

La TALENT SUMMER SCHOOL arriva alla 3° edizione e propone tante novità

Chi è TALENT?

TALENT è una startup innovativa che si occupa di innovazione didattica, **eroga formazione per docenti certificata ai sensi della direttiva 170/2016**. Negli ultimi due anni scolastici abbiamo già lavorato con più di cinquemila studenti e formato più di 1000 docenti.

IL PROGRAMMA

		Quando	Ore	Costo
Docenti di Infanzia	Primi passi verso il pensiero computazionale: Scratch Jr e Robotica per l'infanzia	5 - 6 luglio	12	200,00 €
	Le molte applicazioni di Scratch e della Robotica alla scuola primaria	2 -3 - 4 luglio	20	300,00 €
Docenti di Primaria	Sviluppare le competenze sociali ed emotive nella scuola primaria	5 - 6 luglio	12	200,00 €
	La robotica per potenziare l'apprendimento delle materie tecnico scientifiche alla scuola secondaria	2 -3 - 4 luglio	20	300,00 €
Docenti di Secondaria	Introdurre Arduino nella didattica	5 - 6 luglio	12	200,00 €
	DIGITAL LIFE: Le sfide dell'educazione e della crescita dentro (e fuori) la rete	2 -3 - 4 luglio	20	300,00 €
Docenti e famiglie				

2 -3 - 4 luglio 2018		Ore	5 - 6 luglio 2018	ore	Costo
Percorso "VERDE" suggerito per la scuola primaria	Le molte applicazioni di Scratch e della Robotica alla scuola primaria	20	Sviluppare le competenze sociali ed emotive nella scuola primaria	12	400,00 €
Percorso "VERDE chiaro" suggerito per la scuola primaria	DIGITAL LIFE: Le sfide dell'educazione e della crescita dentro (e fuori) la rete	20	Sviluppare le competenze sociali ed emotive nella scuola primaria	12	400,00 €
2 -3 - 4 luglio 2018		Ore	5 - 6 luglio 2018	ore	Costo
Percorso "GIALLO" suggerito per la scuola secondaria	La robotica per potenziare l'apprendimento delle materie tecnico scientifiche alla scuola secondaria	20	Arduino	12	400,00 €
Percorso "GIALLO chiaro" suggerito per la scuola secondaria	DIGITAL LIFE: Le sfide dell'educazione e della crescita dentro (e fuori) la rete	20	Arduino	12	400,00 €

Sconto del 15% per iscrizioni entro il 18/06/2018

SEDE

OSIMO (AN) – via Santa Lucia n.10 presso l’Istituto Comprensivo Bruno da Osimo

Le NOVITÀ

- Percorsi formativi approfonditi (12h - 20h – 32h)
- **Attività culturali e turistiche** facoltative nei borghi marchigiani e nella riviera del Conero al termine della giornata
- **Centro estivo** in contemporanea per i figli dei partecipanti alla TSS, per bambini e ragazzi dai 7 ai 16 anni
- Un programma dedicato anche a **genitori e famiglie** sul tema “Digital Life”

IL PROGRAMMA DELLE ATTIVITÀ CULTURALI E TURISTICHE

	Visita - Escursione	Costo
2 luglio	Visita guidata alla Mostra “De Chirico e la Neometafisica” a cura di Vittorio Sgarbi – c/o Palazzo Campana di Osimo*	3 eventi: 40,00 €
3 luglio	Visita alle Grotte di Osimo*	
4 luglio	Aperitivo e Degustazione di vini – Tour “Expericence” c/o la cantina Moroder , immersa nel Parco Naturale del Conero**	
5 luglio	Visita guidata all’ area archeologica Montetorto e degustazione di vini della cantina Ciculi**	2 eventi: 25,00 €
6 luglio	Passeggiata turistica sul Monte Conero guidati da un esperto Agronomo**	

* Visita in città, a due passi dalla sede della formazione

** Visita fuori città (massimo 20’ di tragitto in auto)

TUTTE LE VISITE SONO FACOLTATIVE E DA RICHIEDERE IN FASE DI ISCRIZIONE
SARANNO ATTIVITE CON UN NUMERO MINIMO DI PARTECIPANTI

