sviluppino il pensiero logico e suscitino interesse in altre discipline scolastiche.

Angel Angelov: "Lavorare su un progetto, ad esempio, una grafica computerizzata, è legato alla pittura. Se la grafica include due figure uguali - questo è legato alla matematica. "

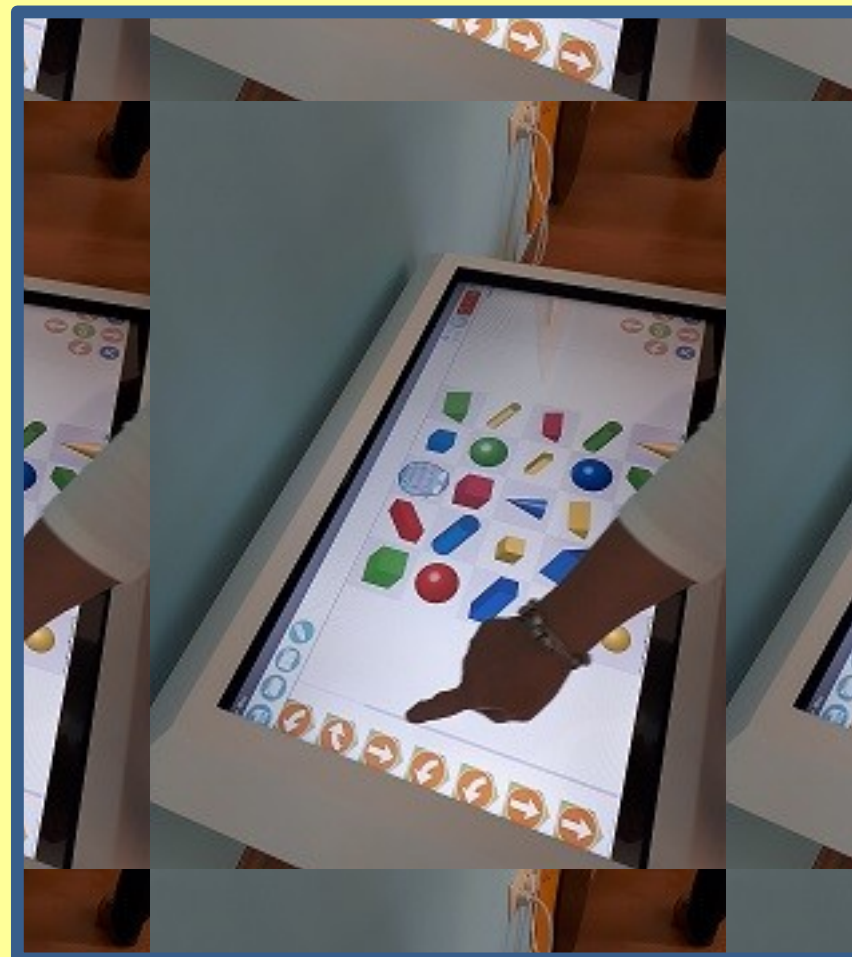
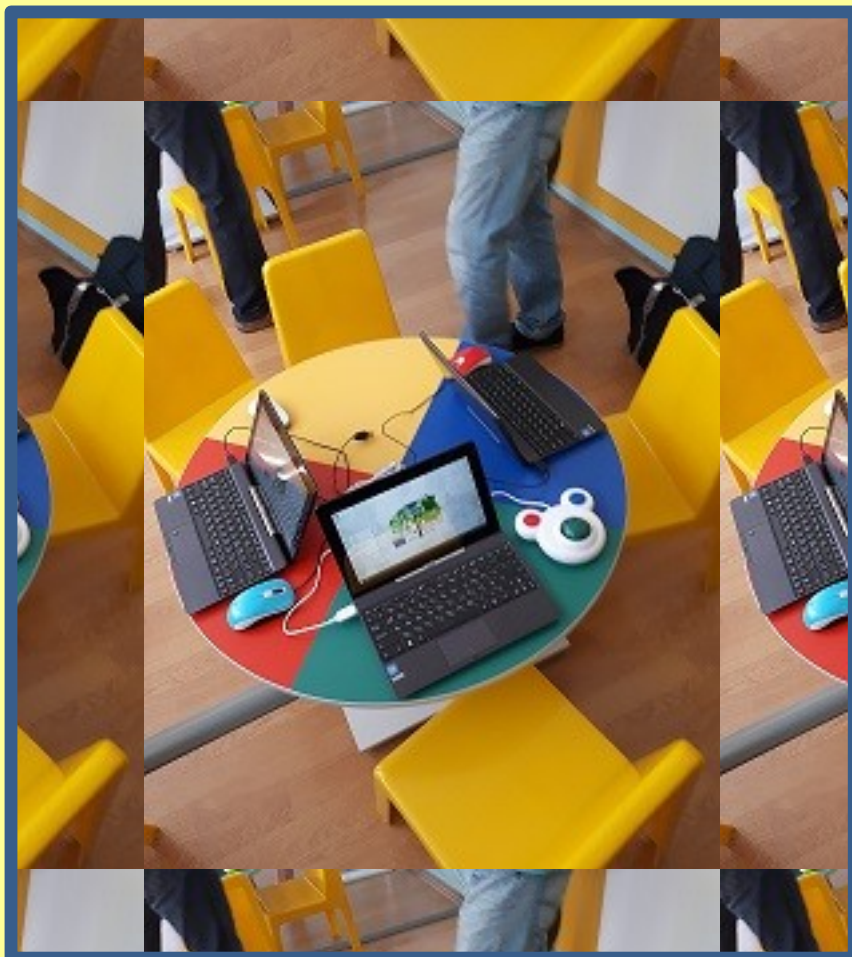
Microsoft ha riconosciuto il suo approccio innovativo in classe basato sull'incoraggiamento alla curiosità dei bambini nell'apprendimento e nell'uso delle tecnologie.

