



# Scuola, più spazio a gioco e fumetto per la didattica

Lucca Crea invitata alla fiera nazionale "Didacta"  
Docenti, educatori ed esperti del settore a confronto

LUCCA

**Portare** il fumetto e il gioco nelle scuole per renderli strumenti didattici al servizio degli insegnanti e degli studenti. Da sempre è una delle missioni di Lucca Crea che ogni giorno di più vede riconosciuto il proprio ruolo anche a livello nazionale. Lucca Crea infatti è stata invitata a partecipare alla nuova edizione di Didacta, la fiera nazionale in cui docenti, educatori ed esperti del settore hanno la possibilità di confrontarsi e condividere idee.

**L'iniziativa** rientra nelle attività che la società di proprietà del Comune di Lucca svolge a servizio delle scuole, collaborando attivamente con gli enti del territorio come ad esempio, quelle per sensibilizzare i giovani all'ambiente come nel caso di "Scarty" per la raccolta differenziata realizzata con Sistema Ambiente e "BluTube" con Geal per il risparmio dell'acqua, o ancora come la campagna di prevenzione "Come ti frego il virus! 2020 - All together now" realizzata con la Prefettura di Lucca per parlare ai ragazzi di prevenzione del

Covid-19, o i due percorsi di formazione degli insegnanti attualmente in corso, "I Rodarici" sulla poetica Rodariana, realizzato grazie al contributo della Cassa di Risparmio di Lucca e "L'ora di lezione non basta" promosso da "Scuola Senza Zaino" che formerà oltre 90 insegnanti italiani all'uso del Gioco di Ruolo come strumento didattico.

**Lucca Crea** quindi porterà la propria esperienza oltre i confini regionali. Gli eventi online di Didacta si terranno infatti a livello nazionale dal 16 al 19 marzo e vedranno tra i protagonisti proprio Lucca Comics & Games in due distinti momenti, grazie alla collaborazione con Editrice Il Castoro, nel programma Le Voci Per la Scuola, organizzato da MR Digital Education. I due appuntamenti speciali sono destinati ai docenti e alle scuole, e affronteranno il ruolo essenziale del fumetto come strumento di formazione, educazione, diffusione della cultura.

**Gli incontri** vedranno la partecipazione di prestigiosi autori, noti al pubblico dei giovanissimi e già apprezzati dagli educatori e dal mondo della scuola per la loro capacità di unire intrattenimento e approfondimento, rac-



contando con una straordinaria abilità narrativa e visiva le idee, i problemi, le paure, le speranze e la quotidianità di bambini e ragazzi.

**Mercoledì 17** marzo, alle 15 "Perché leggere fumetti a scuola" con gli autori Silvia Vecchini e Sualzo, e Loredana Balducci (Editor Il Castore). **Giovedì 18** marzo, alle 9, "Identità, diversità e scoperta di sé: esprimersi a fumetti" con Assia Petricelli e Sergio Riccardi, autori di Per sempre (Tunué) ed Emanuele di Giorgi (amministratore Tunuè).

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Il gioco "Scarty" nel 2016, per imparare la raccolta differenziata



## Cosa ci aspetta dopo l'emergenza

# Il futuro della scuola sarà la didattica integrata

L'insegnamento a distanza è solo una parte della sfida che dobbiamo vincere per cambiare il sistema della formazione

■ Dove andrà la scuola dopo la pandemia? Lo vedremo a Didacta 2021, l'evento nazionale più atteso dell'anno per docenti, educatori, esperti, che hanno la possibilità di confrontarsi e condividere idee sul futuro del sistema educativo. Per la prima volta in versione completamente online, dal 16 al 19 marzo, Didacta 2021 ha come slogan "il futuro della scuola è oggi". Leggendo tra le righe degli oltre 160 eventi del programma scientifico organizzato da Indire, l'Istituto nazionale di documentazione, innovazione e ricerca educativa, troviamo le direttrici per capire cosa ci riserva il futuro.

La pandemia ha dimostrato che bisogna saper andare oltre la didattica a distanza per realizzare una didattica integrata, con i preziosi strumenti che il mondo digitale può offrire an-

che in aula. A cominciare dall'innovazione nei sistemi educativi regionali. La sua prima concretizzazione sta avvenendo in Lombardia, grazie ad un'intesa triennale con Indire deliberata dalla giunta regionale, su proposta di Fabrizio Sala, assessore all'Istruzione, università, ricerca, innovazione e semplificazione. Obiettivo: sperimentare modelli, strategie e ambienti innovativi per la didattica digitale integrata, su Open Scuola, una piattaforma gratuita per migliorare la formazione di docenti e studenti, con lezioni video e webinar sui sistemi di didattica a distanza. La piattaforma è l'evoluzione di Open Innovation, nata durante la prima ondata dell'emergenza Covid con l'obiettivo di creare uno spazio dove trovare risorse digitali ordinate in base alle esigenze effettive dei docenti.

Tra i 160 eventi organizzati da Indire, relatori di alto livello si alterneranno su argomenti che toccano le metodologie e gli strumenti utilizzati nella didattica, l'organizzazione scolastica, le discipline e il curriculum. Gli operatori mostreranno i loro ultimi dispositivi, la loro tecnologia, la realtà virtuale e aumentata in stand tridimensionali. Si potrà partecipare da remoto a dirette streaming sui social media ed accedere a workshop ed incontri sulle diverse piattaforme come Zoom, Teams, G-Suite, We-

school, Webex, che ormai docenti e studenti sono abituati ad usare per bypassare la chiusura delle scuole dovute alla pandemia.

Fare una lezione in videoconferenza, però, non significa abolire le metodologie didattiche tradizionali. La stessa didattica a distanza ap-

plicata finora è spesso un limite anziché un'opportunità e sono poche le scuole che hanno iniziato ad usare panel interattivi per realizzare lezioni immersive ed esplorare musei virtuali, portali scientifici ed archivi multimediali, usare linguaggi audiovisivi e codici di programmazione, interagire con gli studenti in classe e da remoto con pc o tablet. Didacta 2021 ci fornirà come al solito una proiezione sul futuro della scuola, ben sapendo che il vero cambiamento avverrà quando tutti gli insegnanti saranno messi in condizione di pensare e realizzare una lezione direttamente in digitale, abbandonando lavagna di ardesia, testi cartacei, gessetti e cancellino.

La sfida da vincere è questa.

A.B.



LUCCA COMICS & GAMES

## “Leggere fumetti a scuola” Incontri per docenti e studenti

LUCCA. Oggi più che mai il futuro della scuola è un tema caldissimo. Lucca Crea srl è stata invitata a partecipare alla nuova edizione di Didacta, fiera nazionale in cui docenti, educatori ed esperti possono confrontarsi. L'iniziativa rientra nel quadro delle attività che Lucca Crea srl svolge a servizio delle scuole. Rientrano in questo contesto, per esempio, le attività di sensibilizzazione verso le risorse ambientali, come Scarty, realizzata con il Comune di Lucca e Sistema Ambiente per educare i bambini alla raccolta differenziata e BluTube, con Comune e Geal spa per insegnare a non sprecare l'acqua. Gli eventi online, dal 16 al 19 marzo, vedranno tra i protagonisti anche Lucca Comics &

Games. Grazie alla collaborazione con Editrice Il Castoro, nel programma Le Voci Per la Scuola organizzato da Mr Digital Education, «racconteremo – viene spiegato – in due appuntamenti speciali il ruolo essenziale del fumetto come strumento di formazione, educazione, diffusione della cultura». La “nona arte” presentata come un mezzo unico per conoscere il mondo e la storia, parlare di diversità culturale, approfondire temi di attualità, studiare l'arte e le sue evoluzioni.

Il primo incontro si svolgerà il 17 marzo, ore 15-16. Un incontro per i docenti sul perché leggere fumetti a scuola, con gli autori Silvia Vecchini e Sualzo, e Loredana Baldinucci ( Il Castoro). Il 18 mar-

zo, ore 9-10, un incontro per le scuole. Identità, diversità e scoperta di sé: esprimersi a fumetti (con Assia Perricelli e Sergio Riccardi, autori di Per sempre ed Emanuele di Giorgi). Gli eventi targati Il Castoro includeranno altri temi (e autori) vicini al Lucca Comics & Games. Si parlerà di economia e di sviluppo sostenibile con Federico Taddia e Pierdomenico Baccalario (16 marzo, ore 15); di iperconnessione, big data e rapporto tra vita virtuale e reale con Luigi Ballerini (16 marzo, ore 10 e ore 17); di comunicazione responsabile e prevenzione del cyberbullismo con Carlotta Cubeddu (19 marzo, ore 9 e 14). Info e partecipazione: [eventi.fieradidacta.it](http://eventi.fieradidacta.it) —

© FIERADIDACTA



## Didacta: nella scuola del futuro più spazio al fumetto?

Dal 16 al 19 marzo si svolgerà *Didacta*, il festival online dedicato alla didattica rivolto a docenti ed esperti del settore. L'evento ospiterà due incontri sul ruolo della Nona Arte realizzati in collaborazione con Editrice Il Castoro e *LC&G*.



La nuova edizione di *Didacta*, la fiera nazionale cui docenti, educatori ed esperti del settore hanno la possibilità di confrontarsi e condividere idee, si terrà online dal 16 al 19 marzo e vedrà tra i protagonisti anche *Lucca Comics & Games*. Grazie alla collaborazione con Editrice Il Castoro. All'interno del programma ci saranno due appuntamenti sul ruolo essenziale del fumetto come strumento di formazione, educazione, diffusione della cultura, come un mezzo unico per conoscere il mondo e la Storia, parlare di diversità culturale, approfondire temi di attualità ma anche studiare l'arte e le sue evoluzioni.

A seguire il programma degli incontri:

*Perché leggere fumetti a scuola*



Mercoledì 17 marzo, ore 15.00-16.00 - Incontro per Docenti

Con gli autori Silvia Vecchini e Sualzo, e Loredana Balducci (Editor Il Castoro), affiancati da Jacopo Moretti (Comics Brand Manager *Lucca Comics & Games*)

È proprio vero che un fumetto... "ha poco testo e quindi poco da leggere"? "È troppo facile, troppo 'leggero', troppo da piccoli"? E che "non si può leggere ad alta voce"? Quali benefici potrebbe avere nell'educazione alla lettura e quali possibilità nelle attività didattiche? Un incontro formativo per sfatare falsi miti e conoscere più da vicino che cos'è un *graphic novel*.

*Identità, diversità e scoperta di sé: esprimersi a fumetti*

Giovedì 18 marzo, ore 9.00-10.00 - Incontro per le Scuole



Con Assia Petricelli e Sergio Riccardi, autori di *Per sempre* (Tunué) ed Emanuele di Giorgi (amministratore Tunuè), affiancati da Jacopo Moretti (Comics Brand Manager *Lucca Comics & Games*)

Un incontro per riflettere sull'identità e scoprire i dietro le quinte della realizzazione di un romanzo a fumetti e le sue applicazioni interattive. Un'occasione per approfondire un linguaggio narrativo fatto di parole e immagini. *Per sempre* è un *graphic novel* sull'accettazione del proprio corpo e della diversità, partendo dalle scoperte che accompagnano il primo vero innamoramento. Mentre i suoi genitori dormono nel villaggio turistico dove sono andati a trascorrere le vacanze, Viola incontra un ragazzo del posto. In poco tempo tra i due scatta la scintilla ma i loro incontri sono considerati sbagliati dai genitori di lei. Cosa è veramente sbagliato per giovani e adulti? Cosa può essere considerato un errore?

Inoltre, si parlerà infatti di economia e di sviluppo sostenibile con Federico Taddia e Pierdomenico Baccalario, autori della nuova collana non-fiction *Le 15 domande* (16 marzo, ore 15); di iperconnessione, big data e rapporto tra vita virtuale e reale con Luigi Ballerini (16 marzo, ore 10 e ore 17); di comunicazione responsabile e prevenzione del cyberbullismo con Carlotta Cubeddu (19 marzo, ore 9 e ore 14).

Per maggiori informazioni e le modalità di partecipazione: [fiera.didacta.it/](http://fiera.didacta.it/) target="\_blank" data-saferedirecturl="https://www.google.com/url?q=http://eventi.fiera.didacta.it/&source=gmail&ust=1615577059662000&usg=AFQjCNEwasb2kQEE-My0-ZXK5Vm4RhDVjA" rel="noopener">eventi.fiera.didacta.it



## Gli eventi STEM a Fiera Didacta. Guarda il video di presentazione

11/03/2021

A cura di: Redazione



Jessica Niewint, referente della struttura di ricerca sulla didattica laboratoriale e innovazione del curriculum nell'area scientifica (STEM), presenta le proposte formative (seminari e workshop immersivi) che l'Indire ha organizzato a Fiera Didacta in ambito scientifico.

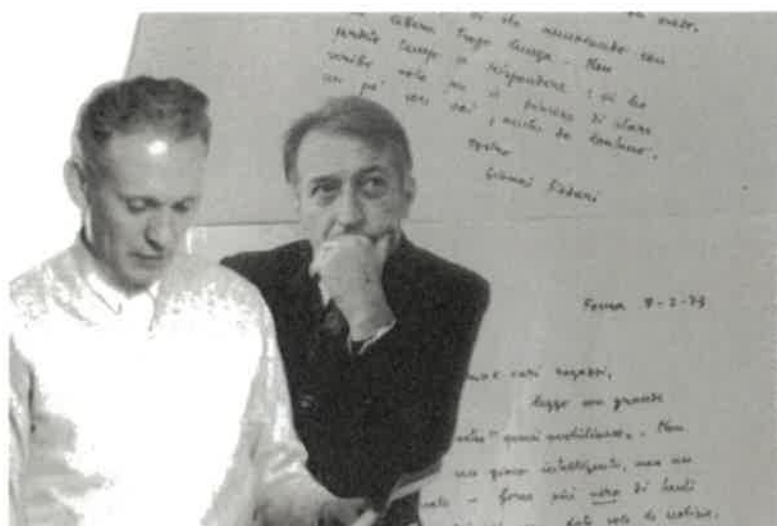
Per conoscere meglio gli eventi puoi consultare il programma e guardare il video di presentazione sulle STEM.



## due ambienti virtuali per ripercorrere un dialogo mai interrotto tra pensiero pedagogico-educativo, didattica attiva e opera letteraria – Indire

11 Marzo 2021 I 'maestri' Lodi e Rodari: due ambienti virtuali per ripercorrere un dialogo mai interrotto tra pensiero pedagogico-educativo, didattica attiva e opera letteraria

di Pamela Giorgi



*'Se una società basata sul mito della produttività (e sulla realtà del prodotto) ha bisogno di uomini a metà, fedeli esecutori, diligenti riproduttori, docili strumenti senza volontà, vuol dire che è fatta male e bisogna cambiarla. E per cambiarla occorrono uomini creativi, che sappiano usare la loro immaginazione'*

(G. Rodari, *Grammatica della Fantasia*, Torino, Einaudi, 1973)

*'Subito il primo giorno, devi decidere di fronte ai bambini come impostare il tuo lavoro: per asservire o per liberare. Da questa scelta dipende tutto il resto, anche la tua dimensione umana. Se scegli il metodo della liberazione senti nascere dentro di te una grande forza che è l'amore per i ragazzi, lo stesso amore che non può non trasferirsi sul piano sociale con l'impegno civile. [...] Se non sei per la liberazione, porti a scuola la tecnica del padrone, duro o paterno a seconda dei casi: apparentemente è il sistema più facile e comodo ma alla fine trovi un vuoto morale enorme e la noia'*

(M.Lodi, *Lettera a Katia in Il paese sbagliato*, Torino, Einaudi, 1970)

In questo avvio di **fiera Didacta** 2021, Indire dedica **due spazi web** rispettivamente a **Gianni Rodari e Mario Lodi**, in occasione dei due centenari dalla nascita: del primo, si è appena concluso nel dicembre 2020; del secondo, le celebrazioni ufficiali avranno inizio dal prossimo 17 febbraio 2022.