INFO UTILI

- Centro estivo per i figli dai 7 ai 16 anni: TALENT CAMP – Natura 2.0: nuove tecnologie per l’ambiente
Centro estivo tecnologico (esploreremo il tema della natura e dell’ambiente attraverso varie tecnologie educative come Robot Lego, Minecraft, Schede elettroniche e tanto altro)
Costo per chi partecipa alla TSS: solo mattina 79€ - mattina + pomeriggio 144€
- Hotel convenzionato: HOTEL LA FONTE <http://www.hotellafonte.it/default.aspx> 071/714767
prezzo da definire in base al numero di notti

I CORSI

I nostri corsi di Robotica

La robotica educativa permette di progettare percorsi didattici innovativi che fanno emergere le diverse intelligenze e coinvolgono lo studente in una esperienza di studio innovativa. L’introduzione della robotica come strumento didattico consente di migliorare l’insegnamento e l’apprendimento di alcune discipline curriculari offrendo ai docenti nuovi mezzi per valorizzare a pieno le capacità di ogni studente. Inoltre rappresenta un contesto di apprendimento privilegiato per lo sviluppo delle soft skills (capacità di lavorare in gruppo, problem solving, pensiero computazionale, autoefficacia, gestione di un progetto).

Gli obiettivi generali:

1. scoprire l'importanza dell'introduzione della robotica educativa nella didattica e i presupposti pedagogici alla base di questa metodologia;
2. conoscere le caratteristiche principali dei robot educativi e degli ambienti di programmazione didattici;
3. acquisire l'autonomia tecnica necessaria all'utilizzo dei robot educativi nella didattica quotidiana
4. acquisire le conoscenze necessarie alla progettazione di percorsi didattici innovativi strettamente connessi alle discipline curriculari;
5. ottenere le informazioni utili alla progettazione di un laboratorio di robotica e coding, in base alle esigenze della scuola

Primi passi verso il pensiero computazionale: Scratch Jr e Robotica per l'infanzia - Totale ore: 12

I docenti saranno guidati attraverso un approccio *hands-on* alla scoperta delle tecniche e delle metodologie consigliate per l'introduzione della robotica e del *coding* nelle loro attività educative quotidiane.

Dopo una veloce ma esaustiva introduzione dei principi pedagogici alla base dell'utilizzo dei linguaggi di programmazione nella didattica si procederà con la spiegazione delle funzionalità di *Scratch Junior*. Successivamente verrà presentata una panoramica dei robot educativi adatti alla fascia d'età d'interesse e alla sperimentazione con alcuni robot educativi (es. *Bee Bot*). Verranno effettuate sperimentazioni di coding unplugged (senza tecnologia) e robotica creativa utilizzando materiali di recupero e a basso costo (motorini da 1.5-3 V, led, circuiti morbidi), così da permettere l'introduzione della robotica e del tinkering anche a quei docenti sprovvisti di strumentazione nelle scuole di appartenenza.

Risultati attesi:

- Acquisizione delle competenze tecniche necessarie all'utilizzo di Scratch Jr, Bee Bot e alla costruzione di circuiti morbidi, scribbling machines, etc.
- Acquisizione delle conoscenze necessarie alla progettazione e realizzazione di laboratori di coding, robotica educativa e tinkering
- Sviluppo della capacità di introdurre le discipline STEM grazie alla robotica educativa e creativa
- Condivisione di spunti e idee spendibili fin da subito

Programma indicativo:

Giovedì 5 luglio - Orario 10 – 17.30:

10 – 11 Approcci pedagogici
 11 – 12 Coding Unplugged
 12 – 13 Introduzione a Scratch Jr (prime sperimentazioni)
 13 -14 Pranzo
 14 – 17.30 Costruire storie e animazioni con Scratch Jr

Al termine dibattito e partenza per l'escursione facoltativa "Area Archeologica Montetorto e Degustazione di vini"

Sono incluse due pause caffè da 15' circa ciascuna

Venerdì 6 luglio Orario 9 – 16.30:

9 – 11 Robotica creativa (circuiti morbidi, scribbling machines, etc.)
 11 – 13 Strumenti per laboratorio di robotica

13 – 14 Pranzo

14 – 15.30 Robotica educativa (Bee Bot)
 15.30-16.30 Prova di progettazione finale
 Al termine dibattito e saluti. Partenza alle 17.30 per l'escursione sul Monte Conero.