"Incoraggio l'entusiasmo naturale dei bambini a imparare per insegnare loro a lavorare con le loro mani. Usando i loro sensi, sviluppano il pensiero logico e il costruttivismo - abilità che saranno utili per loro nella vita ", spiega Angelov.

L'obiettivo di Microsoft è creare una comunità globale di innovatori dell'istruzione, tra cui Angel Angelov.

Il suo portfolio con pubblicazioni e attività è visibile al link <https://angelov.innovateconsult.net/en/contacts/>

Angelov collabora attivamente con la scuola dell'infanzia ed in particolare con la scuola KOSMONAVT dove ha creato un laboratorio di informatica.





Lezione di musica



Percorso con Bee Bot



Cappuccetto Rosso interattivo

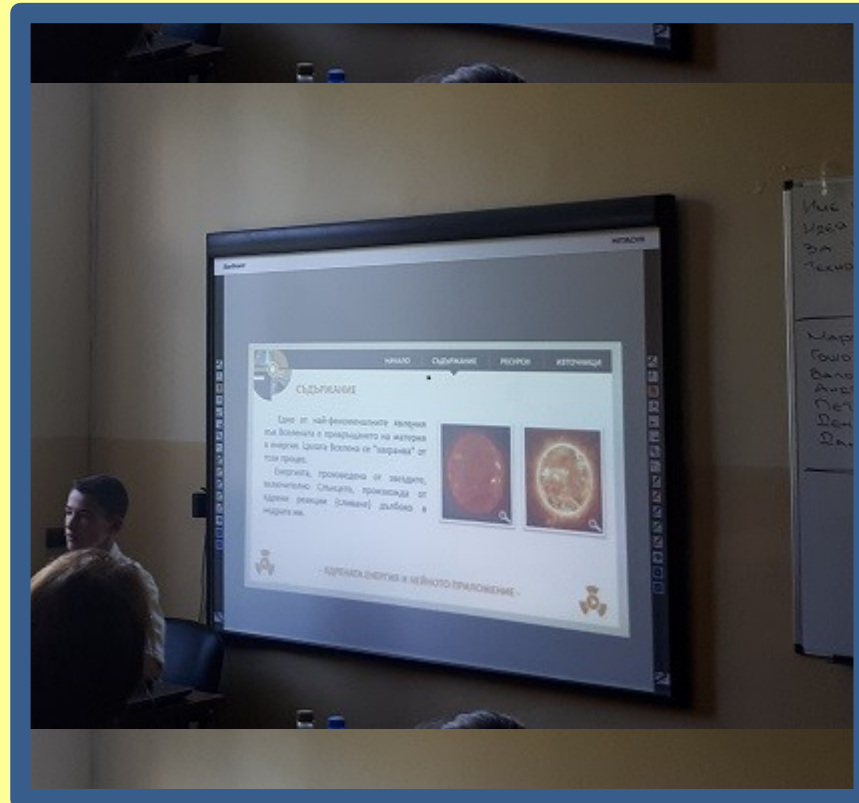




Prescrittura e Prelettura



I suoi studenti della scuola secondaria creano giochi e programmi fruibili dai bambini della scuola dell'infanzia sino agli studenti universitari. Angelov stimola così nei più grandi la motivazione ad apprendere e a lavorare per la creazione di prodotti multimediali realmente utili dai più piccoli ai più grandi.



Alcuni programmi utilizzati

- **Ozobot** bit programmabile con **OzoBlockly**, un ambiente per la programmazione a blocchi – con livelli di difficoltà crescente – molto simile a Scratch.
- **Stop Motion Animation** per creare filmati con l'app. Stop motion HD Studio pro
- **Robot Lego education WeDo 2.0** compatibile con **Scratch**.
- **Kano** il kit per costruire un computer in 10 minuti
- **Jumpido** per giochi logico matematici
- **Envision** piattaforma di giochi didattici interattivi

Riunione dei coordinatori in Svezia

Durante l'incontro sono state prese decisioni in merito a:

- Utilizzo e modifiche delle piattaforme Etwinning e Mobility Tool
- Calendario prossime formazioni
- Ricaduta delle attività di formazione su alunni , docenti e genitori.

Lavoro sulla piattaforma Mobility Tool per compilazione report intermedio



Video conferenza con Angel Angelov durante la quale sono state stabilite le attività da svolgere con gli studenti che verranno poi condivise con lo stesso esperto e i suoi ragazzi per uno scambio di buone pratiche.