Nelle rispettive pagine dedicate – grazie a materiali documentari di varia tipologia che auspichiamo utili per i docenti – ricostruiamo quella trama di riflessioni teoriche e di concrete posizioni civili e politiche riguardo la scuola, che spesso furono tra i due sinergiche e reciproche.

Lodi e Rodari o **Rodari e Lodi** (per seguire puntualmente la cronologia dei centenari),



due 'maestri' che svilupparono idee e riflessioni sull'ambito formativo, sul rapporto con i bambini, con le famiglie, sul ruolo della scuola. Se c'è, infatti, un 'anello forte' che lega i due è proprio la volontà di **ridisegnare il rapporto adulti-bambini** e che questo elemento viene sviluppato nella scuola, in prospettiva democratica.

Non per mera casualità il 1961 aveva visto la quasi concomitante pubblicazione sia della storia del passerotto 'Cipì', nata dalla penna del maestro Lodi e dalle matite colorate dei suoi bambini e molto sostenuta presso l'editore Einaudi da Rodari stesso (Salviati, 2021); sia, poco prima, della celeberrima piccola 'Alice' rodariana, comparsa sulle pagine de 'Il Corriere dei Piccoli'. Alice che, come Cipì, divenne paradigmatica dell'importanza nello sviluppo di ogni bambino, dell'esperienza, dell'esplorazione, della comprensione profonda, dell'apprendere a scegliere.

Idee queste messe in bocca ad Alice medesima, la quale, dopo una delle sue rovinose innumerevoli cadute, quella nel calamaio pieno d'inchiostro, conclude risolutamente: 'meglio scegliere le parole che vengono dal profondo del proprio cuore' e non le tantissime etero-indotte in cui si è imbattuta nel corso dell'avventura.

**Libertà decisionale** ribadita da Rodari nella sua recensione a 'Cipì' (G. Rodari, Recensione di Cipì di Mario Lodi, in 'Stasera' del 2 febbraio 1962), ove intravedeva nelle vicende di quel passerotto eroico, la crescita di ogni ragazzo, la sua gioia, le sue pene e aspirazioni alla **libera auto-individuazione**. In quella storia in cui, scriveva Rodari nella stessa recensione al libro, 'I ragazzi, contrariamente al solito, sono autorizzati a guardare fuori dalla finestra per scoprire il mondo'.

Entrambi ebbero, dunque, in mente **un'educazione nuova direzionata in senso antiautoritario** e finalizzata ad una 'società nuova'. Il rapporto di Rodari con la scuola, certo, rimase appena più in sottotraccia, lui così a lungo saccheggiato (Salviati, 2020) in una frammentazione dell'opera letteraria, ma che certamente, proprio attraverso quell'opera letteraria, seppe ridisegnare in modo incisivo il valore educativo della scuola. Lodi, dal canto suo, in primo luogo docente e grande pedagogo, della didattica mutò più operativamente aspetti radicati e metodologie tradizionali. Scriveva così Mario Lodi nella sua premessa all'edizione de 'Scuola di Fantasia' (Lodi, La scuola di Rodari, in Rodari, 1992):

'L'attenzione di Rodari per le scuole si collocava nell'analisi di una società che, uscita dalla dittatura fascista e dalla guerra, cercava in se stessa le forze vitali per ricostruire sui valori della Costituzione un nuovo modello di vivere'.

Tale idea di fondo, che Lodi si premura di sottolineare come propria dell'amico Rodari, coincide di fatto con quella stessa idea di scuola espressa in più circostanze a sua volta da lui stesso e che, fu da lui a lungo reiterata nel tempo attraverso la sua opera di intellettuale e la sua azione di uomo di scuola, tanto da ribadirla fin all'ultimo. A tal proposito merita d'esser ricordato in questa sede un suo lavoro piuttosto recente 'Costituzione. La legge degli italiani' (2008), dove egli, per spiegare la Costituzione ai più giovani, sostituiva in modo emblematico la parola 'Repubblica' con la parola 'Scuola', definita come 'la Repubblica dei bambini e dei ragazzi'. Tra i vari articoli, cito il numero 4, che forse più di altri di quello stesso testo palesa la natura forte di ammaestramento civile e democratico del momento scolastico:

'Ogni bambino ha diritto ad essere rispettato... Vuol dire che tutti ci dobbiamo aiutare e a scuola, che non sono più bravi i maschi e più belle le femmine, ma che siamo tutti bravi uguali e belli uguali, maschi e femmine ... Questa regola ci spiega che noi dobbiamo sopportare anche gli antipatici. E in Italia siamo tutti importanti, non solo chi va in tv... Vuol dire che se siamo amici siamo più felici'.

E' sempre in 'Scuola di Fantasia', che Rodari, fa emergere, un altro elemento di raccordo tra i due intellettuali, quello dell'**importanza del legame con il Movimento di Cooperazione Educativa**, di cui Lodi, come sappiamo bene, fu una delle figure di spicco:

"E non piove nemmeno adesso, per me, sul dovere di rispettare nel bambino il bambino [...] di non abusare mai della nostra superiorità di adulti (men che meno della nostra autorità di padri e di maestri) per non imporgli le nostre idee, i nostri atteggiamenti, le nostre – chiamiamole col loro nome – passioni [...] Il metodo deve essere il più democratico possibile [...] è per questo che per ciò che riguarda la scuola aderisco completamente al Movimento di Cooperazione educativa, che, secondo me, realizza al massimo il rispetto del bambino e meglio favorisce la sua liberazione, in ogni senso [...] In una 'buona classe MCE la scala dei tradizionali "valori scolastici" – voto, pagella, interrogazione, disciplina, silenzio, emulazione individualistica, eccetra – ha perso uno dopo l'altro tutti i suoi tarlati gradini. Si affermano altri valori: la collaborazione, la solidarietà, il piacere di lavorare insieme, l'atteggiamento di ricerca aperta su ogni aspetto del reale, la mentalità scientifica".

Entrambi, dunque, nella cornice del Movimento di Cooperazione Educativa:

'Fin dagli anni 50 – ricordava Lodi – [Gianni Rodari] arrivava puntuale ad ogni convegno nazionale del Movimento come giornalista e come giornalista serio e preciso si interessava ai problemi che il Movimento affrontava, dai bambini che usavano la parola in libertà, alle ricerche in atto per l'elaborazione della pedagogia popolare, come alternativa a quella trasmissiva della scuola autoritaria. Ascoltava attento le relazioni, ma soprattutto discuteva con noi dei problemi più significativi, prendeva appunti su tutto. Si capiva che lì, insieme a noi, non era solo il giornalista, era anche il maestro che rispuntava e coglieva, nel fermento delle idee e delle esperienze nostre, la speranza, direi la certezza, di un cambiamento positivo della realtà. Noi lo sentivamo un amico, che cercava insieme a noi la via della 'rivoluzione silenziosa' che avrebbe dovuto dare concretezza alla riforma della scuola in senso democratico'.

Entrambi, infine, **innovatori con un occhio molto attento** non solo al mondo scolastico, ma anche a quello dell'**estetica letteraria**, cercando di evitare alla loro scrittura le trappole ideologiche, ma al contempo tentando un'operazione culturale dall'incisività altamente politica.

Son troppo poche queste righe per definire cosa fu la scuola per questi 'maestri' a cui dedichiamo la prossima edizione di **Didacta** 2021, son anche poca cosa le pagine web, con le quali abbiamo semplicemente tentato un omaggio a chi con la propria opera seppe ribadire che **la scuola** non è solo il luogo gerarchico in cui i maestri insegnano e gli alunni imparano, ma è uno **spazio ampio che comprende tutto (genitori, maestri, alunni, territorio)** e che, infine, è, soprattutto, organo costituzionale con un **imprescindibile ruolo nella costruzione della società democratica**.

#### **I DUE SPAZI VIRTUALI**

Il lavoro allo **Spazio Rodari | 100 anni di Fantasia Fantastica** è iniziato ad ottobre 2020, in una collaborazione tra Indire e un gruppo di studenti dell'ITT "G. Chilesotti" di Thiene (Vicenza), laddove la scoperta di Rodari è divenuta occasione per attivare un laboratorio didattico di storia, letteratura ed informatica. In questo spazio web abbiamo reso accessibili materiali vari: note biografiche illustrate, letture ad alta voce, strisce animate, interviste a studiosi e ad amici e un ciclo di Webinar per la formazione docente circa l'opera, il pensiero di Rodari e alcune sue riletture a partire dalle istanze della scuola contemporanea.

A questo si aggiunge il rimando ad un'altra iniziativa Indire: il ciclo di webinar pensati dai ricercatori delle Piccole scuole e intitolato 'Spaesi: atlante di geografia fantastica'. In questa sezione (adesso conclusa ma con la possibilità di accedere alle registrazioni degli incontri) ci si è focalizzati sul tema della **scrittura a distanza**: le esperienze degli insegnanti che Indire ha documentato, i tutorial di applicazioni e ambienti online, le soluzioni per mettere tutti gli alunni nella condizione di partecipare, si accompagnano ad un ciclo di webinar tenuti da due studiose di Gianni Rodari, Vanessa Roghi, storica e autrice di Lezioni di Fantastica (in corso di pubblicazione) e Ilaria Capanna, curatrice

della Biblioteca privata della Famiglia Rodari, organizzati per consentire ai partecipanti di entrare nella Grammatica della fantasia in modo da utilizzarla per attraversare più discipline e comporre filastrocche, poesie, racconti.

Il secondo ambiente Web **Spazio Lodi | 100 anni di pedagogia rivoluzionaria** prende avvio adesso, per definirsi con una molteplicità di materiali che saranno via via caricati, sino a tutto il 2022, quando ricorrerà infatti il centenario della nascita di Mario Lodi (1922-2014).

In questo ambiente virtuale, grazie al contributo del Comitato Promotore del Centenario e l'Associazione Casa delle Arti e del Gioco – Mario Lodi, sono per adesso resi accessibili: note biografiche illustrate, gallery di fotografie e disegni, letture ad alta voce, interviste e un primo calendario di cicli di incontri preparatori, che prenderanno avvio a partire dal 3 giugno 2021.



## L'università IUL protagonista a Fiera Didacta Italia – Indire

“Anche quest’anno – ha dichiarato il **Presidente dell’Università IUL, Flaminio Galli** – l’Ateneo parteciperà a Fiera Didacta con una proposta formativa di qualità. L’obiettivo è di mettere a disposizione dei docenti e delle scuole di ogni ordine e grado le competenze maturate nel corso degli anni nell’ambito della formazione online, intesa come strumento ormai necessario nella scuola del futuro”.

L’Università IUL contribuisce ad arricchire il programma di Didacta con **sei eventi formativi** rivolti a docenti e dirigenti scolastici, **tutti validi per il rilascio dell’attestato di frequenza**.

Il primo appuntamento organizzato dall’Università è in programma **martedì 16 marzo, dalle ore 15 alle 17**, con il workshop immersivo “Educazione alla cittadinanza attraverso la natura”, dedicato ai docenti della scuola dell’infanzia. L’incontro sarà l’occasione per affrontare il tema dell’educazione allo spazio aperto come esercizio di cittadinanza attiva. Sempre il 16 marzo, **dalle 16 alle 17.30**, è previsto il seminario “Tutti in campo: realtà scolastiche e sportive a confronto”, durante il quale si discuterà dello sport come fenomeno culturale ed economico-sociale di grande impatto, che interessa politiche dell’ambiente, del turismo, della comunicazione, dell’educazione. L’incontro è rivolto ai docenti, soprattutto dei licei sportivi, che potranno acquisire competenze specifiche per promuovere il valore educativo dello sport.

**Giovedì 18 marzo, dalle ore 16 alle 17.30**, è in programma il seminario rivolto ai dirigenti scolastici dal titolo “Il ruolo della Leadership come leva per l’innovazione”. Un’occasione per affrontare temi quali la governance e il ruolo del dirigente scolastico come soggetto che può fare la differenza, ponendosi al centro di un modello di gestione della scuola basato sulla costruzione di capacità educative, didattiche e organizzative per il miglioramento. Nel tardo pomeriggio di giovedì 18, **dalle 18 alle 20**, è previsto un workshop immersivo dal titolo “Tra il digitale e l’analogico: usare le tecnologie per la continuità, nella fascia 0-6”. Rivolto agli insegnanti della scuola dell’infanzia, l’incontro vuole portare all’attenzione spunti per attività concrete che sappiano conciliare strumenti digitali e materiale analogico. Un’occasione per sperimentare le opportunità di utilizzo di tool tecnologici (video, diatape, realtà aumentata, fotocamera, smartphone) adatti a implementare percorsi di continuità fra le due fasce d’età 0-3 e 3-6.

**Dalle 16 alle 17.30 di venerdì 19 marzo**, sarà la volta del seminario “Mrs Spelling e i Fumbles! Gli errori che divertono e insegnano”, un laboratorio che intende illustrare ai docenti dell’ultimo anno della scuola dell’infanzia le modalità con le quali guidare i bambini a mettere in pratica in classe e a casa il “percorso Fumbles”, un programma ludico-didattico interdisciplinare composto da video, esercizi, canzoni, scenette da recitare, app ed esperienze di realtà virtuale immersiva. Il percorso rappresenta anche un efficace primo approccio alla metodologia CLIL nella scuola primaria. Il programma IUL chiude venerdì 19 **dalle 18.30 alle 20** con il seminario “Osservazione e Laboratori per lo sviluppo dell’intelligenza emotiva”, dedicato allo sviluppo socio-emotivo nella scuola dell’infanzia. A partire da questo tema sarà proposta una riflessione su come osservare i bambini nel percorso 0-6 per favorire un’accoglienza adeguata dei loro bisogni e proporre attività laboratoriali utili allo sviluppo emotivo e sociale, nonché dell’autonomia del bambino.

**Tutti gli eventi rilasceranno un attestato di frequenza all’attività formativa.**

Le iscrizioni alla quarta edizione di Fiera Didacta Italia, il più importante appuntamento

nazionale dedicato all'innovazione della scuola, sono aperte. Oltre **160 gli eventi** inseriti nel programma scientifico tra convegni, workshop immersivi e seminari su metodologie e strumenti per una didattica innovativa, organizzazione scolastica, discipline e curricolo. Per partecipare a **Fiera Didacta 2021** è necessario registrarsi online, consultare il programma scientifico e selezionare le attività di interesse, completando la procedura con l'acquisto del biglietto direttamente sul portale, anche utilizzando la **Carta del docente**.



## Intervista a Sara-Julia Bloechle, Ricercatrice dell'Istituto Federale per la Formazione Professionale (BIBB) e Responsabile Cooperazione Italia per GOVET (German Office for International Cooperation in Vocational Education and Training)



11/03/2021

A cura di: Fiamma Domestici

**La vostra partecipazione a questa quarta edizione della mostra è molto importante sia perché DIDACTA ITALIA è uno spin off di DIDACTA INTERNATIONAL, che da più di 50 anni si svolge in Germania, sia perché nel vostro stand saranno presenti varie realtà istituzionali in rappresentanza della cooperazione internazionale sui temi dell'educazione e della formazione fra Italia e Germania. Quali sono queste realtà e come sono collegate fra loro?**

La cooperazione bilaterale in materia di istruzione e formazione professionale tra la Germania e l'Italia è una storia di successo: insieme con gli attori e i stakeholder coinvolti creiamo progetti, attività e iniziative e generiamo innovazione per il settore.

Lavoriamo a questa importante cooperazione dal 2012, sulla base di una Dichiarazione Comune d'Intenti siglata tra il Ministero Federale tedesco dell'Istruzione e della Ricerca (BMBF), il Ministero Federale Tedesco del Lavoro e degli Affari sociali (BMAS), il Ministero dell'Istruzione e della Ricerca (MIUR) e il Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali (MLPS).