Sono incluse due pause caffè da 15' circa ciascuna

Le molte applicazioni di Scratch e della Robotica alla scuola primaria - Totale ore: 20

Questo corso sarà dedicato a tutti quei docenti curiosi di capire come introdurre il *coding* e la robotica nella scuola primaria. Utilizzando un approccio costruzionista e sperimentale, i partecipanti andranno alla scoperta di come costruire lezioni appassionanti e coinvolgenti utilizzando i robot e gli ambienti di programmazione (es. *Scratch*) come mediatori dell'apprendimento.

Dopo una veloce ma esaustiva introduzione dei principi pedagogici alla base dell'utilizzo dei linguaggi di programmazione nella didattica si procederà con la spiegazione delle funzionalità di *Scratch* e alla realizzazione di vari artefatti digitali, connessi alle discipline curriculari. Dopodiché si procederà con una panoramica dei robot educativi adatti alla scuola primaria e alla sperimentazione con alcuni di essi (es. *Legò Wedo, Sam Labs*).

Risultati attesi:

- Acquisizione delle competenze tecniche necessarie all'utilizzo di *Scratch* e *Legò Wedo*
- Acquisizione delle conoscenze necessarie alla progettazione e realizzazione di laboratori di *coding*, robotica educativa e *tinkering*
- Sviluppo della capacità di introdurre le discipline STEM grazie alla robotica educativa e creativa
- Condivisione di spunti e idee spendibili fin da subito

Destinatari: Docenti di ogni disciplina

Programma indicativo:

Lunedì 2 luglio

Orario 10 – 17.30

10 – 11 Approcci pedagogici
11 - 12 Introduzione a *Scratch*
e prime sperimentazioni:
realizziamo un'animazione
divertente!
12 – 13 Poligoni regolari e arte
con *Scratch*
13 -14 Pranzo
14 – 16 Storytelling con
Scratch
16 – 17.30 Una cartina
geografica interattiva!
Al termine dibattito e saluti.
Visita guidata alla Mostra "De
Chirico e la Neometafisica"

Ogni giorno sono incluse
due pause caffè da 15
minuti circa

Martedì 3 luglio

Orario 9 – 17.30

9 – 10.30 Progettare
videogiochi educativi con
Scratch
10.30 - 12.15 Il mio progetto
personale
12.15 – 13 Condivisione dei
progetti
13 -14 Pranzo
14 – 15 Esempi di percorsi
didattici e come valutare i
progetti degli studenti?
15 – 16.30 Robotica creativa
(circuiti morbidi, scribbling
machines, Makey Makey etc.)
16 – 17.30 Sperimentazione
con il kit SAM Labs
Al termine dibattito e saluti.
Visita guidata alle Grotte di
Osimo

Mercoledì 4 luglio

Orario 9 – 17.30

9 – 10 Macchine inutili: Bruno
Munari e la robotica educativa
11.00 - 12.00 Introduzione a
Legò Wedo: costruiamo il
nostro primo robot!
12.00 – 13.00 Costruiamo una
storia robotica!
13 -14 Pranzo
14 – 15 L'importanza degli
ingranaggi: come costruire
robot personalizzati
15 -16 Esempi di percorsi
didattici
16 – 17.30 Prova di
progettazione finale e
discussione
Al termine dibattito e saluti.
Partenza per la cantina
Moroder: Aperitivo e
Degustazione di vini – Tour
"Experience"

*La robotica per potenziare l'apprendimento delle materie tecnico scientifiche alla scuola secondaria -
Totale ore: 20*

Si può studiare il moto rettilineo con un robot? Si può costruire un orto automatizzato e studiare le caratteristiche principali delle piante con l'aiuto di un kit di robotica educativa? Che cosa c'entra la programmazione di un robot con la matematica? Se queste domande ti incuriosiscono questo è il corso adatto a te!

