

#### Argomenti

- [Eventi](#)
- [Ambienti di apprendimento](#)
- [Corsi di formazione e percorsi didattici on line](#)
- [E-learning](#)
- [Lavagne interattive](#)
- [E-Society](#)
- [Mondo Blog](#)
- [Normativa](#)
- [Podcasting](#)
- [Progetti in Trentino](#)
- [Robotica](#)

#### SOS Sicurezza Informatica

- [InternetSicuro per bambini e ragazzi](#)
- [InternetSicuro per genitori e insegnanti](#)
- [Spamming](#)
- [Regole per una navigazione responsabile e sicura](#)

#### News

##### Sei progetti per insegnare con le nuove tecnologie

Sei progetti europei per migliorare le metodologie educative attraverso l'applicazione delle nuove tecnologie all'insegnamento e di favorire l'interazione e la collaborazione fra scuole di diversi paesi Europei. La proposta arriva da Pixel, agenzia formativa fiorentina, e riguarda diversi ambiti tematici, dallo scientifico allo storico, dall'artistico al linguistico al trasversale. I sei progetti coordinati da Pixel sono aperti alla partecipazione delle scuole e finanziati dalla Commissione Europea nell'ambito del programma europeo Life Long Learning per l'educazione e la formazione.

**Ambito Storico.** Il progetto [Requards Croisés](#), promosso dall'Istituto per la formazione pedagogica dell'Università di Lille (Francia) e coordinato a livello nazionale da Pixel, ha come obiettivo il coinvolgimento di insegnanti di storia della scuola secondaria di 5 paesi Europei in una ricerca comparativa sulle diverse prospettive e metodologie utilizzate per l'insegnamento della storia della prima guerra mondiale. Nel corso del progetto i docenti saranno impegnati nella raccolta ed analisi dei manuali, dei diversi approcci metodologici e delle fonti utilizzate per insegnare la storia della Grande guerra, al fine poi di operare un confronto ed una sintesi delle informazioni attraverso l'interazione con i colleghi Europei.

**Ambito Linguistico** Il progetto [Els@Work](#), promosso e coordinato da Pixel in collaborazione con centri di aggiornamento per gli insegnanti di 3 diversi paesi europei, ha l'obiettivo di coinvolgere i docenti di lingua nella sperimentazione di una piattaforma online interattiva per l'apprendimento di 5 lingue europee (francese, italiano, inglese, spagnolo e tedesco), accompagnata da moduli brevi sulla cultura in ambiente business relativi a 9 diversi paesi europei. La piattaforma, che ha ottenuto il riconoscimento da parte dell'Unione Europea attraverso il Label europeo delle lingue, doterà gli insegnanti di uno strumento didattico innovativo che potrà integrare le metodologie di insegnamento delle lingue straniere.

Il progetto [ActiveELP](#), promosso da un centro di ricerca sulle metodologie di insegnamento delle lingue di Riga, ILSC (Estonia) e coordinato a livello nazionale da Pixel, si propone di diffondere nelle scuole europee la conoscenza e l'uso efficiente del "Portfolio Linguistico Europeo". I docenti avranno l'occasione di partecipare a workshop durante i quali saranno formati all'uso del Portfolio quale strumento di riconoscimento e attestazione delle competenze linguistiche riconosciuto a livello dell'Unione Europea.

**Ambito Artistico.** Il progetto [Michelangelo](#), promosso e coordinato da Pixel in collaborazione con università e centri di formazione di 6 diversi paesi europei (Italia, Inghilterra, Germania, Portogallo, Polonia e Bulgaria), ha l'obiettivo fornire ai docenti di materie artistiche materiali didattici e informazioni sugli artisti e le opere più importanti di diversi paesi, attraverso uno scambio e una condivisione fra docenti a livello europeo.

**Ambito Scientifico.** Il progetto [EnergieTIC](#), promosso dal centro di formazione per gli insegnanti Inforef (Belgio) e coordinato a livello nazionale da Pixel, si propone di coinvolgere le scuole secondarie di 7 diversi paesi europei, in un percorso comune di riflessione e sperimentazione sul tema del risparmio energetico. Le scuole saranno coinvolte in diverse "sfide" scientifiche, vere e proprie sperimentazioni dirette di raccolta ed elaborazione di dati sul consumo di energia nella scuola ed in famiglia. Tali esperienze saranno quindi confrontate utilizzando le nuove tecnologie ed in particolare il "Laboratorio Virtuale", appositamente sviluppato per il progetto. Il risultato finale delle attività sarà l'elaborazione di proposte operative per l'individuazione e l'implementazione di comportamenti virtuosi finalizzati al risparmio energetico.

**Ambito Didattico.** Il progetto europeo [Learning Game](#), promosso e coordinato da Pixel, ha come obiettivo l'attuazione di soluzioni e metodi di e-learning in un contesto di insegnamento e apprendimento che faccia pieno uso dei più avanzati metodi interattivi e multimediali, inclusi i videogiochi. Nell'ambito del progetto, il 28 giugno Pixel organizzerà un convegno internazionale per le scuole sul tema dell'applicazione dei videogiochi in ambito didattico.

La partecipazione a ciascun progetto è aperta, gratuitamente, a tutte le scuole interessate che facciano domanda.

Link: Pixel [www.pixel-online.net](http://www.pixel-online.net)  
Fonte: Sophia Magazine, 19/05/08

#### Archivi Vivoscuola

[News dalla scuola provinciale](#)

[Rassegna stampa](#)

[In primo piano](#)