Tra gli attori attivi della cooperazione bilaterale c'è il GOVET, l'Ufficio Centrale del Governo Federale per la cooperazione internazionale nel campo dell'istruzione e della

formazione professionale, che ha sede a Bonn presso l'Istituto Federale per la Formazione Professionale (BIBB). Il GOVET fornisce supporto tecnico alla cooperazione bilaterale per conto del BMBF e, insieme ai dipartimenti specializzati del MI e di ANPAL, è responsabile della realizzazione e del coordinamento di progetti e iniziative comuni ai vari partner italo-tedeschi.

Nel sistema tedesco di formazione professionale, anche le parti sociali giocano un ruolo particolarmente importante. Attraverso il loro coinvolgimento, anche gli interessi e le esigenze dei dipendenti sono presi in considerazione, per definire nel miglior modo possibile buone pratiche in tema di formazione professionale – perché il modello può avere successo solo se tutti gli attori del sistema di formazione sono a bordo. La Confederazione dei Sindacati Tedeschi (DGB) – rappresentata al nostro stand dal progetto internazionale "Unions4VET", l'Associazione Centrale degli Artigiani Tedeschi (ZDH) e l'Unione delle Camere dell'Industria e del Commercio tedesche (DIHK) sono molto attivi in tema di istruzione e formazione professionale, sia autonomamente che attraverso le loro organizzazioni associate in progetti di cooperazione con le loro controparti italiane, perché tutti noi abbiamo un grande interesse ad offrire ai giovani, ma anche alle aziende, prospettive per il futuro. Particolarmente noti e ben organizzati in Italia sono la **Camera di Commercio** Italo-Germanica (AHK Italien) – in veste di portavoce e rappresentante delle imprese e delle relazioni italo-tedesche – e il Goethe-Institut, in qualità di ambasciatore della lingua e della cultura tedesche. Tra tutti gli attori e i progetti c'è uno scambio sempre vivace, che dal 2018 viene coronato con la nostra presenza congiunta a **FIERA DIDACTA** ITALIA.

**L'Istituto Federale per la Formazione Professionale (BIBB), con sede a Bonn, è stato fondato nel 1970 sulla base della Legge sulla Formazione Professionale (BBiG) con il compito di contribuire alla ricerca sulla formazione professionale attraverso la ricerca scientifica. Quali sono i vostri principali destinatari?**

L'Istituto Federale per la Formazione Professionale (BIBB) è l'ente governativo centrale per l'istruzione e la formazione professionale in Germania, ed è subordinato al Ministero Federale dell'Istruzione e della Ricerca (BMBWF). Il BIBB ha attualmente più di 700 dipendenti che lavorano principalmente in quattro grandi dipartimenti specializzati nella ricerca e nel monitoraggio, nella struttura e nell'organizzazione dell'istruzione e della formazione professionale (che comporta anche lo sviluppo e la modernizzazione della formazione), nonché nell'internazionalizzazione della VET.

Il contributo del BIBB si rivolge a politici, mondo accademico e, in particolare, alle realtà dell'istruzione e della formazione professionale. Il BIBB è anche responsabile dello sviluppo e della modernizzazione dei regolamenti di formazione iniziale e continua per tutte le qualifiche, nonché dell'efficacia e del successo del sistema duale. Inoltre, il BIBB gestisce e implementa numerosi programmi federali, come i programmi sull'orientamento professionale, la transizione dalla scuola al lavoro, la qualità e la sostenibilità dell'istruzione e della formazione professionale e la promozione delle competenze digitali.

Con il suo lavoro di ricerca e sviluppo e le sue attività di consulenza, il BIBB sta aiutando a garantire il futuro economico e professionale delle persone attraverso qualifiche "a prova di futuro".

**Quali sono i punti di forza dell'alternanza scuola lavoro e del sistema duale nella Repubblica Federale Tedesca?**

La forza del sistema duale tedesco è certamente il grande impegno delle parti sociali e delle aziende, combinato con standard di formazione uniformi. La ricetta per il successo è il coordinamento congiunto tra l'industria, le parti sociali, gli Stati Federali responsabili delle scuole professionali, il Governo Federale e gli esperti di formazione professionale.

In Germania, la formazione vera e propria è organizzata formalmente soprattutto nelle aziende. Gli alunni frequentano la scuola professionale solo per circa un terzo del loro periodo formativo. Gli studenti tedeschi, quindi, non si iscrivono a una scuola professionale quando vogliono iniziare la formazione, ma fanno domanda per un posto di formazione e lavoro direttamente in azienda. Questo assicura che il numero di persone che vengono formate sia più o meno lo stesso di quello che sarà poi necessario e inserito sul mercato del lavoro. Questo è uno dei motivi per cui la disoccupazione giovanile in Germania è relativamente bassa (5,6% nel 2020).

Ciò che in Italia è inteso come "alternanza scuola lavoro", viene chiamato in Germania "orientamento professionale", che è di grande importanza e con il quale gli alunni si confrontano fin da giovanissimi. Oltre ai tirocini obbligatori della durata di diverse settimane, l'orientamento professionale nella maggior parte dei *Länder* si svolge secondo uno standard ben preciso, suddiviso in più fasi. Oltre agli alunni e agli insegnanti, anche le aziende, le Camere di Commercio e le agenzie di collocamento sono coinvolte in questo processo.

In Germania con "sistema duale" si intende una formazione professionale che si svolge nei due luoghi di apprendimento per eccellenza: scuola e azienda. Attualmente il sistema di istruzione e formazione professionale iniziale è attivo per 325 profili professionali, creati secondo uno standard formativo che si applica a tutta la Germania. Questi standard di formazione sono sviluppati e mantenuti moderni e attuali sia su iniziativa delle parti sociali, sia delle Camere di Commercio, e vedono il BIBB come responsabile e coordinatore.

#### **Quali sono i nuovi progetti che porterete in fiera?**

Stiamo attualmente svolgendo uno studio sulla cooperazione e sui partenariati tra Italia e Germania nella formazione professionale. Ci sarà un evento dedicato il 18 marzo.

Anche la **Camera di Commercio** Italo-Germanica coordinerà degli eventi, il 16 e il 18 marzo, sui progetti di cooperazione bilaterale co-finanziati dal BMBF, riguardanti in particolare la formazione dei tutor duali e il concorso per aziende "Premio di Eccellenza Duale".

Il Goethe-Institut organizzerà alcuni eventi riguardanti orientamento professionale, PCTO e StartNet, la rete multistakeholder che promuove la transizione scuola-lavoro in Puglia e Basilicata.

Le parti sociali racconteranno la formazione duale in azienda dalla prospettiva di sindacati, datori di lavoro e apprendisti, mentre ZDH si concentrerà su esempi tedeschi e italiani di imprese artigiane attive nel duale.

Ci aspettiamo molte domande sulla cooperazione italo-tedesca e sui rispettivi sistemi duali, e invitiamo tutti gli interessati a iscriversi ai nostri eventi!





## La musica protagonista a Fiera Didacta

HomeDidattica

▢ Didattica

▢ La Tecnica consiglia

Di

Pubbliredazionale

-

11/03/2021

Facebook

Fiera Didacta

▢ url ▢ <https://3A2F2Fwww.tecnicadellascuola.it/2Fla-musica-protagonista-a-fiera-didacta> ▢ via ▢ Tecnica della Scuola" ▢

Twitter



Fiera Didacta 2021" id▢" ▢62b8aa2" ▢

Nella prossima edizione di Fiera Didacta, che si svolgerà completamente online dal 16 al 19 marzo, saranno come sempre numerose le iniziative di formazione dedicate alla didattica della musica e al teatro a scuola.

Gli incontri che organizziamo quest'anno a Fiera Didacta toccheranno quattro aree: quella musicale, con percorsi interdisciplinari su educazione all'ascolto e rapporto fra musica e arti figurative. Una seconda area, a cui teniamo molto, che parte dalla musica per approdare alla scrittura creativa, una terza dedicata alla funzione formativa del teatro-educazione e infine, ma non meno importante, l'area dello 0-6, con la proposta di strumenti per lo sviluppo del pensiero musicale dei più piccoli, spiega Marco Morandi, il coordinatore della struttura di ricerca Indire sull'innovazione del curriculum nell'area artistico-espressiva.



Gli appuntamenti

Il primo appuntamento è per il prossimo 16 marzo alle 13:30 con il seminario "Che lingua parla la Musica? Come fa a raccontarci le cose? Spunti per un ascolto consapevole ma libero", sulle strategie che utilizza la musica per raccontare realtà astratte e invisibili, con Piero Caraba, compositore, direttore di coro e docente di armonia al Conservatorio di Perugia. Martedì 16, alle ore 16, saranno presentate le attività che il Ministero dell'Istruzione e l'Indire svolgono per la diffusione della musica a scuola, con un'attenzione particolare su quanto realizzato durante il lockdown del 2020. E sempre martedì 16 marzo, alle 18:30, si parlerà di come (e perché) progettare un'unità di

apprendimento interdisciplinare con la musica, anche in situazione di didattica integrata.

Mercoledì 17 alle 13:30, con il seminario Pedagogia Hip Hop, si rifletterà sulla valenza educativa di un movimento culturale che comprende al suo interno anche la musica rap, la più ascoltata dai giovani, con il ricercatore Indire Antonio Sofia.

Giovedì 18 alle 13:30, nel corso del seminario "Musica e intercultura percorsi possibili", saranno invece proposti suggerimenti e strategie per realizzare laboratori pratici, occasione per gli studenti di esprimersi attraverso il corpo (ritmo, voce, danza), rinforzando così il loro senso di identità e l'autostima.

Giovedì alle ore 15 sarà la volta di due workshops, uno immersivo "Ti racconto la musica", durante il quale saranno presentate ai partecipanti attività sonore e ritmiche tra le pagine degli albi illustrati per la scuola dell'infanzia, ottimi spunti per dare vita a incredibili avventure musicali ed emotive, l'altro "Ambulance Songs" con lo psicologo Luca Buonaguidi, che guiderà i partecipanti in un'attività di scrittura che metterà in connessione brani musicali e vissuto personale. Di "Musica e digitale" si parlerà ancora l'11 marzo alle ore 18, in un workshop che proporrà alcune soluzioni concrete per scrivere, registrare e comporre musica in modo collaborativo in tempo di didattica a distanza; alle 18:30, spazio a un'interessante esperienza in atto nel liceo scientifico "Ferraris" di Varese, istituto in cui il teatro-educazione è stato inserito a pieno titolo nel curriculum, con la ricercatrice Indire Claudia Chellini.

Gli ultimi tre appuntamenti sono previsti per venerdì 19 a partire dalle 13:30 con "Poesia tra canto e acquerelli: dagli haiku ai poeti italiani del '900", seminario durante il quale i partecipanti saranno invitati a esprimersi direttamente col disegno, i colori e le voci per un progetto a sorpresa; alle 16 vi sarà l'incontro "I sensi dell'ascolto", un momento pensato per consolidare le basi teoriche e pratiche dell'ascolto musicale e per fornire gli strumenti necessari a sviluppare in maniera significativa il pensiero musicale dei bambini e alle 18:30 il seminario delle "Scuola e Teatro: un'alleanza strategica", sul valore della collaborazione fra scuola e teatro per migliorare la qualità dell'apprendimento e promuovere il benessere psico-fisico della persona.

Partecipazione

Fiera Didacta in ambito artistico-espressivo" width=" 600" height=" 360" src=" https://www.youtube.com/embed/fcuV005T0-A?start=5&feature=oembed" frameborder=" 0" allow=" accelerometer; autoplay; clipboard-write; encrypted-media; groscope; picture-in-picture" allowfullscreen" " "

Tutti gli eventi rilasceranno un attestato di frequenza attività formativa.

Per partecipare a Fiera Didacta 2021 è necessario registrarsi online, consultare il programma scientifico e selezionare le attività di interesse, completando la procedura con l'acquisto del biglietto direttamente sul portale, anche utilizzando la Carta del docente.

pubbliredazionale in collaborazione con INDIRE



## Lucca Crea partecipa a 'Didacta', la fiera della didattica online

Cronaca



giovedì, 11 marzo 2021, 16:11

Oggi più che mai il futuro della scuola è un tema caldissimo non solo per milioni di studenti e le loro famiglie ma soprattutto perché permette di avere uno sguardo più ampio su un'intera generazione che sta vivendo un momento epocale. Lucca Crea srl è stata invitata a partecipare alla nuova edizione di Didacta, la fiera nazionale cui docenti, educatori ed esperti del settore hanno la possibilità di confrontarsi e condividere idee.

L'iniziativa rientra nel quadro delle attività che Lucca Crea srl svolge a servizio delle scuole, collaborando attivamente con gli enti del territorio, allo scopo di mettere a frutto le competenze e le esperienze maturate negli anni grazie a Lucca Comics & Games. Rientrano in questo contesto, per esempio, le attività di sensibilizzazione verso le risorse ambientali, come nel caso di Scarty, realizzata con il Comune di Lucca e Sistema Ambiente per educare i bambini alla raccolta differenziata e BluTube, insieme a Comune e Geal spa per insegnare a non sprecare l'acqua, o ancora la campagna di prevenzione Come ti frego il virus! 2020 – All together now realizzata con la Prefettura di Lucca per diffondere tra i giovani la cultura della prevenzione al Covid-19 o i due percorsi di formazione degli insegnanti attualmente in corso, I Rodarici sulla poetica Rodariana, realizzato grazie al contributo della Cassa di Risparmio di Lucca e L'ora di lezione non basta promosso da Scuola Senza Zaino nell'ambito del quale un gruppo di oltre 90 insegnanti italiani sarà formato per usare il Gioco di Ruolo come strumento didattico.

Gli eventi online, che si terranno dal 16 al 19 marzo, vedranno tra i protagonisti di questo dibattito chiave anche Lucca Comics & Games. Grazie alla collaborazione con Editrice Il Castoro, all'interno del programma Le Voci Per la Scuola organizzato da MR Digital Education, racconteremo in due appuntamenti speciali, destinati non solo ai docenti ma anche alle scuole, il ruolo essenziale del fumetto come strumento di formazione, educazione, diffusione della cultura.

La Nona Arte presentata quindi come un mezzo unico per conoscere il mondo e la Storia, parlare di diversità culturale, approfondire temi di attualità ma anche studiare l'arte e le sue evoluzioni. Un'idea che è parte integrante del DNA di Lucca Comics & Games, che da sempre promuove il fumetto e il gioco come ideali strumenti culturali di supporto e valorizzazione di progetti didattici e formativi.

A seguire il programma degli incontri, che vedranno la partecipazione di prestigiosi

autori, molto noti al pubblico dei giovanissimi e già apprezzati dagli educatori e dal mondo della scuola per la loro capacità di unire intrattenimento e approfondimento, raccontando con una straordinaria abilità narrativa e visiva le idee, i problemi, le paure, le speranze e la quotidianità di bambini e ragazzi.

Mercoledì 17 marzo, ore 15.00-16.00

Incontro per DOCENTI

Perché leggere fumetti a scuola

Con gli autori Silvia Vecchini e Sualzo, e Loredana Baldinucci (Editor Il Castoro).

È proprio vero che un fumetto... "ha poco testo e quindi poco da leggere"? "È troppo facile, troppo 'leggero', troppo da piccoli"? E che "non si può leggere ad alta voce"? Sono molti i dubbi diffusi e le resistenze quando si tratta di introdurre racconti e romanzi a fumetti come proposte di lettura a scuola. Che cosa ci perdiamo? Quali benefici nell'educazione alla lettura e quali possibilità nelle attività didattiche?

Un incontro formativo per sfatare falsi miti, conoscere più da vicino che cos'è un graphic novel, scoprire un mezzo narrativo inclusivo, ricevere proposte di lettura e percorsi didattici.

