SUMMER SCHOOL

Erasmus+

ISOLA DI AEGINA
GRECIA



15-22 LUGLIO 2023

SEDE DEI CORSI

EPAL AEGINAS – Professional High School of Aegina





PROGRAMMA

SABATO 15 LUGLIO

- Volo per Atene e trasferimento in traghetto per l'isola di Aegina
- Sistemazione nelle strutture alberghiere

DOMENICA 16 LUGLIO

- Tour organizzato dell'Isola

LUNEDÌ 17 – VENERDÌ 21 LUGLIO

- Corso di formazione strutturato (9:00 – 13:00)

SABATO 22 LUGLIO

- Rientro in Italia

CATALOGO

I corsi della Summer School 2023

- Easy Digital Design: elaborare contenuti grafici e per il Web per principianti (corso in lingua italiana)
- Strumenti digitali per discenti con bisogni speciali
- Scrittura efficace di progetti Erasmus+ KA2 di piccola scala (Small Scale KA2)
- Storytelling Digitale per comunicare gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile
- Realtà Aumentate e Realtà Virtuale per il Patrimonio Culturale Digitale
- Progettare giochi da tavola per l'apprendimento alla creatività
- Migliorare il benessere a scuola



Easy Digital Design

Elaborare contenuti grafici e per il Web per principianti (corso in lingua inglese)

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso è incentrato sull'alfabetizzazione mediatica nel campo dell'elaborazione grafica, della produzione audiovisiva, la narrazione digitale e la gestione dei siti Web.

Divisi in piccoli gruppi, i partecipanti collaboreranno alla realizzazione di un progetto digitale creativo, utilizzando semplici software disponibili online tra cui: piattaforme di collaborazione online, editing grafico, registrazione ed editing audio-video, pubblicazione, promozione, gestione di un progetto per il Web.

PROGRAMMA DEL CORSO

- **Lunedì 17:** Creazione dei gruppi e basi di grafica
- **Martedì 18:** Strumenti online per una facile progettazione grafica, come elaborare un logo, produzione di grafica per i social network
- **Mercoledì 19:** Nozioni di base per la gestione di un sito web WordPress, la scrittura di articoli e la creazione di pagine.
- **Giovedì 20:** Nozioni di base per la gestione dei social network, come scegliere il migliore, pianificare campagne e scrivere post.
- **Venerdì 21:** Elaborazione di progetti in team

Digital Tools for Special Needs

Strumenti digitali per discenti con bisogni speciali (corso in lingua italiana)

OBIETTIVI FORMATIVI

Partendo dal background teorico e dalle conoscenze scientifiche sulle diverse caratteristiche di studenti con bisogni speciali, verrà spiegato e illustrato lo scopo di ogni strumento. Verranno illustrati i metodi di valutazione dell'efficacia degli strumenti eseguiti da diversi gruppi di ricerca.

Verranno illustrate le diverse applicazioni degli stessi strumenti in contesti e con target differenti. Saranno introdotte situazioni di vita reale attraverso video di sessioni con soggetti con esigenze speciali.

PROGRAMMA DEL CORSO

- **Lunedì 17:** Introduzione al digitale per i bisogni speciali
- **Martedì 18:** paINTeraction: un modello interattivo basato sull'uso di interfacce che rilevano i movimenti, i gesti e la voce dell'osservatore
- **Mercoledì 19:** Videoart therapy: editing in tempo reale per utilizzare il video come strumento di feedback reale
- **Giovedì 20:** tablet + stampante 3d, disegni e simboli come oggetti tridimensionali per ulteriori interazioni e attività
- **Venerdì 21:** Il puzzle del sé: elaborazione di immagini e video per creare un'unica immagine 'puzzle' del volto dello studente

KA2 Small Scale Workshop

Scrittura efficace di progetti Erasmus+ KA2 di piccola scala (corso in lingua inglese)

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso è pratico e diretto: i partecipanti contribuiranno a sviluppare una proposta di progetto e riceveranno costantemente il supporto di tutor e mentori esperti. I partecipanti acquisiranno conoscenze teoriche e svolgeranno lavori pratici, acquisendo una preziosa esperienza in materia di proposte di progetto.