Grazie ad un divertente percorso laboratoriale i partecipanti andranno alla scoperta di come costruire lezioni appassionanti e coinvolgenti utilizzando i robot e gli ambienti di programmazione come mediatori dell'apprendimento delle discipline STEM.

I docenti potranno cimentarsi nella costruzione e nella programmazione di robot, sperimentando in prima persona attività connesse alle discipline curriculari. Verranno presentati tanti possibili percorsi da realizzare in classe a partire dal nuovo anno scolastico, analizzando anche come valutare gli artefatti robotici costruiti dagli studenti.

Risultati attesi:

- Acquisizione delle competenze tecniche necessarie all'utilizzo di Lego Mindstorms EV3
- Acquisizione delle conoscenze necessarie alla progettazione e realizzazione di laboratori robotica educativa
- Sviluppo della capacità di introdurre le discipline STEM grazie alla robotica educativa
- Condivisione di spunti e idee spendibili fin da subito

Destinatari: Docenti di Matematica, Fisica, Scienze, Informatica, Tecnologia

Programma indicativo:

Lunedì 2 luglio

Orario 10 – 17.30

10.00 – 11 Approcci pedagogici

11.00 – 11.30 Macchine inutili: Bruno Munari e la robotica educativa

11.30 – 12 Introduzione al kit Lego Mindstorms EV3

12.00 -13 Sfida: Quanto può andare veloce un robot?

13 -14 Pranzo

14 – 15.30 Il kit EV3 e la geometria: primi percorsi

15.30 – 17.30 Esploriamo il mondo dei sensori (e dei concetti base della programmazione)!

Al termine dibattito e saluti.

Visita guidata alla Mostra "De Chirico e la Neometafisica"

Martedì 3 luglio

Orario 9 – 17.30

9 – 10.30 I robot e la trigonometria

11 – 13 Esperimenti di fisica: alla scoperta del moto rettilineo uniforme e del moto accelerato

13 -14 Pranzo

14 – 15 Che cosa c'entrano i connettivi logici con un robot?

15 – 16.30 Esperimenti di fisica: un piano inclinato... robotico!

16.30 – 17.30

Programmazione avanzata del Lego Mindstorms EV3

Al termine dibattito e saluti.

Visita guidata alle Grotte di Osimo

Ogni giorno 2 pause caffè (15')

Mercoledì 4 luglio

Orario 9 – 17.30

9 – 10.30 Inseguire una linea con un robot... quanta matematica in questa sfida!

10.30 - 13.00 Robot e invenzioni: il project work

13 -14 Pranzo

14 – 15 Condivisione delle invenzioni

15 – 16 Creare un orto automatizzato con Lego EV3

16 – 17 Percorsi didattici con la robotica e le discipline STEM

17 – 17.30 Valutare un percorso di robotica educativa: una grande sfida!

Al termine dibattito e saluti.

Partenza per la cantina

Moroder: Aperitivo e

Degustazione di vini – Tour "Expericence"

Introdurre Arduino nella didattica per la scuola secondaria - Totale ore: 12

Arduino è una scheda di prototipazione elettronica *open-source* tanto versatile da dar vita alla stagione dei maker: piccolo esercito di appassionati che si diletta nella realizzazione dei progetti più disparati. Ciò ne fa lo strumento perfetto per costruire percorsi didattici multidisciplinari complessi e stimolanti. Il corso dà un'introduzione teorica ma anche pratica alle potenzialità del linguaggio e dello strumento "Arduino" nella realizzazione di esperimenti scientifici e laboratori didattici per la costruzione di un robot *BYOR*. Verranno proposti esperimenti sia con *l'IDE Arduino* (linguaggio di programmazione testuale) che con l'ambiente *mBlock* (linguaggio di programmazione a blocchi).