Giovedì 18 marzo, ore 9.00-10.00

Incontro per le SCUOLE

Identità, diversità e scoperta di sé: esprimersi a fumetti

Con Assia Petricelli e Sergio Riccardi, autori di *Per sempre* (Tunué) ed Emanuele di Giorgi (amministratore Tunué).

Un incontro per riflettere sull'identità e scoprire i dietro le quinte della realizzazione di un romanzo a fumetti e le sue applicazioni interattive: eventi, workshop, performance, mostre.

Un'occasione per approfondire un linguaggio narrativo fatto di parole e immagini, in grado di coinvolgere nella lettura anche i lettori più reticenti e che allena a padroneggiare stili visivi e narrativi generali.

*Per sempre* è un graphic novel sull'accettazione del proprio corpo e della diversità, partendo dalle scoperte che accompagnano il primo vero innamoramento. Cosa è questo amore di cui tutti parlano? Mentre i suoi genitori dormono nel villaggio turistico dove sono andati a trascorrere le vacanze, Viola incontra un ragazzo del posto. In poco tempo tra i due scatta la scintilla ma i loro incontri sono considerati sbagliati dai genitori di lei. Cosa è veramente sbagliato per giovani e adulti? Cosa può essere considerato un errore?

E non finisce qui: gli eventi targati Il Castoro includeranno anche altri temi (e autori) vicini al nostro Festival. Si parlerà infatti di economia e di sviluppo sostenibile con Federico Taddia e Pierdomenico Baccalario, autori della nuova collana non-fiction *Le 15 domande* (16 marzo, ore 15); di iperconnessione, big data e rapporto tra vita virtuale e reale con Luigi Ballerini (16 marzo, ore 10 e ore 17); di comunicazione responsabile e prevenzione del cyberbullismo con Carlotta Cubeddu, già vincitrice della prima edizione del concorso "A caccia di storie" (19 marzo, ore 9 e ore 14).

Per maggiori informazioni e le modalità di partecipazione: [fiera didacta.it/Index.aspx?target=\\_blank](http://fiera.didacta.it/Index.aspx?target=_blank)>eventi. [fiera didacta.it](http://fiera.didacta.it)



Questo articolo è stato letto volte.

#### Altri articoli in Cronaca

giovedì, 11 marzo 2021, 16:44

Il prefetto di Lucca incontra il console generale degli Stati Uniti a Firenze

Il prefetto Francesco Esposito ha incontrato questa mattina, in videoconferenza, il console generale degli Stati Uniti d'America a Firenze, Ragini Gupta. Nel corso del cordiale colloquio sono stati affrontati temi di interesse comune sotto il profilo economico, culturale e della sicurezza

giovedì, 11 marzo 2021, 14:57

"Nurse24.it": striscione davanti al "San Luca" per dire grazie al personale

Un ringraziamento per tutti gli operatori sanitari. E' il senso di una grande foto esposta da oggi (11 marzo) di fronte all'ospedale di Lucca

mercoledì, 10 marzo 2021, 20:03

Disagi per il traffico al ponte di Monte San Quirico per la rottura di una tubatura

Problemi per la viabilità nel tratto di strada compreso tra l'inizio e la fine del ponte sul Serchio a Monte S.Quirico a causa di una perdita di acqua che fuoriesce dall'asfalto

mercoledì, 10 marzo 2021, 19:18

Inciampa in una buca in piazza del Giglio e cade a terra: accuse al comune

Una donna di 56 anni, Giovanna Saglietto, abitante a Lucca, è rimasta vittima di una brutta caduta in piazza del Giglio a causa di una buca sulla pavimentazione stradale

mercoledì, 10 marzo 2021, 12:58

L'endoscopia digestiva di Lucca all'avanguardia a livello nazionale

La struttura ha ottenuto dalla " Società Italiana di Endoscopia Digestiva" ( SIED) l'attestato di accreditamento professionale dei servizi di endoscopia digestiva "in conformità ai requisiti di sistema, di processo e di prodotti richiesti per la qualità dei servizi offerti ai pazienti"

mercoledì, 10 marzo 2021, 12:44

Al via il bando per il workshop dedicato ai nuovi talenti della comicità

Si prepara la nuova edizione del Festival della Risata, organizzata dall'associazione culturale E&E - Events and Executive di Erika Citti e Elisa D'Agostino, con il sostegno del Comune di Lucca, della Fondazione Banca del Monte di Lucca e della Fondazione Cassa di Risparmio di Lucca che a maggio porterà di...

Ricerca nel sito



*Tenuta*  
**MARIA TERESA**  
*Duchessa di Lucca*

**Tel. 0583 394412**



## Più fumetti nella scuola, Lucca Crea protagonista alla fiera Didacta foto

L'appuntamento

L'appuntamento è previsto on line dal 16 al 19 marzo. Collaborazione con l'editrice Il Castoro

di

Redazione

- 11 Marzo 2021 - 17:27

- Commenta
- [fiera -didacta/226570/?output=pdf"> Stampa](#)
- Invia notizia
- 4 min

Più informazioni su

- "Le Voci Per la Scuola"
- [Didacta](#)
- festival online
- fumetti e didattica
- La nona arte
- Lucca Comics & Games
- Lucca Crea Srl
- MR Digital Education
- Assia Petricelli
- Emanuele di Giorgi
- Loredana Balducci
- Sergio Riccardi
- Silvia Vecchini
- Lucca



**Nella scuola del futuro ci sarà sempre più spazio dedicato ai fumetti. Anche Lucca Crea partecipa dal 16 al 19 marzo a Didacta, il festival online dedicato alla didattica, rivolto a docenti ed esperti del settore. L'evento, di rilievo nazionale, ospiterà due incontri sul ruolo della nona arte realizzati in collaborazione con Editrice Il Castoro.**

Oggi più che mai, il futuro della scuola è un tema caldissimo non solo per milioni di studenti e le loro famiglie, ma soprattutto perché permette di avere uno sguardo più

ampio su un'intera generazione che sta vivendo un momento epocale. **Lucca Crea srl** è invitata a partecipare alla nuova edizione di **Didacta**, la **fiera nazionale** cui **docenti, educatori ed esperti del settore hanno la possibilità di confrontarsi e condividere idee.**

L'iniziativa rientra nel quadro delle attività che **Lucca Crea srl svolge a servizio delle scuole, collaborando attivamente con gli enti del territorio**, allo scopo di mettere a frutto le competenze e le esperienze maturate negli anni grazie a **Lucca Comics & Games**. Rientrano in questo contesto, per esempio, le attività di sensibilizzazione verso le risorse ambientali, come nel caso di *Scarty*, realizzata in collaborazione con il **Comune di Lucca e Sistema Ambiente** per educare i bambini alla raccolta differenziata e *BluTube*, insieme a **Comune e Geal spa**, per insegnare a non sprecare l'acqua, o ancora la campagna di prevenzione *Come ti frego il virus! 2020 – All together now* realizzata con la **prefettura di Lucca** per diffondere tra i giovani la cultura della prevenzione al Covid-19 o i due percorsi di formazione degli insegnanti attualmente in corso, *I Rodarici* sulla poetica Rodariana, realizzato grazie al contributo della **Cassa di Risparmio di Lucca** e *L'ora di lezione non basta* promosso da **Scuola Senza Zaino** nell'ambito del quale un gruppo di oltre 90 insegnanti italiani sarà formato per usare il Gioco di Ruolo come strumento didattico.

Gli eventi online, che si terranno dal **16 al 19 marzo**, vedranno tra i protagonisti di questo dibattito chiave anche **Lucca Comics & Games**. Grazie alla collaborazione con **Editrice Il Castoro**, all'interno del programma *Le Voci per la scuola* organizzato da **MR Digital Education**, verranno raccontati, in due appuntamenti speciali, destinati non solo ai docenti ma anche alle scuole, il ruolo essenziale del fumetto come strumento di formazione, educazione e diffusione della cultura.

La nona arte, viene presentata quindi come un mezzo unico per conoscere il mondo e la storia, parlare di diversità culturale, approfondire temi di attualità ma anche studiare l'arte e le sue evoluzioni. Un'idea che è parte integrante del Dna di Lucca Comics & Games, che da sempre promuove il fumetto e il gioco come ideali strumenti culturali di supporto e valorizzazione di progetti didattici e formativi.

Il programma degli incontri vedrà la partecipazione di prestigiosi autori, molto noti al pubblico dei giovanissimi e già apprezzati dagli educatori e dal mondo della scuola per la loro capacità di unire intrattenimento e approfondimento, raccontando con una straordinaria abilità narrativa e visiva le idee, i problemi, le paure, le speranze e la quotidianità di bambini e ragazzi.

Mercoledì (17 marzo), dalle 15 alle 16 si terrà l'incontro per docenti: **Perché leggere fumetti a scuola**, con gli autori Silvia Vecchini e Sualzo, e Loredana Baldinucci (Editor Il Castoro). "È proprio vero che un fumetto... ha poco testo e quindi poco da leggere? – si legge nella presentazione – È troppo facile, troppo "leggero", troppo da piccoli? E che non si può leggere ad alta voce? Sono molti i dubbi diffusi e le resistenze quando si tratta di introdurre racconti e romanzi a fumetti come proposte di lettura a scuola. Che cosa ci perdiamo? Quali benefici nell'educazione alla lettura e quali possibilità nelle attività didattiche?".

Un incontro formativo per sfatare falsi miti, conoscere più da vicino che cos'è una *graphic novel*, scoprire un mezzo narrativo inclusivo, ricevere proposte di lettura e percorsi didattici.

Giovedì (18 marzo), dalle 9 alle 10 si terrà l'incontro per le scuole: **Identità, diversità e scoperta di sé: esprimersi a fumetti**, con Assia Petricelli e Sergio Riccardi, autori di *Per sempre* (Tunuè) ed Emanuele di Giorgi (amministratore Tunuè). Un incontro per riflettere sull'identità e scoprire i dietro le quinte della realizzazione di un romanzo a fumetti e le sue applicazioni interattive: eventi, workshop, performance, mostre.



Un'occasione per approfondire un linguaggio narrativo fatto di parole e immagini, in grado di coinvolgere nella lettura anche i lettori più reticenti e che allena a padroneggiare stilemi visivi e narrativi generali.

“Per sempre – si legge nella presentazione dell'evento – è un *graphic novel* sull'accettazione del proprio corpo e della diversità, partendo dalle scoperte che accompagnano il primo vero innamoramento. Cosa è questo amore di cui tutti parlano? Mentre i suoi genitori dormono nel villaggio turistico dove sono andati a trascorrere le vacanze, Viola incontra un ragazzo del posto. In poco tempo tra i due scatta la scintilla ma i loro incontri sono considerati sbagliati dai genitori di lei. Cosa è veramente sbagliato per giovani e adulti? Cosa può essere considerato un errore?”

**E non finisce qui:** gli eventi targati Il Castoro includeranno anche altri temi (e autori) vicini al nostro Festival. Si parlerà infatti di economia e di sviluppo sostenibile con Federico Taddia e Pierdomenico Baccalario, autori della nuova collana non-fiction *Le 15 domande* (16 marzo, alle 15); di iperconnessione, big data e rapporto tra vita virtuale e reale con **Luigi Ballerini** (16 marzo, alle 10 e alle 17); di comunicazione responsabile e prevenzione del cyberbullismo con **Carlotta Cubeddu**, già vincitrice della prima edizione del concorso “A caccia di storie” (19 marzo, alle 9 e alle 14).

Per maggiori informazioni e le modalità di partecipazione: [fiera.didacta.it/Index.aspx](http://fiera.didacta.it/Index.aspx) target="\_blank" rel="noopener noreferrer">eventi. [fiera.didacta.it](http://fiera.didacta.it)



## NELLA SCUOLA DEL FUTURO, PIÙ SPAZIO AL FUMETTO



104 VistoMarzo 11, 2021Cultura, Ultimi Articoli Lucca e PianaVerde Azzurro 6



### NELLA SCUOLA DEL FUTURO, PIÙ SPAZIO AL FUMETTO

Anche Lucca Crea partecipa dal 16 al 19 marzo a Didacta, il festival online dedicato alla didattica rivolto a docenti ed esperti del settore. Di rilievo nazionale, l'evento ospiterà due incontri sul ruolo della Nona Arte realizzati in collaborazione con Editrice Il Castoro

Lucca, 11 marzo 2021 – Oggi più che mai il futuro della scuola è un tema caldissimo non solo per milioni di studenti e le loro famiglie ma soprattutto perché permette di avere uno sguardo più ampio su un'intera generazione che sta vivendo un momento epocale. Lucca Crea srl è stata invitata a partecipare alla nuova edizione di Didacta, la fiera nazionale cui docenti, educatori ed esperti del settore hanno la possibilità di **confrontarsi e condividere idee**.

L'iniziativa rientra nel quadro delle attività che Lucca Crea srl svolge a servizio delle scuole, **collaborando attivamente con gli enti del territorio**, allo scopo di mettere a frutto le competenze e le esperienze maturate negli anni grazie a **Lucca Comics &**

**Games.** Rientrano in questo contesto, per esempio, le attività di sensibilizzazione verso le risorse ambientali, come nel caso di *Scarty*, realizzata con il **Comune di Lucca e Sistema Ambiente** per educare i bambini alla raccolta differenziata e *BluTube*, insieme a **Comune e Gealspa** per insegnare a non sprecare l'acqua, o ancora la campagna di prevenzione *Come ti frego il virus! 2020 – All together now* realizzata con la **Prefettura di Lucca** per diffondere tra i giovani la cultura della prevenzione al Covid-19 o i due percorsi di formazione degli insegnanti attualmente in corso, *I Rodarici* sulla poetica Rodariana, realizzato grazie al contributo

della **Cassa di Risparmio di Lucca** e *L'ora di lezione non basta* promosso da **Scuola Senza Zaino** nell'ambito del quale un gruppo di oltre 90 insegnanti italiani sarà formato per usare il Gioco di Ruolo come strumento didattico.

**Gli eventi online, che si terranno dal 16 al 19 marzo, vedranno tra i protagonisti di questo dibattito chiave anche Lucca Comics & Games.** Grazie alla collaborazione con **Editrice Il Castoro**, all'interno del programma **Le Voci Per la Scuola** organizzato da **MR Digital Education**, **racconteremo in due appuntamenti speciali, destinati non solo ai docenti ma anche alle scuole, il ruolo essenziale del fumetto come strumento di formazione, educazione, diffusione della cultura.**

**La Nona Arte presentata quindi come un mezzo unico per conoscere il mondo e la Storia, parlare di diversità culturale, approfondire temi di attualità ma anche studiare l'arte e le sue evoluzioni.** Un'idea che è parte integrante del DNA di Lucca Comics & Games, che da sempre promuove il fumetto e il gioco come ideali strumenti culturali di supporto e valorizzazione di progetti didattici e formativi.

A seguire il programma degli incontri, che vedranno la partecipazione di prestigiosi autori, molto noti al pubblico dei giovanissimi e già apprezzati dagli educatori e dal mondo della scuola per la loro capacità di unire intrattenimento e approfondimento, raccontando con una straordinaria abilità narrativa e visiva le idee, i problemi, le paure, le speranze e la quotidianità di bambini e ragazzi.

Mercoledì 17 marzo, ore 15.00-16.00

*Incontro per DOCENTI*

#### **Perché leggere fumetti a scuola**

Con gli autori Silvia Vecchini e Sualzo, e Loredana Baldinucci (Editor Il Castoro).

È proprio vero che un fumetto... "ha poco testo e quindi poco da leggere"? "È troppo facile, troppo 'leggero', troppo da piccoli"? E che "non si può leggere ad alta voce"? Sono molti i dubbi diffusi e le resistenze quando si tratta di introdurre racconti e romanzi a fumetti come proposte di lettura a scuola. Che cosa ci perdiamo? Quali benefici nell'educazione alla lettura e quali possibilità nelle attività didattiche?