Divisi in piccoli gruppi, completeranno diversi compiti relativi alla pianificazione e alla scrittura di una proposta di progetto.

PROGRAMMA DEL CORSO

- **Lunedì 17:** Creazione dei gruppi, analisi del bando e del modulo di candidatura
- **Martedì 18:** Presentazione di esempi di applicazioni KA2 di successo; generazione di idee progettuali
- **Mercoledì 19:** Identificazione dei risultati del progetto, delle attività previste e preparazione del piano di lavoro
- **Giovedì 20:** Analisi dell'impatto, della diffusione e della sostenibilità del progetto
- **Venerdì 21:** Aspetti finanziari e attività di gestione e implementazione del progetto

Digital Fabula 4 SDGs

Storytelling Digitale per comunicare gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (corso in lingua inglese)

OBIETTIVI FORMATIVI

L'obiettivo del corso di formazione è fornire ai partecipanti una metodologia specifica per implementare l'educazione alla cittadinanza globale utilizzando la tecnica del Digital Storytelling sia nelle scuole che in contesti educativi non formali.

Il corso intende rispondere a bisogni formativi cruciali che stanno emergendo tra i giovani, come le competenze interculturali e transculturali, il pensiero critico, l'apprendimento collaborativo e basato su progetti, la creatività e l'alfabetizzazione digitale.

PROGRAMMA DEL CORSO

- **Lunedì 17:** Riscaldiamoci! Processo ideativo e pensiero creativo. Pratiche di scrittura e storytelling digitale come processo sistemico
- **Martedì 18:** Tecniche narrative e sviluppo del concetto. Come la ricerca può migliorare la qualità di un progetto. La metodologia del "cerchio delle storie". Sinossi, sceneggiatura e storyboard
- **Mercoledì 19:** Tecniche di ripresa
- **Giovedì 20:** La pratica del montaggio di film e video
- **Venerdì 21:** L'accademia dell'Agenda 2030: gli obiettivi di sviluppo sostenibile rivelano un immenso potenziale in termini di produzione di storytelling digitale e azione sociale

AR&VR FOR CULTURE

Realtà Aumentate e Realtà Virtuale per il Patrimonio Culturale Digitale (corso in lingua inglese)

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso si concentra su:

- La metodologia D.R.E.A.M. per unire realtà digitale e attività educative nei musei;
- Il modello Museater per trasformare le visite a un museo in spettacoli teatrali basati sull'AR per attori dai 5 ai 90 anni;
- Hubs, la piattaforma aperta di social VR di facile utilizzo sviluppata dalla Mozilla Foundation;
- strumenti WebAR per godere di esperienze AR dal browser di qualsiasi smartphone.

PROGRAMMA DEL CORSO

- **Lunedì 17:** Visita della «casa stregata»; introduzione ai concetti teorici di base della realtà virtuale; creazione di personaggi digitali
- **Martedì 18:** Introduzione a Mozilla Hubs. Costruzione della «casa stregata» in grafica 3D
- **Mercoledì 19:** Creazione dei contenuti narrativi dell'esperienza. Scrittura di storie e produzione di immagini e video per la VR
- **Giovedì 20:** Allestimento delle stanze della «casa stregata». Creare gli arredi e integrarli con i contenuti narrativi.
- **Venerdì 21:** Integrare l'arredamento e gli elementi narrativi nella «casa stregata». Pubblicate l'esperienza su Mozilla Hubs e sperimentatela in VR

ENHANCING CREATIVITY

Progettare giochi da tavola per l'apprendimento alla creatività (corso in lingua inglese)

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso combina teoria, lavoro tra pari e di gruppo e discussione. I partecipanti, provenienti da tutta Europa, avranno l'opportunità di sperimentare attività di apprendimento basate sul gioco, progettare il proprio gioco e acquisire conoscenze di prima mano.