Un incontro formativo per sfatare falsi miti, conoscere più da vicino che cos'è un *graphic novel*, scoprire un mezzo narrativo inclusivo, ricevere proposte di lettura e percorsi didattici.

Giovedì 18 marzo, ore 9.00-10.00

*Incontro per le SCUOLE*

#### **Identità, diversità e scoperta di sé: esprimersi a fumetti**

Con Assia Petricelli e Sergio Riccardi, autori di *Per sempre* (Tunué) ed Emanuele di Giorgi (amministratore Tunuè).

Un incontro per riflettere sull'identità e scoprire i dietro le quinte della realizzazione di un romanzo a fumetti e le sue applicazioni interattive: eventi, workshop, performance, mostre.

Un'occasione per approfondire un linguaggio narrativo fatto di parole e immagini, in grado di coinvolgere nella lettura anche i lettori più reticenti e che allena a padroneggiare stilemi visivi e narrativi generali.

*Per sempre* è un *graphic novel* sull'accettazione del proprio corpo e della diversità, partendo dalle scoperte che accompagnano il primo vero innamoramento. Cosa è questo amore di cui tutti parlano? Mentre i suoi genitori dormono nel villaggio turistico dove sono andati a trascorrere le vacanze, Viola incontra un ragazzo del posto. In poco tempo tra i due scatta la scintilla ma i loro incontri sono considerati sbagliati dai genitori di lei. Cosa è veramente sbagliato per giovani e adulti? Cosa può essere considerato un errore?

**E non finisce qui:** gli eventi targati Il Castoro includeranno anche altri temi (e autori) vicini al nostro Festival. Si parlerà infatti di economia e di sviluppo sostenibile con Federico Taddia e Pierdomenico Baccalario, autori della nuova collana non-fiction *Le 15 domande* (16 marzo, ore 15); di iperconnessione, big data e rapporto tra vita virtuale e reale con Luigi Ballerini (16 marzo, ore 10 e ore 17); di comunicazione responsabile e prevenzione del cyberbullismo con Carlotta Cubeddu, già vincitrice della prima edizione del concorso "A caccia di storie" (19 marzo, ore 9 e ore 14).

Per maggiori informazioni e le modalità di partecipazione: [fiera.didacta.it/Index.aspx](http://fiera.didacta.it/Index.aspx) data-saferedirecturl="https://www.google.com/url?q=https://eventi.fiera.didacta.it/Index.aspx&source=gmail&ust=1615561591438000&usg=AFQjCNEcqX132-w9eMA0T7G3xuy5-ofiEA">eventi. [fiera](http://fiera.didacta.it) didacta.it



## L'educazione scientifica si innova a Fiera Didacta – Indire

11 Marzo 2021 STEM e tecnologia: l'educazione scientifica si innova a Fiera Didacta

Libri "aumentati", stampanti 3D, gamification. Tecnologie e nuovi modelli didattici entrano in aula per trasformare l'apprendimento delle scienze

di Costanza Braccesi



"I workshop e i seminari sull'educazione scientifica organizzati dall'Indire a Fiera Didacta parleranno di tecnologie vere e proprie, come ad esempio le stampanti 3D, ma anche delle metodologie più innovative che con tali tecnologie si integrano per dare vita a una didattica attiva e a un apprendimento sempre più interdisciplinare", spiega nel suo video la ricercatrice Indire Jessica Niewint, presentando gli eventi in ambito **STEM** inseriti nel programma della **manifestazione online che prenderà il via da martedì 16 marzo**.

Si comincia proprio **martedì 16 alle 13.30** con il seminario "Apprendimento e tecnologie: spunti per una didattica attiva", incontro durante il quale i ricercatori Indire presenteranno esperienze realizzate dalle scuole della rete di Avanguardie educative su metodologie innovative quali il TEAL o l'apprendimento intervallato. Sempre martedì, **alle ore 15**, sarà la volta del workshop immersivo "Il libro aumentato fai da te", che proporrà due approcci molto semplici per arricchire e potenziare il tradizionale testo scolastico con informazioni selezionate dalla rete. Ultimo appuntamento del martedì è alle **ore 18** con il workshop immersivo "Costruire giocattoli con la stampante 3D", un laboratorio durante il quale si rifletterà sul valore didattico della progettazione di piccoli oggetti in 3D.

Il giorno successivo, **mercoledì 17**, appuntamento alle **ore 13.30** con il seminario "Didattica Laboratoriale – Gene Editing nella scuola secondaria". Insieme a Emanuele Panza, ricercatore al Dipartimento di Scienze Mediche e Chirurgiche dell'Università di Bologna, si parlerà delle tecniche che permettono di modificare in modo permanente il DNA di una cellula. Trattandosi di tecnologie destinate ad avere un enorme impatto sulle nostre vite, è fondamentale suscitare un dibattito, soprattutto tra i più giovani. **Alle ore 15** partirà il workshop immersivo "STE(A)M-IT – un framework per sviluppare un Learning Scenario integrato & interdisciplinare", indirizzato ai docenti della secondaria di primo e secondo grado (l'evento viene proposto, sempre mercoledì ma alle **ore 18**, calibrato sulle esigenze della scuola primaria). L'incontro prende spunto da una riflessione ben precisa, ovvero che le discipline scientifiche sono molto spesso insegnate in modo isolato. Ci sono lezioni di fisica, di chimica, di biologia, ma difficilmente gli studenti riescono a vedere le connessioni tra le diverse materie e, soprattutto, fra quanto apprendono in classe e il mondo fuori dall'aula. In questi due workshop ci si eserciterà insieme ai docenti del progetto europeo STEAM-IT a sviluppare un'unità didattica contestualizzando problemi del mondo reale e ricercandone le connessioni

interdisciplinari.

Ultimo appuntamento con le STEM **venerdì 19 alle ore 18** con il workshop immersivo per docenti della secondaria di secondo grado "Insegnare le scienze attraverso il gioco". Anche se nella scuola superiore il gioco didattico viene solitamente trascurato, in realtà può rivelarsi un ottimo strumento per stimolare nella classe alti livelli di interesse e coinvolgimento. Giocare in classe in un contesto strutturato, senza naturalmente trascurare il rigore scientifico, può inoltre aiutare gli studenti a migliorare le capacità relazionali in un clima di rispetto e attenzione reciproche. Durante questo laboratorio i partecipanti impareranno a ideare giochi didattici di vario tipo per le diverse materie di insegnamento.

**Tutti gli eventi rilasceranno un attestato di frequenza all'attività formativa.**

#### **FIERA DIDACTA ITALIA 2021 – ONLINE DAL 16 AL 19 MARZO**

Le iscrizioni alla quarta edizione di **Fiera Didacta** Italia, il più importante appuntamento nazionale dedicato all'innovazione della scuola, sono aperte. Oltre **160 gli eventi** inseriti nel programma scientifico tra convegni, workshop immersivi e seminari su metodologie e strumenti per una didattica innovativa, organizzazione scolastica, discipline e curriculum. Per partecipare a **Fiera Didacta** 2021 è necessario registrarsi online, consultare il programma scientifico e selezionare le attività di interesse, completando la procedura con l'acquisto del biglietto direttamente sul portale, anche utilizzando la **Carta del docente**.

Sito di **Fiera Didacta** Italia >>Programma scientifico >>Come partecipare >>



## Tanti percorsi diversi per studiare e formarsi, la Regione Toscana illustra le numerose iniziative messe in atto: in sei anni spesi 234 milioni

Tags Related Posts Share This

Posted by on Mar 12, 2021 in cronaca, cultura, italia | 0 comments



**La Regione Toscana sarà presente a Didacta grazie al contributo del Fondo sociale europeo.**

Nel suo stand virtuale si potrà assistere ad iniziative sui centri per l'impiego, porta d'accesso al mondo del lavoro, o sull'uso dei social per promuoversi.

Sarà ospitata la premiazione del concorso "Carta di Viareggio".

Ci saranno inoltre webinar su Trio, il portale con tanti corsi on line, incontri sul superamento del divario di genere, sulle borse per andare a lavorare all'estero e appuntamenti su un po' tutte le politiche rivolte alla scuola e agli studenti.

Ma oltre a partecipare ai seminari ci si potrà muovere autonomamente. In un percorso guidato da ventidue bottoni, attraverso testi e brochure, per saperne di più sull'apprendistato, ovvero su come è possibile studiare e lavorare allo stesso tempo.

Si potranno acquisire informazioni utili su istruzione e formazione professionale (IeFP), destinata agli under 18 che vogliono scegliere un percorso alternativo alla scuola superiore per ottenere una qualifica professionale immediatamente spendibile nel mercato del lavoro. Si potranno trovare i video dei giovani chef in vetrina, con le ricette registrate da sei istituti alberghieri che durante il lockdown dell'anno scorso nella loro cucina di casa hanno eseguito o rivisitato un piatto della tradizione.

Non potevano mancare materiali sui protocolli e i progetti attuati per poter studiare in sicurezza, dalla primaria alle superiori fino all'università.

C'è naturalmente il progetto Trio di formazione a distanza, che la Regione a seguito dell'emergenza sanitaria ha integrato a supporto delle attività didattiche da remoto.

Ci sarà spazio per "Leggere: Forte!", il progetto di lettura ad alta voce della Regione. E poi ancora i laboratori del sapere scientifico, l'esperienza della rete scolastica di musica toscana "Re.Mu.to", l'educazione alla raccolta (e riciclo) dei rifiuti elettrici, la ricerca del lavoro (attraverso l'agenzia Arti e i centri per l'impiego) e le borse di mobilità

professionale in Europa Eures, le opportunità naturalmente del programma regionale Giovani (dai tirocini alla studio, dal servizio civile ad un sostegno per mettere su un'impresa o trovare un'impiego). Nello stand ci sarà uno spazio dedicato anche alla promozione delle pari opportunità e al contrasto degli stereotipi di genere, che inizia a scuola.

Negli ultimi sei anni la Regione ha utilizzato complessivamente 234 milioni di euro del Fondo sociale europeo, principale strumento finanziario per sostenere istruzione e formazione, a beneficio di oltre 100 mila persone.

– da Ansa – Regione Toscana-

Pubblicato da Redazione





## Dalle app a Twitch, così Conou parla di sostenibilità ambientale ai giovani. | Oggi Treviso | News

12/03/2021 01:45 | AdnKronos |



Roma, 11 mar. - (Adnkronos) - App, giochi e piattaforme innovative entrano sempre di più nella didattica delle scuole, anche a causa dello sviluppo della didattica a distanza generato dalla pandemia. Per questo il Conou (Consorzio nazionale degli oli minerali usati), da sempre attento all'educazione ambientale dei giovani, partecipa a questa edizione digitale di **Fiera Didacta** con due appuntamenti (17 e 19 marzo) dedicati alle scuole e ai docenti attraverso il linguaggio più accattivante dei gamer e degli influencer.

"Salvare l'ambiente giocando" è lo slogan del Conou che mette a disposizione dei docenti, app, giochi, pillole informative e curiosità su temi come il risparmio energetico, la raccolta differenziata, l'economia circolare. Contenuti elaborati con la consulenza scientifica di Legambiente. Per ogni evento sarà rilasciato un attestato di partecipazione

"Ci piace pensare che la sostenibilità, di cui tanto oggi si parla, – sottolinea Riccardo Piunti, vicepresidente Conou – sia un ponte che unisce la generazione presente con quelle future e l'economia circolare, di cui Conou è il paradigma, sia uno dei pilastri fondamentali di questo ponte. La **fiera Didacta** è una straordinaria occasione per essere sempre più vicini alle nuove generazioni assecondando questo percorso di coinvolgimento nell'ambito della nostra mission".

Ecco gli appuntamenti. Si inizia 17 marzo alle ore 11 con un live social su Twitch dal titolo "Imparare giocando: la gamification per parlare d'ambiente a scuola" con Lapo Raspanti Aka Terenas, Teresa Agovino, Cydonia (LINK: <https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1651#ris1>). Le classi sono chiamate a partecipare a un vero e proprio live social con i gamers e gli influencer del momento che si sfideranno su Green League, l'App del Conou che insegna, divertendo, le buone pratiche di sostenibilità. Consigliato a: secondarie di primo e secondo grado

Il 19 marzo alle ore 10, sulla piattaforma Zoom sarà la volta di "Pensieri circolari. Storie di uomini e ambiente", spettacolo virtuale di Luca Pagliari (<https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1662#ris1>): avvicinare i ragazzi alla responsabilità collettiva della cura dell'ambiente e dell'attenzione alle risorse naturali, coinvolgendoli nei fenomeni che interessano il pianeta, pur se lontani da noi è l'obiettivo dell'attività del comunicatore e documentarista Luca Pagliari, che parla all'"intelligenza

emotiva" delle giovani generazioni con una dinamica e una freschezza tipiche di un programma televisivo. Nel format proposto i ragazzi potranno interagire in tempo reale attraverso una chat, dando così vita a incontri dinamici emozionanti e soprattutto ricchi di "realtà". Tutti i contenuti principali saranno inerenti all'economia circolare, alle buone pratiche di riciclo, alla coscienza ambientale e saranno personalizzati e proposti ai ragazzi con l'obiettivo di stimolare il loro spirito critico. Consigliato a secondarie di primo e secondo grado.



## Dalle app a Twitch, così Conou parla di sostenibilità ambientale ai giovani

Condividi su Facebook



Roma, 11 mar. – (Adnkronos) – App, giochi e piattaforme innovative entrano sempre di più nella didattica delle scuole, anche a causa dello sviluppo della didattica a distanza generato dalla pandemia. Per questo il Conou (Consorzio nazionale degli oli minerali usati), da sempre attento all'educazione ambientale dei giovani, partecipa a questa edizione digitale di **Fiera Didacta** con due appuntamenti (17 e 19 marzo) dedicati alle scuole e ai docenti attraverso il linguaggio più accattivante dei gamer e degli influencer.

“Salvare l'ambiente giocando” è lo slogan del Conou che mette a disposizione dei docenti, app, giochi, pillole informative e curiosità su temi come il risparmio energetico, la raccolta differenziata, l'economia circolare. Contenuti elaborati con la consulenza scientifica di Legambiente. Per ogni evento sarà rilasciato un attestato di partecipazione

“Ci piace pensare che la sostenibilità, di cui tanto oggi si parla, – sottolinea Riccardo Piunti, vicepresidente Conou – sia un ponte che unisce la generazione presente con quelle future e l'economia circolare, di cui Conou è il paradigma, sia uno dei pilastri fondamentali di questo ponte.

La **fiera Didacta** è una straordinaria occasione per essere sempre più vicini alle nuove generazioni assecondando questo percorso di coinvolgimento nell'ambito della nostra mission”.

Ecco gli appuntamenti. Si inizia 17 marzo alle ore 11 con un live social su Twitch dal titolo "Imparare giocando: la gamification per parlare d'ambiente a scuola" con Lapo Raspanti Aka Terenas, Teresa Agovino, Cydonia (LINK: <https://eventi.fiera-didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1651#ris1>). Le classi sono chiamate a partecipare a un vero e proprio live social con i gamers e gli influencer del momento che si sfideranno su Green League, l'App del Conou che insegna, divertendo, le buone pratiche di sostenibilità.

Consigliato a: secondarie di primo e secondo grado

Il 19 marzo alle ore 10, sulla piattaforma Zoom sarà la volta di "Pensieri circolari. Storie di uomini e ambiente", spettacolo virtuale di Luca Pagliari (<https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1662#ris1>): avvicinare i ragazzi alla responsabilità collettiva della cura dell'ambiente e dell'attenzione alle risorse naturali, coinvolgendoli nei fenomeni che interessano il pianeta, pur se lontani da noi è l'obiettivo dell'attività del comunicatore e documentarista Luca Pagliari, che parla all'"intelligenza emotiva" delle giovani generazioni con una dinamica e una freschezza tipiche di un programma televisivo. Nel format proposto i ragazzi potranno interagire in tempo reale attraverso una chat, dando così vita a incontri dinamici emozionanti e soprattutto ricchi di "realtà". Tutti i contenuti principali saranno inerenti all'economia circolare, alle buone pratiche di riciclo, alla coscienza ambientale e saranno personalizzati e proposti ai ragazzi con l'obiettivo di stimolare il loro spirito critico. Consigliato a secondarie di primo e secondo grado.

Leggi anche



Flash news

(Adnkronos) - Scattano da oggi in Sicilia, per 15 giorni, cinque nuove zone rosse. Lo prevede un'ordinanza firmata nei giorni scorsi dal presidente della Regione Nello Musumeci. In base al...

Flash news

Milano, 12 mar. (Adnkronos) - "Il Pd nazionale sta attraversando un momento difficile e io non avrei propriamente il diritto di dire la mia da 'interno', perché non lo sono,...

Flash news

(Adnkronos) - Sugli interventi sulla mobilità e le piste ciclabili Sala spiega che "essere ecologisti è investire nella mobilità pubblica e in quella leggera. Inquinare di meno è un dovere....

Flash news

(Adnkronos) - In avvio di ripresa lo Shakhtar sembra un po' più arretrante, ci prova Tete che rientra sul sinistro e calcia, Pau Lopez devia in angolo. Al 6' la...



## Dalle app a Twitch, così Conou parla di sostenibilità ambientale ai giovani

• AdnKronos

11 Marzo 2021

Facebook

Twitter

Google+

Pinterest

WhatsApp

Roma, 11 mar. – (Adnkronos) – App, giochi e piattaforme innovative entrano sempre di più nella didattica delle scuole, anche a causa dello sviluppo della didattica a distanza generato dalla pandemia. Per questo il Conou (Consorzio nazionale degli oli minerali usati), da sempre attento all'educazione ambientale dei giovani, partecipa a questa edizione digitale di **Fiera Didacta** con due appuntamenti (17 e 19 marzo) dedicati alle scuole e ai docenti attraverso il linguaggio più accattivante dei gamer e degli influencer.

“Salvare l'ambiente giocando” è lo slogan del Conou che mette a disposizione dei docenti, app, giochi, pillole informative e curiosità su temi come il risparmio energetico, la raccolta differenziata, l'economia circolare. Contenuti elaborati con la consulenza scientifica di Legambiente. Per ogni evento sarà rilasciato un attestato di partecipazione

“Ci piace pensare che la sostenibilità, di cui tanto oggi si parla, – sottolinea Riccardo Piunti, vicepresidente Conou – sia un ponte che unisce la generazione presente con quelle future e l'economia circolare, di cui Conou è il paradigma, sia uno dei pilastri fondamentali di questo ponte. La **fiera Didacta** è una straordinaria occasione per essere sempre più vicini alle nuove generazioni assecondando questo percorso di coinvolgimento nell'ambito della nostra mission”.

Ecco gli appuntamenti. Si inizia 17 marzo alle ore 11 con un live social su Twitch dal titolo “Imparare giocando: la gamification per parlare d'ambiente a scuola” con Lapo Raspanti Aka Terenas, Teresa Agovino, Cydonia (LINK: <https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1651#ris1>). Le classi sono chiamate a partecipare a un vero e proprio live social con i gamers e gli influencer del momento che si sfideranno su Green League, l'App del Conou che insegna, divertendo, le buone pratiche di sostenibilità. Consigliato a: secondarie di primo e secondo grado

Il 19 marzo alle ore 10, sulla piattaforma Zoom sarà la volta di “Pensieri circolari. Storie di uomini e ambiente”, spettacolo virtuale di Luca Pagliari (<https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1662#ris1>): avvicinare i ragazzi alla responsabilità collettiva della cura dell'ambiente e dell'attenzione alle risorse naturali, coinvolgendoli nei fenomeni che interessano il pianeta, pur se lontani da noi è l'obiettivo dell'attività del comunicatore e documentarista Luca Pagliari, che parla all'“intelligenza emotiva” delle giovani generazioni con una dinamica e una freschezza tipiche di un programma televisivo. Nel format proposto i ragazzi potranno interagire in tempo reale attraverso una chat, dando così vita a incontri dinamici emozionanti e soprattutto ricchi di “realità”. Tutti i contenuti principali saranno inerenti all'economia circolare, alle buone pratiche di riciclo, alla coscienza ambientale e saranno personalizzati e proposti ai ragazzi con l'obiettivo di stimolare il loro spirito critico. Consigliato a secondarie di primo e secondo grado.



## Dalle app a Twitch, così Conou parla di sostenibilità ambientale ai giovani

Roma, 11 mar. - (Adnkronos) - App, giochi e piattaforme innovative entrano sempre di più nella didattica delle scuole, anche a causa dello sviluppo della didattica a distanza generato dalla pandemia. Per questo il Conou (Consorzio nazionale degli oli minerali usati), da sempre attento all'educazione ambientale dei giovani, partecipa a questa edizione digitale di **Fiera Didacta** con due appuntamenti (17 e 19 marzo) dedicati alle scuole e ai docenti attraverso il linguaggio più accattivante dei gamer e degli influencer.

"Salvare l'ambiente giocando" è lo slogan del Conou che mette a disposizione dei docenti, app, giochi, pillole informative e curiosità su temi come il risparmio energetico, la raccolta differenziata, l'economia circolare. Contenuti elaborati con la consulenza scientifica di Legambiente. Per ogni evento sarà rilasciato un attestato di partecipazione

"Ci piace pensare che la sostenibilità, di cui tanto oggi si parla, – sottolinea Riccardo Piuanti, vicepresidente Conou – sia un ponte che unisce la generazione presente con quelle future e l'economia circolare, di cui Conou è il paradigma, sia uno dei pilastri fondamentali di questo ponte. La **fiera Didacta** è una straordinaria occasione per essere sempre più vicini alle nuove generazioni assecondando questo percorso di coinvolgimento nell'ambito della nostra mission".

Ecco gli appuntamenti. Si inizia 17 marzo alle ore 11 con un live social su Twitch dal titolo "Imparare giocando: la gamification per parlare d'ambiente a scuola" con Lapo Raspanti Aka Terenas, Teresa Agovino, Cydonia (LINK: [fiera didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1651#ris1](https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1651#ris1))>[https://eventi.fiera didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1651#...](https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1651#...)). Le classi sono chiamate a partecipare a un vero e proprio live social con i gamers e gli influencer del momento che si sfideranno su Green League, l'App del Conou che insegna, divertendo, le buone pratiche di sostenibilità. Consigliato a: secondarie di primo e secondo grado

Il 19 marzo alle ore 10, sulla piattaforma Zoom sarà la volta di "Pensieri circolari. Storie di uomini e ambiente", spettacolo virtuale di Luca Pagliari ([fiera didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1662#ris1](https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1662#ris1))>[https://eventi.fiera didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1662#...](https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1662#...)): avvicinare i ragazzi alla responsabilità collettiva della cura dell'ambiente e dell'attenzione alle risorse naturali, coinvolgendoli nei fenomeni che interessano il pianeta, pur se lontani da noi è l'obiettivo dell'attività del comunicatore e documentarista Luca Pagliari, che parla all'"intelligenza emotiva" delle giovani generazioni con una dinamica e una freschezza tipiche di un programma televisivo. Nel format proposto i ragazzi potranno interagire in tempo reale attraverso una chat, dando così vita a incontri dinamici emozionanti e soprattutto ricchi di "realità". Tutti i contenuti principali saranno inerenti all'economia circolare, alle buone pratiche di riciclo, alla coscienza ambientale e saranno personalizzati e proposti ai ragazzi con l'obiettivo di stimolare il loro spirito critico. Consigliato a secondarie di primo e secondo grado.



## Dalle app a Twitch, così Conou parla di sostenibilità ambientale ai giovani



- Home
- Adnkronos



Roma, 11 mar. - (Adnkronos) - App, giochi e piattaforme innovative entrano sempre di più nella didattica delle scuole, anche a causa dello sviluppo della didattica a distanza generato dalla pandemia. Per questo il Conou (Consorzio nazionale degli oli minerali usati), da sempre attento all'educazione ambientale dei giovani, partecipa a questa edizione digitale di **Fiera Didacta** con due appuntamenti (17 e 19 marzo) dedicati alle scuole e ai docenti attraverso il linguaggio più accattivante dei gamer e degli influencer.

“Salvare l'ambiente giocando” è lo slogan del Conou che mette a disposizione dei docenti, app, giochi, pillole informative e curiosità su temi come il risparmio energetico, la raccolta differenziata, l'economia circolare. Contenuti elaborati con la consulenza scientifica di Legambiente. Per ogni evento sarà rilasciato un attestato di partecipazione

“Ci piace pensare che la sostenibilità, di cui tanto oggi si parla, – sottolinea Riccardo Piunti, vicepresidente Conou – sia un ponte che unisce la generazione presente con quelle future e l'economia circolare, di cui Conou è il paradigma, sia uno dei pilastri fondamentali di questo ponte. La **fiera Didacta** è una straordinaria occasione per essere sempre più vicini alle nuove generazioni assecondando questo percorso di coinvolgimento nell'ambito della nostra mission”.

Ecco gli appuntamenti. Si inizia 17 marzo alle ore 11 con un live social su Twitch dal titolo "Imparare giocando: la gamification per parlare d'ambiente a scuola" con Lapo Raspanti Aka Terenas, Teresa Agovino, Cydonia (LINK: <https://eventi.fiera-didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1651#ris1>). Le classi sono chiamate a partecipare a un vero e proprio live social con i gamers e gli influencer del momento che

si sfideranno su Green League, l'App del Conou che insegna, divertendo, le buone pratiche di sostenibilità. Consigliato a: secondarie di primo e secondo grado

Il 19 marzo alle ore 10, sulla piattaforma Zoom sarà la volta di "Pensieri circolari. Storie di uomini e ambiente", spettacolo virtuale di Luca Pagliari (<https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1662#ris1>): avvicinare i ragazzi alla responsabilità collettiva della cura dell'ambiente e dell'attenzione alle risorse naturali, coinvolgendoli nei fenomeni che interessano il pianeta, pur se lontani da noi è l'obiettivo dell'attività del comunicatore e documentarista Luca Pagliari, che parla all'"intelligenza emotiva" delle giovani generazioni con una dinamica e una freschezza tipiche di un programma televisivo. Nel format proposto i ragazzi potranno interagire in tempo reale attraverso una chat, dando così vita a incontri dinamici emozionanti e soprattutto ricchi di "realtà". Tutti i contenuti principali saranno inerenti all'economia circolare, alle buone pratiche di riciclo, alla coscienza ambientale e saranno personalizzati e proposti ai ragazzi con l'obiettivo di stimolare il loro spirito critico. Consigliato a secondarie di primo e secondo grado.





## Dalle app a Twitch, così Conou parla di sostenibilità ambientale ai giovani



Dalle app a Twitch, così Conou parla di sostenibilità ambientale ai giovani

Roma, 11 mar. - (Adnkronos) - App, giochi e piattaforme innovative entrano sempre di più nella didattica delle scuole, anche a causa dello sviluppo della didattica a distanza generato dalla pandemia. Per questo il Conou (Consorzio nazionale degli oli minerali usati), da sempre attento all'educazione ambientale dei giovani, partecipa a questa edizione digitale di **Fiera Didacta** con due appuntamenti (17 e 19 marzo) dedicati alle scuole e ai docenti attraverso il linguaggio più accattivante dei gamer e degli influencer.

"Salvare l'ambiente giocando" è lo slogan del Conou che mette a disposizione dei docenti, app, giochi, pillole informative e curiosità su temi come il risparmio energetico, la raccolta differenziata, l'economia circolare. Contenuti elaborati con la consulenza scientifica di Legambiente. Per ogni evento sarà rilasciato un attestato di partecipazione

"Ci piace pensare che la sostenibilità, di cui tanto oggi si parla, – sottolinea Riccardo Piunti, vicepresidente Conou – sia un ponte che unisce la generazione presente con quelle future e l'economia circolare, di cui Conou è il paradigma, sia uno dei pilastri fondamentali di questo ponte. La **fiera Didacta** è una straordinaria occasione per essere sempre più vicini alle nuove generazioni assecondando questo percorso di coinvolgimento nell'ambito della nostra mission".

Ecco gli appuntamenti. Si inizia 17 marzo alle ore 11 con un live social su Twitch dal titolo "Imparare giocando: la gamification per parlare d'ambiente a scuola" con Lapo Raspanti Aka Terenas, Teresa Agovino, Cydonia (LINK: <https://eventi.fiera>)

didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1651#ris1). Le classi sono chiamate a partecipare a un vero e proprio live social con i gamers e gli influencer del momento che si sfideranno su Green League, l'App del Conou che insegna, divertendo, le buone pratiche di sostenibilità. Consigliato a: secondarie di primo e secondo grado

Il 19 marzo alle ore 10, sulla piattaforma Zoom sarà la volta di "Pensieri circolari. Storie di uomini e ambiente", spettacolo virtuale di Luca Pagliari (<https://eventi.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1662#ris1>): avvicinare i ragazzi alla responsabilità collettiva della cura dell'ambiente e dell'attenzione alle risorse naturali, coinvolgendoli nei fenomeni che interessano il pianeta, pur se lontani da noi è l'obiettivo dell'attività del comunicatore e documentarista Luca Pagliari, che parla all'"intelligenza emotiva" delle giovani generazioni con una dinamica e una freschezza tipiche di un programma televisivo. Nel format proposto i ragazzi potranno interagire in tempo reale attraverso una chat, dando così vita a incontri dinamici emozionanti e soprattutto ricchi di "realtà". Tutti i contenuti principali saranno inerenti all'economia circolare, alle buone pratiche di riciclo, alla coscienza ambientale e saranno personalizzati e proposti ai ragazzi con l'obiettivo di stimolare il loro spirito critico. Consigliato a secondarie di primo e secondo grado.

Si parla di

- sostenibilita

In Evidenza Potrebbe interessarti

Dalle app a Twitch, così Conou parla di sostenibilità ambientale ai giovani



## Dalle app a Twitch, così Conou parla di sostenibilità ambientale ai giovani

- Home
- Corr.it
- Adnkronos



Roma, 11 mar. - (Adnkronos) - App, giochi e piattaforme innovative entrano sempre di più nella didattica delle scuole, anche a causa dello sviluppo della didattica a distanza generato dalla pandemia. Per questo il Conou (Consorzio nazionale degli oli minerali usati), da sempre attento all'educazione ambientale dei giovani, partecipa a questa edizione digitale di **Fiera Didacta** con due appuntamenti (17 e 19 marzo) dedicati alle scuole e ai docenti attraverso il linguaggio più accattivante dei gamer e degli influencer.

“Salvare l'ambiente giocando” è lo slogan del Conou che mette a disposizione dei docenti, app, giochi, pillole informative e curiosità su temi come il risparmio energetico, la raccolta differenziata, l'economia circolare. Contenuti elaborati con la consulenza scientifica di Legambiente. Per ogni evento sarà rilasciato un attestato di partecipazione

“Ci piace pensare che la sostenibilità, di cui tanto oggi si parla, – sottolinea Riccardo Piunti, vicepresidente Conou – sia un ponte che unisce la generazione presente con quelle future e l'economia circolare, di cui Conou è il paradigma, sia uno dei pilastri fondamentali di questo ponte. La **fiera Didacta** è una straordinaria occasione per essere sempre più vicini alle nuove generazioni assecondando questo percorso di coinvolgimento nell'ambito della nostra mission”.