Dopo aver completato il corso, i partecipanti saranno in grado di progettare attività di apprendimento basate sul gioco, valutare l'efficacia di un gioco e capire come utilizzarlo in ambito educativo, modificare un gioco da tavolo esistente per utilizzarlo a fini educativi.

PROGRAMMA DEL CORSO

- **Lunedì 17:** Introduzione alla gamification e all'apprendimento basato sui giochi; le diverse tipologie di giochi
- **Martedì 18:** Identificare le esigenze e sviluppare il profilo del giocatore/discente; metodologia per la progettazione di giochi da tavolo educativi
- **Mercoledì 19:** Lo "storyboard" del gioco e il coinvolgimento dei giocatori; valutare gli studenti e l'efficacia di un gioco
- **Giovedì 20:** Progetto di lavoro di gruppo: progettazione e creazione di un gioco da tavolo a scopo didattico
- **Venerdì 21:** Progetto di lavoro di gruppo: progettazione e creazione di un gioco da tavolo a scopo didattico

ENHANCING WELLBEING

Migliorare il benessere a scuola (corso in lingua inglese)

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso combina teoria, lavoro tra pari e di gruppo e discussione. I partecipanti provenienti da tutta Europa avranno l'opportunità di cofrontarsi in attività legate alla nutrizione, al mangiare sano e alla consapevolezza della salute fisica e mentale.

Dopo aver completato il corso, i partecipanti saranno in grado di: comprendere il benessere mentale, emotivo, sociale e fisico; riconoscere l'importanza di stabilire obiettivi di stile di vita e le fasi di cambiamento del comportamento; valutare e sostenere una mentalità positiva, aumentare l'autostima e sostenere il benessere degli studenti.

PROGRAMMA DEL CORSO

- **Lunedì 17:** Introduzione al benessere mentale, emotivo, sociale e fisico; Benessere digitale
- **Martedì 18:** Sviluppare sane abitudini alimentari, di studio e di lavoro; Definizione di obiettivi di stile di vita e fasi di cambiamento comportamentale
- **Mercoledì 19:** La tradizione ippocratica e la sua applicazione al benessere di oggi (alimentazione e stile di vita, effetti dei fattori ambientali, esercizio fisico, erbe, cura della mente, etica)
- **Giovedì 20:** Introduzione alla gamification e all'apprendimento basato sui giochi
- **Venerdì 21:** Lavoro di gruppo: ideazione e creazione di un gioco da tavolo educativo per promuovere il benessere a scuola

GESTIONE DELLA BORSA ERASMUS+

La borsa per la mobilità individuale Erasmus+ comprende

- Transfer in autobus dall'Umbria a Roma Fiumicino
- Viaggio aereo A/R da Roma Fiumicino ad Atene
- Transfer dall'aeroporto al porto di Atene
- Traghetto A/R da Atene all'isola di Aegina
- Tour culturale dell'isola
- Sistemazione in camera doppia in struttura alberghiera *** con colazione
- Rimborso per spese certificate di vitto per un massimo di € 245
- Assicurazione medica e bagaglio
- Pausa caffè durante le attività formative

RISPOSTE ALLE DOMANDE FREQUENTI

1. Preferirei e/o ho necessità di una sistemazione in camera singola
   È possibile usufruire di una stanza singola rinunciando al rimborso per il vitto di €245

2. Vorrei usufruire di una stanza doppia/matrimoniale con un mio accompagnatore*
   È possibile usufruire di una stanza doppia insieme ad un accompagnatore rinunciando al rimborso per il vitto di €245

3. Vorrei prenotare una stanza tripla/quadrupla per me e due accompagnatori*
   La prenotazione di stanze per più di due persone comporta la rinuncia al rimborso di €245 e l'aggiunta di una quota di €150 per due accompagnatori o di una quota di €250 per tre

*ATTENZIONE!
Tutte le spese di viaggio di eventuali accompagnatori non sono coperte dalla borsa Erasmus+ e dovranno essere gestite direttamente con l'agenzia di viaggio



ISCRIVITI ENTRO IL 31/03/2023

COMPILA IL FORM ONLINE CHE TROVI QUI
https://form.jotform.com/230773878547068