Ecco gli appuntamenti. Si inizia 17 marzo alle ore 11 con un live social su Twitch dal titolo "Imparare giocando: la gamification per parlare d'ambiente a scuola" con Lapo Raspanti Aka Terenas, Teresa Agovino, Cydonia (LINK: <https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1651#ris1>). Le classi sono chiamate a partecipare a un vero e proprio live social con i gamers e gli influencer del momento che si sfideranno su Green League, l'App del Conou che insegna, divertendo, le buone pratiche di sostenibilità. Consigliato a: secondarie di primo e secondo grado

Il 19 marzo alle ore 10, sulla piattaforma Zoom sarà la volta di "Pensieri circolari. Storie di uomini e ambiente", spettacolo virtuale di Luca Pagliari (<https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1662#ris1>): avvicinare i ragazzi alla responsabilità collettiva della cura dell'ambiente e dell'attenzione alle risorse naturali, coinvolgendoli nei fenomeni che interessano il pianeta, pur se lontani da noi è l'obiettivo dell'attività del comunicatore e documentarista Luca Pagliari, che parla all'"intelligenza emotiva" delle giovani generazioni con una dinamica e una freschezza tipiche di un programma televisivo. Nel format proposto i ragazzi potranno interagire in tempo reale attraverso una chat, dando così vita a incontri dinamici emozionanti e soprattutto ricchi di "realtà". Tutti i contenuti principali saranno inerenti all'economia circolare, alle buone pratiche di riciclo, alla coscienza ambientale e saranno personalizzati e proposti ai ragazzi con l'obiettivo di stimolare il loro spirito critico. Consigliato a secondarie di primo



## Dalle app a Twitch, così Conou parla di sostenibilità ambientale ai giovani

Venerdì 12 Marzo - agg. 08:43

Roma, 11 mar. - (Adnkronos) - App, giochi e piattaforme innovative entrano sempre di più nella didattica delle scuole, anche a causa dello sviluppo della didattica a distanza generato dalla pandemia. Per questo il Conou (Consorzio nazionale degli oli minerali usati), da sempre attento all'educazione ambientale dei giovani, partecipa a questa edizione digitale di **Fiera Didacta** con due appuntamenti (17 e 19 marzo) dedicati alle scuole e ai docenti attraverso il linguaggio più accattivante dei gamer e degli influencer.

Salvare l'ambiente giocando è lo slogan del Conou che mette a disposizione dei docenti, app, giochi, pillole informative e curiosità su temi come il risparmio energetico, la raccolta differenziata, l'economia circolare. Contenuti elaborati con la consulenza scientifica di Legambiente. Per ogni evento sarà rilasciato un attestato di partecipazione.

Ci piace pensare che la sostenibilità, di cui tanto oggi si parla, sottolinea Riccardo Piunti, vicepresidente Conou sia un ponte che unisce la generazione presente con quelle future e l'economia circolare, di cui Conou è il paradigma, sia uno dei pilastri fondamentali di questo ponte. La **fiera Didacta** è una straordinaria occasione per essere sempre più vicini alle nuove generazioni assecondando questo percorso di coinvolgimento nell'ambito della nostra mission.

Ecco gli appuntamenti. Si inizia il 17 marzo alle ore 11 con un live social su Twitch dal titolo "Imparare giocando: la gamification per parlare d'ambiente a scuola" con Lapo Raspani Aka Terenas, Teresa Agovino, Cydonia (LINK: <https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1651#ris1>). Le classi sono chiamate a partecipare a un vero e proprio live social con i gamers e gli influencer del momento che si sfideranno su Green League, l'App del Conou che insegna, divertendo, le buone pratiche di sostenibilità. Consigliato a: secondarie di primo e secondo grado.

Il 19 marzo alle ore 10, sulla piattaforma Zoom sarà la volta di "Pensieri circolari. Storie di uomini e ambiente", spettacolo virtuale di Luca Pagliari (<https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1662#ris1>): avvicinare i ragazzi alla responsabilità collettiva della cura dell'ambiente e dell'attenzione alle risorse naturali, coinvolgendoli nei fenomeni che interessano il pianeta, pur se lontani da noi è l'obiettivo dell'attività del comunicatore e documentarista Luca Pagliari, che parla all'intelligenza emotiva delle giovani generazioni con una dinamica e una freschezza tipiche di un programma televisivo. Nel format proposto i ragazzi potranno interagire in tempo reale attraverso una chat, dando così vita a incontri dinamici emozionanti e soprattutto ricchi di realtà. Tutti i contenuti principali saranno inerenti all'economia circolare, alle buone pratiche di riciclo, alla coscienza ambientale e saranno personalizzati e proposti ai ragazzi con l'obiettivo di stimolare il loro spirito critico. Consigliato a secondarie di primo e secondo grado.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



## Dalle app a Twitch, così Conou parla di sostenibilità ambientale ai giovani

cronaca

11 Marzo 2021

Roma, 11 mar. - (Adnkronos) - App, giochi e piattaforme innovative entrano sempre di più nella didattica delle scuole, anche a causa dello sviluppo della didattica a distanza generato dalla pandemia. Per questo il Conou (Consorzio nazionale degli oli minerali usati), da sempre attento all'educazione ambientale dei giovani, partecipa a questa edizione digitale di **Fiera Didacta** con due appuntamenti (17 e 19 marzo) dedicati alle scuole e ai docenti attraverso il linguaggio più accattivante dei gamer e degli influencer.

"Salvare l'ambiente giocando" è lo slogan del Conou che mette a disposizione dei docenti, app, giochi, pillole informative e curiosità su temi come il risparmio energetico, la raccolta differenziata, l'economia circolare. Contenuti elaborati con la consulenza scientifica di Legambiente. Per ogni evento sarà rilasciato un attestato di partecipazione

"Ci piace pensare che la sostenibilità, di cui tanto oggi si parla, – sottolinea Riccardo Piunti, vicepresidente Conou – sia un ponte che unisce la generazione presente con quelle future e l'economia circolare, di cui Conou è il paradigma, sia uno dei pilastri fondamentali di questo ponte. La **fiera Didacta** è una straordinaria occasione per essere sempre più vicini alle nuove generazioni assecondando questo percorso di coinvolgimento nell'ambito della nostra mission".

Ecco gli appuntamenti. Si inizia 17 marzo alle ore 11 con un live social su Twitch dal titolo "Imparare giocando: la gamification per parlare d'ambiente a scuola" con Lapo Raspanti Aka Terenas, Teresa Agovino, Cydonia (LINK: <https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1651#ris1>). Le classi sono chiamate a partecipare a un vero e proprio live social con i gamers e gli influencer del momento che si sfideranno su Green League, l'App del Conou che insegna, divertendo, le buone pratiche di sostenibilità. Consigliato a: secondarie di primo e secondo grado

Il 19 marzo alle ore 10, sulla piattaforma Zoom sarà la volta di "Pensieri circolari. Storie di uomini e ambiente", spettacolo virtuale di Luca Pagliari (<https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1662#ris1>): avvicinare i ragazzi alla responsabilità collettiva della cura dell'ambiente e dell'attenzione alle risorse naturali, coinvolgendoli nei fenomeni che interessano il pianeta, pur se lontani da noi è l'obiettivo dell'attività del comunicatore e documentarista Luca Pagliari, che parla all'"intelligenza emotiva" delle giovani generazioni con una dinamica e una freschezza tipiche di un programma televisivo. Nel format proposto i ragazzi potranno interagire in tempo reale attraverso una chat, dando così vita a incontri dinamici emozionanti e soprattutto ricchi di "realtà". Tutti i contenuti principali saranno inerenti all'economia circolare, alle buone pratiche di riciclo, alla coscienza ambientale e saranno personalizzati e proposti ai ragazzi con l'obiettivo di stimolare il loro spirito critico. Consigliato a secondarie di primo e secondo grado.



## Dalle app a Twitch, così Conou parla di sostenibilità ambientale ai giovani



11 mar 2021

Roma, 11 mar. - (Adnkronos) - App, giochi e piattaforme innovative entrano sempre di più nella didattica delle scuole, anche a causa dello sviluppo della didattica a distanza generato dalla pandemia. Per questo il Conou (Consorzio nazionale degli oli minerali usati), da sempre attento all'educazione ambientale dei giovani, partecipa a questa edizione digitale di **Fiera Didacta** con due appuntamenti (17 e 19 marzo) dedicati alle scuole e ai docenti attraverso il linguaggio più accattivante dei gamer e degli influencer.

“Salvare l'ambiente giocando” è lo slogan del Conou che mette a disposizione dei docenti, app, giochi, pillole informative e curiosità su temi come il risparmio energetico, la raccolta differenziata, l'economia circolare. Contenuti elaborati con la consulenza scientifica di Legambiente. Per ogni evento sarà rilasciato un attestato di partecipazione

“Ci piace pensare che la sostenibilità, di cui tanto oggi si parla, – sottolinea Riccardo Piunti, vicepresidente Conou – sia un ponte che unisce la generazione presente con quelle future e l'economia circolare, di cui Conou è il paradigma, sia uno dei pilastri fondamentali di questo ponte. La **fiera Didacta** è una straordinaria occasione per essere sempre più vicini alle nuove generazioni assecondando questo percorso di coinvolgimento nell'ambito della nostra mission”.

Ecco gli appuntamenti. Si inizia 17 marzo alle ore 11 con un live social su Twitch dal titolo "Imparare giocando: la gamification per parlare d'ambiente a scuola" con Lapo Raspanti Aka Terenas, Teresa Agovino, Cydonia (LINK: <https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1651#ris1>). Le classi sono chiamate a partecipare a un vero e proprio live social con i gamers e gli influencer del momento che si sfideranno su Green League, l'App del Conou che insegna, divertendo, le buone pratiche di sostenibilità. Consigliato a: secondarie di primo e secondo grado

Il 19 marzo alle ore 10, sulla piattaforma Zoom sarà la volta di "Pensieri circolari. Storie di uomini e ambiente", spettacolo virtuale di Luca Pagliari (<https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1662#ris1>): avvicinare i ragazzi alla responsabilità collettiva della cura dell'ambiente e dell'attenzione alle risorse naturali, coinvolgendoli nei fenomeni che interessano il pianeta, pur se lontani da noi è l'obiettivo dell'attività del comunicatore e documentarista Luca Pagliari, che parla all'"intelligenza emotiva" delle giovani generazioni con una dinamica e una freschezza tipiche di un

programma televisivo. Nel format proposto i ragazzi potranno interagire in tempo reale attraverso una chat, dando così vita a incontri dinamici emozionanti e soprattutto ricchi di "realtà". Tutti i contenuti principali saranno inerenti all'economia circolare, alle buone pratiche di riciclo, alla coscienza ambientale e saranno personalizzati e proposti ai ragazzi con l'obiettivo di stimolare il loro spirito critico. Consigliato a secondarie di primo e secondo grado.



## Dalle app a Twitch, così Conou parla di sostenibilità ambientale ai giovani



Roma, 11 mar. - (Adnkronos) - App, giochi e piattaforme innovative entrano sempre di più nella didattica delle scuole, anche a causa dello sviluppo della didattica a distanza generato dalla pandemia. Per questo il Conou (Consorzio nazionale degli oli minerali usati), da sempre attento all'educazione [...]

Roma, 11 mar. - (Adnkronos) - App, giochi e piattaforme innovative entrano sempre di più nella didattica delle scuole, anche a causa dello sviluppo della didattica a distanza generato dalla pandemia. Per questo il Conou (Consorzio nazionale degli oli minerali usati), da sempre attento all'educazione ambientale dei giovani, partecipa a questa edizione digitale di **Fiera Didacta** con due appuntamenti (17 e 19 marzo) dedicati alle scuole e ai docenti attraverso il linguaggio più accattivante dei gamer e degli influencer. "Salvare l'ambiente giocando" è lo slogan del Conou che mette a disposizione dei docenti, app, giochi, pillole informative e curiosità su temi come il risparmio energetico, la raccolta differenziata, l'economia circolare. Contenuti elaborati con la consulenza scientifica di Legambiente. Per ogni evento sarà rilasciato un attestato di partecipazione "Ci piace pensare che la sostenibilità, di cui tanto oggi si parla, - sottolinea Riccardo Piunti, vicepresidente Conou - sia un ponte che unisce la generazione presente con quelle future e l'economia circolare, di cui Conou è il paradigma, sia uno dei pilastri fondamentali di questo ponte. La **fiera Didacta** è una straordinaria occasione per essere sempre più vicini alle nuove generazioni assecondando questo percorso di coinvolgimento nell'ambito della nostra mission". Ecco gli appuntamenti. Si inizia 17 marzo alle ore 11 con un live social su Twitch dal



titolo "Imparare giocando: la gamification per parlare d'ambiente a scuola" con Lapo Raspanti Aka Terenas, Teresa Agovino, Cydonia (LINK: <https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1651#ris1>). Le classi sono chiamate a partecipare a un vero e proprio live social con i gamers e gli influencer del momento che si sfideranno su Green League, l'App del Conou che insegna, divertendo, le buone pratiche di sostenibilità. Consigliato a: secondarie di primo e secondo grado

Il 19 marzo alle ore 10, sulla piattaforma Zoom sarà la volta di "Pensieri circolari. Storie di uomini e ambiente", spettacolo virtuale di Luca Pagliari (<https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1662#ris1>): avvicinare i ragazzi alla responsabilità collettiva della cura dell'ambiente e dell'attenzione alle risorse naturali, coinvolgendoli nei fenomeni che interessano il pianeta, pur se lontani da noi è l'obiettivo dell'attività del comunicatore e documentarista Luca Pagliari, che parla all'"intelligenza emotiva" delle giovani generazioni con una dinamica e una freschezza tipiche di un programma televisivo. Nel format proposto i ragazzi potranno interagire in tempo reale attraverso una chat, dando così vita a incontri dinamici emozionanti e soprattutto ricchi di "realtà". Tutti i contenuti principali saranno inerenti all'economia circolare, alle buone pratiche di riciclo, alla coscienza ambientale e saranno personalizzati e proposti ai ragazzi con l'obiettivo di stimolare il loro spirito critico. Consigliato a secondarie di primo e secondo grado.

Sfoggia il giornale di oggi



## Dalle app a Twitch, così Conou parla di sostenibilità ambientale ai giovani

• adnkronos-ildenaro

da  
ildenaro.it

-

11 Marzo 2021

8

Facebook

Twitter

Linkedin

Print

Telegram

Roma, 11 mar. – (Adnkronos) – App, giochi e piattaforme innovative entrano sempre di più nella didattica delle scuole, anche a causa dello sviluppo della didattica a distanza generato dalla pandemia. Per questo il Conou (Consorzio nazionale degli oli minerali usati), da sempre attento all'educazione ambientale dei giovani, partecipa a questa edizione digitale di **Fiera Didacta** con due appuntamenti (17 e 19 marzo) dedicati alle scuole e ai docenti attraverso il linguaggio più accattivante dei gamer e degli influencer.



## Dalle app a Twitch, così Conou parla di sostenibilità ambientale ai giovani

Dettagli Red Adnkronos



11 Marzo 2021 Sostenibilita

- [Previous Article](#)Enea punta a una 'Hydrogen Valley' da 14 mln di euro
- [Next Article](#)Gruppo Cap finanzia centrale idroelettrica in India e pozzi in Madagascar

Typography

- [Smaller](#)[Small](#)[Medium](#)[Big](#)[Bigger](#)
- [Default](#)[Helvetica](#)[Segoe](#)[Georgia](#)[Times](#)
- [Reading Mode](#)

[Share This](#)

**EDUCONOU**

**Il CONOU porta l'ambiente a Fiera Didacta 2021**

17 marzo	18 marzo	19 marzo
ore 11:00 - 11:50 Live social su Twitch	ore 16:00 - 17:50 Formazione sulla circolarità	ore 10:00 - 10:50 Spettacolo virtuale di Luca Pagliari
<b>Imparare giocando. La gamification per parlare d'ambiente a scuola</b>	<b>Educare alla circolarità. Esperienze di economia circolare al centro di percorsi partecipati sugli obiettivi dell'agenda 2030</b>	<b>Pensieri circolari. Storie di uomini e ambiente</b>

**CONOU** **didacta** **IN FIERA**

*App, giochi e piattaforme innovative entrano sempre di più nella didattica delle*

**scuole, anche a causa dello sviluppo della didattica a distanza generato dalla pandemia. Per questo il Conou (Consorzio nazionale degli oli minerali usati), da sempre attento all'educazione ambientale dei giovani, partecipa a questa edizione digitale di Fiera Didacta con due appuntamenti (17 e 19 marzo) dedicati alle scuole e ai docenti attraverso il linguaggio più accattivante dei gamer e degli influencer.**

“Salvare l'ambiente giocando” è lo slogan del Conou che mette a disposizione dei docenti, app, giochi, pillole informative e curiosità su temi come il risparmio energetico, la raccolta differenziata, l'economia circolare. Contenuti elaborati con la consulenza scientifica di Legambiente. Per ogni evento sarà rilasciato un attestato di partecipazione

“Ci piace pensare che la sostenibilità, di cui tanto oggi si parla, – sottolinea Riccardo Piunti, vicepresidente Conou – sia un ponte che unisce la generazione presente con quelle future e l'economia circolare, di cui Conou è il paradigma, sia uno dei pilastri fondamentali di questo ponte. La fiera Didacta è una straordinaria occasione per essere sempre più vicini alle nuove generazioni assecondando questo percorso di coinvolgimento nell'ambito della nostra mission”.

Ecco gli appuntamenti. Si inizia 17 marzo alle ore 11 con un live social su Twitch dal titolo "Imparare giocando: la gamification per parlare d'ambiente a scuola" con Lapo Raspanti Aka Terenas, Teresa Agovino, Cydonia (LINK: <https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1651#ris1>). Le classi sono chiamate a partecipare a un vero e proprio live social con i gamers e gli influencer del momento che si sfideranno su Green League, l'App del Conou che insegna, divertendo, le buone pratiche di sostenibilità. Consigliato a: secondarie di primo e secondo grado

Il 19 marzo alle ore 10, sulla piattaforma Zoom sarà la volta di "Pensieri circolari. Storie di uomini e ambiente", spettacolo virtuale di Luca Pagliari (<https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1662#ris1>): avvicinare i ragazzi alla responsabilità collettiva della cura dell'ambiente e dell'attenzione alle risorse naturali, coinvolgendoli nei fenomeni che interessano il pianeta, pur se lontani da noi è l'obiettivo dell'attività del comunicatore e documentarista Luca Pagliari, che parla all'"intelligenza emotiva" delle giovani generazioni con una dinamica e una freschezza tipiche di un programma televisivo. Nel format proposto i ragazzi potranno interagire in tempo reale attraverso una chat, dando così vita a incontri dinamici emozionanti e soprattutto ricchi di "realtà". Tutti i contenuti principali saranno inerenti all'economia circolare, alle buone pratiche di riciclo, alla coscienza ambientale e saranno personalizzati e proposti ai ragazzi con l'obiettivo di stimolare il loro spirito critico. Consigliato a secondarie di primo e secondo grado.

Author:

Red Adnkronos

Website:<https://ilcentrotirreno.it>Email:Questo indirizzo email è protetto dagli spambots. È necessario abilitare JavaScript per vederlo.



## Dalle app a Twitch, così Conou parla di sostenibilità ambientale ai giovani

- Home
- Corr.it
- Adnkronos



Roma, 11 mar. - (Adnkronos) - App, giochi e piattaforme innovative entrano sempre di più nella didattica delle scuole, anche a causa dello sviluppo della didattica a distanza generato dalla pandemia. Per questo il Conou (Consorzio nazionale degli oli minerali usati), da sempre attento all'educazione ambientale dei giovani, partecipa a questa edizione digitale di **Fiera Didacta** con due appuntamenti (17 e 19 marzo) dedicati alle scuole e ai docenti attraverso il linguaggio più accattivante dei gamer e degli influencer.

“Salvare l'ambiente giocando” è lo slogan del Conou che mette a disposizione dei docenti, app, giochi, pillole informative e curiosità su temi come il risparmio energetico, la raccolta differenziata, l'economia circolare. Contenuti elaborati con la consulenza scientifica di Legambiente. Per ogni evento sarà rilasciato un attestato di partecipazione

“Ci piace pensare che la sostenibilità, di cui tanto oggi si parla, – sottolinea Riccardo Piunti, vicepresidente Conou – sia un ponte che unisce la generazione presente con quelle future e l'economia circolare, di cui Conou è il paradigma, sia uno dei pilastri fondamentali di questo ponte. La **fiera Didacta** è una straordinaria occasione per essere sempre più vicini alle nuove generazioni assecondando questo percorso di coinvolgimento nell'ambito della nostra mission”.

Ecco gli appuntamenti. Si inizia 17 marzo alle ore 11 con un live social su Twitch dal titolo "Imparare giocando: la gamification per parlare d'ambiente a scuola" con Lapo Raspanti Aka Terenas, Teresa Agovino, Cydonia (LINK: <https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1651#ris1>). Le classi sono chiamate a partecipare a un vero e proprio live social con i gamers e gli influencer del momento che si sfideranno su Green League, l'App del Conou che insegna, divertendo, le buone pratiche di sostenibilità. Consigliato a: secondarie di primo e secondo grado

Il 19 marzo alle ore 10, sulla piattaforma Zoom sarà la volta di "Pensieri circolari. Storie di uomini e ambiente", spettacolo virtuale di Luca Pagliari (<https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1662#ris1>): avvicinare i ragazzi alla responsabilità collettiva della cura dell'ambiente e dell'attenzione alle risorse naturali, coinvolgendoli nei fenomeni che interessano il pianeta, pur se lontani da noi è l'obiettivo dell'attività del comunicatore e documentarista Luca Pagliari, che parla all'"intelligenza emotiva" delle giovani generazioni con una dinamica e una freschezza tipiche di un programma televisivo. Nel format proposto i ragazzi potranno interagire in tempo reale attraverso una chat, dando così vita a incontri dinamici emozionanti e soprattutto ricchi di "realtà". Tutti i contenuti principali saranno inerenti all'economia circolare, alle buone pratiche di riciclo, alla coscienza ambientale e saranno personalizzati e proposti ai ragazzi con l'obiettivo di stimolare il loro spirito critico. Consigliato a secondarie di primo

e secondo grado.



## Dalle app a Twitch, così Conou parla di sostenibilità ambientale ai giovani



- Home
- Adnkronos



Roma, 11 mar. - (Adnkronos) - App, giochi e piattaforme innovative entrano sempre di più nella didattica delle scuole, anche a causa dello sviluppo della didattica a distanza generato dalla pandemia. Per questo il Conou (Consorzio nazionale degli oli minerali usati), da sempre attento all'educazione ambientale dei giovani, partecipa a questa edizione digitale di **Fiera Didacta** con due appuntamenti (17 e 19 marzo) dedicati alle scuole e ai docenti attraverso il linguaggio più accattivante dei gamer e degli influencer.

“Salvare l'ambiente giocando” è lo slogan del Conou che mette a disposizione dei docenti, app, giochi, pillole informative e curiosità su temi come il risparmio energetico, la raccolta differenziata, l'economia circolare. Contenuti elaborati con la consulenza scientifica di Legambiente. Per ogni evento sarà rilasciato un attestato di partecipazione

“Ci piace pensare che la sostenibilità, di cui tanto oggi si parla, – sottolinea Riccardo Piunti, vicepresidente Conou – sia un ponte che unisce la generazione presente con quelle future e l'economia circolare, di cui Conou è il paradigma, sia uno dei pilastri fondamentali di questo ponte. La **fiera Didacta** è una straordinaria occasione per essere sempre più vicini alle nuove generazioni assecondando questo percorso di coinvolgimento nell'ambito della nostra mission”.

Ecco gli appuntamenti. Si inizia 17 marzo alle ore 11 con un live social su Twitch dal titolo "Imparare giocando: la gamification per parlare d'ambiente a scuola" con Lapo Raspanti Aka Terenas, Teresa Agovino, Cydonia (LINK: <https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1651#ris1>). Le classi sono chiamate a partecipare a un vero e proprio live social con i gamers e gli influencer del momento che

si sfideranno su Green League, l'App del Conou che insegna, divertendo, le buone pratiche di sostenibilità. Consigliato a: secondarie di primo e secondo grado

Il 19 marzo alle ore 10, sulla piattaforma Zoom sarà la volta di "Pensieri circolari. Storie di uomini e ambiente", spettacolo virtuale di Luca Pagliari (<https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1662#ris1>): avvicinare i ragazzi alla responsabilità collettiva della cura dell'ambiente e dell'attenzione alle risorse naturali, coinvolgendoli nei fenomeni che interessano il pianeta, pur se lontani da noi è l'obiettivo dell'attività del comunicatore e documentarista Luca Pagliari, che parla all'"intelligenza emotiva" delle giovani generazioni con una dinamica e una freschezza tipiche di un programma televisivo. Nel format proposto i ragazzi potranno interagire in tempo reale attraverso una chat, dando così vita a incontri dinamici emozionanti e soprattutto ricchi di "realtà". Tutti i contenuti principali saranno inerenti all'economia circolare, alle buone pratiche di riciclo, alla coscienza ambientale e saranno personalizzati e proposti ai ragazzi con l'obiettivo di stimolare il loro spirito critico. Consigliato a secondarie di primo e secondo grado.



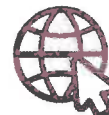


## Dalle app a Twitch, così Conou parla di sostenibilità ambientale ai giovani

11 marzo 2021- 12:02

• Notiziario

Roma, 11 mar. - (Adnkronos) - App, giochi e piattaforme innovative entrano sempre di più nella didattica delle scuole, anche a causa dello sviluppo della didattica a distanza generato dalla pandemia. Per questo il Conou (Consorzio nazionale degli oli minerali usati), da sempre attento all'educazione ambientale dei giovani, partecipa a questa edizione digitale di **Fiera Didacta** con due appuntamenti (17 e 19 marzo) dedicati alle scuole e ai docenti attraverso il linguaggio più accattivante dei gamer e degli influencer. "Salvare l'ambiente giocando" è lo slogan del Conou che mette a disposizione dei docenti, app, giochi, pillole informative e curiosità su temi come il risparmio energetico, la raccolta differenziata, l'economia circolare. Contenuti elaborati con la consulenza scientifica di Legambiente. Per ogni evento sarà rilasciato un attestato di partecipazione "Ci piace pensare che la sostenibilità, di cui tanto oggi si parla, – sottolinea Riccardo Piunti, vicepresidente Conou – sia un ponte che unisce la generazione presente con quelle future e l'economia circolare, di cui Conou è il paradigma, sia uno dei pilastri fondamentali di questo ponte. La **fiera Didacta** è una straordinaria occasione per essere sempre più vicini alle nuove generazioni assecondando questo percorso di coinvolgimento nell'ambito della nostra mission". Ecco gli appuntamenti. Si inizia 17 marzo alle ore 11 con un live social su Twitch dal titolo "Imparare giocando: la gamification per parlare d'ambiente a scuola" con Lapo Raspanti Aka Terenas, Teresa Agovino, Cydonia (LINK: <https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1651#ris1>). Le classi sono chiamate a partecipare a un vero e proprio live social con i gamers e gli influencer del momento che si sfideranno su Green League, l'App del Conou che insegna, divertendo, le buone pratiche di sostenibilità. Consigliato a: secondarie di primo e secondo grado Il 19 marzo alle ore 10, sulla piattaforma Zoom sarà la volta di "Pensieri circolari. Storie di uomini e ambiente", spettacolo virtuale di Luca Pagliari (<https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1662#ris1>): avvicinare i ragazzi alla responsabilità collettiva della cura dell'ambiente e dell'attenzione alle risorse naturali, coinvolgendoli nei fenomeni che interessano il pianeta, pur se lontani da noi è l'obiettivo dell'attività del comunicatore e documentarista Luca Pagliari, che parla all'"intelligenza emotiva" delle giovani generazioni con una dinamica e una freschezza tipiche di un programma televisivo. Nel format proposto i ragazzi potranno interagire in tempo reale attraverso una chat, dando così vita a incontri dinamici emozionanti e soprattutto ricchi di "realtà". Tutti i contenuti principali saranno inerenti all'economia circolare, alle buone pratiche di riciclo, alla coscienza ambientale e saranno personalizzati e proposti ai ragazzi con l'obiettivo di stimolare il loro spirito critico. Consigliato a secondarie di primo e secondo grado.



## Dalle app a Twitch, così Conou parla di sostenibilità ambientale ai giovani

- Home
- Corr.it
- Adnkronos



Roma, 11 mar. - (Adnkronos) - App, giochi e piattaforme innovative entrano sempre di più nella didattica delle scuole, anche a causa dello sviluppo della didattica a distanza generato dalla pandemia. Per questo il Conou (Consorzio nazionale degli oli minerali usati), da sempre attento all'educazione ambientale dei giovani, partecipa a questa edizione digitale di **Fiera Didacta** con due appuntamenti (17 e 19 marzo) dedicati alle scuole e ai docenti attraverso il linguaggio più accattivante dei gamer e degli influencer.

“Salvare l'ambiente giocando” è lo slogan del Conou che mette a disposizione dei docenti, app, giochi, pillole informative e curiosità su temi come il risparmio energetico, la raccolta differenziata, l'economia circolare. Contenuti elaborati con la consulenza scientifica di Legambiente. Per ogni evento sarà rilasciato un attestato di partecipazione

“Ci piace pensare che la sostenibilità, di cui tanto oggi si parla, – sottolinea Riccardo Piunti, vicepresidente Conou – sia un ponte che unisce la generazione presente con quelle future e l'economia circolare, di cui Conou è il paradigma, sia uno dei pilastri fondamentali di questo ponte. La **fiera Didacta** è una straordinaria occasione per essere sempre più vicini alle nuove generazioni assecondando questo percorso di coinvolgimento nell'ambito della nostra mission”.

Ecco gli appuntamenti. Si inizia 17 marzo alle ore 11 con un live social su Twitch dal titolo "Imparare giocando: la gamification per parlare d'ambiente a scuola" con Lapo Raspanti Aka Terenas, Teresa Agovino, Cydonia (LINK: <https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1651#ris1>). Le classi sono chiamate a partecipare a un vero e proprio live social con i gamers e gli influencer del momento che si sfideranno su Green League, l'App del Conou che insegna, divertendo, le buone pratiche di sostenibilità. Consigliato a: secondarie di primo e secondo grado

Il 19 marzo alle ore 10, sulla piattaforma Zoom sarà la volta di "Pensieri circolari. Storie di uomini e ambiente", spettacolo virtuale di Luca Pagliari (<https://eventi.fiera.didacta.it/RicercaEventiEspositori.aspx?evento=1662#ris1>): avvicinare i ragazzi alla responsabilità collettiva della cura dell'ambiente e dell'attenzione alle risorse naturali, coinvolgendoli nei fenomeni che interessano il pianeta, pur se lontani da noi è l'obiettivo dell'attività del comunicatore e documentarista Luca Pagliari, che parla all'"intelligenza emotiva" delle giovani generazioni con una dinamica e una freschezza tipiche di un programma televisivo. Nel format proposto i ragazzi potranno interagire in tempo reale attraverso una chat, dando così vita a incontri dinamici emozionanti e soprattutto ricchi di "realtà". Tutti i contenuti principali saranno inerenti all'economia circolare, alle buone pratiche di riciclo, alla coscienza ambientale e saranno personalizzati e proposti ai ragazzi con l'obiettivo di stimolare il loro spirito critico. Consigliato a secondarie di primo