Risultati attesi:

- Acquisizione delle competenze tecniche necessarie all'utilizzo della scheda Arduino
- Acquisizione delle conoscenze necessarie alla progettazione e realizzazione di laboratori scientifici con la scheda Arduino
- Sviluppo della capacità di introdurre le discipline STEM grazie al making e alla robotica educativa (con il kit BYOR)
- Condivisione di spunti e idee spendibili fin da subito

Destinatari: Docenti di Matematica, Fisica, Scienze, Informatica, Tecnologia

Programma indicativo:

Giovedì 5 luglio - Orario 10 – 17.30:

10.00 – 11 Approcci pedagogici
11.00 – 11.30 Introduzione alla scheda Arduino e al kit BYOR
11.30 – 12 Una sola scheda, tanti linguaggi di programmazione!
12 – 13 Il primo esperimento: accendere un LED
13 -14 Pranzo
14 – 15 La fotoresistenza: come realizzare un semplice progetto domotico
15 -16.30 Il sensore a ultrasuoni e il buzzer: progettiamo un sensore di parcheggio
16.30 – 17.30 Misuriamo la velocità di un corpo con Arduino

Al termine dibattito e partenza per l'escursione facoltativa "Area Archeologica Montetorto e Degustazione di vini"

Venerdì 6 luglio - Orario 9 – 16.30:

9 – 10.30 Carica e scarica di un condensatore
10.30 – 11.30 Costruire un sensore di colore
11.30 – 13.00 Internet of Things e Arduino
13 -14 Pranzo
14 – 15 Costruire un robot a basso costo con Arduino
15 -16 Come muoversi in uno spazio?
16-17 Macchine autonome!
17 – 17.30 Discussione finale

Al termine dibattito e saluti. Partenza alle 17.30 per l'escursione sul Monte Conero.

Ogni giorno sono incluse due pause caffè da 15 minuti circa

DIGITAL LIFE: Le sfide dell'educazione e della crescita dentro (e fuori) la rete - Totale ore: 20

Il percorso formativo approfondisce le tematiche più significative **della relazione tra giovani e mondo digitale** che sono utili ad ogni insegnante o educatore e genitore per poter comprendere i comportamenti dei ragazzi ed essere in grado di accompagnarli in modo efficace nel processo delicato della loro crescita. Si esploreranno le **problematiche educative nell'incrocio tra vita offline e online**, tra relazioni fisiche e virtuali (es. cyberbullismo, reati digitali, rischi della rete), ma anche le **opportunità che gli spazi virtuali offrono** per affrontare in modo positivo le sfide evolutive, e le possibilità di offrirsi oggi come figure autorevoli nell'accompagnamento della crescita dei ragazzi.

Il percorso comprende diversi moduli tematici che saranno affrontati attraverso la metodologia del seminario interattivo con momenti frontali, dibattiti, visione di video, analisi di casi ed esercitazioni in gruppo; è prevista inoltre una parte di laboratorio focalizzata sui principali social network, app e siti utilizzati attualmente dai ragazzi.

Destinatari:

Insegnanti, educatori e genitori di bambini e ragazzi della scuola Primaria e Secondaria di I e II grado.

Obiettivi:

- conoscere gli aspetti principali del processo evolutivo adolescenziale e come questi si intrecciano con le dinamiche della vita digitale;
- saper comprendere le scelte e le tendenze attuali offline e online dei giovani attraverso più prospettive: della Psicologia, delle Neuroscienze, sociale, culturale;
- saper riconoscere e affrontare problematiche che coinvolgono episodi di cyberbullismo, altre forme di aggressività online o di reato online;
- conoscere le caratteristiche e il funzionamento dei servizi digitali più utilizzati dai giovani (social network, app di instant messaging, siti);
- acquisire strumenti per attivare una comunicazione efficace con giovani in difficoltà, sostenerli a scuola e indurre processi trasformativi delle loro condotte.

Programma indicativo:

Lunedì 2 luglio

Orario 10 – 17.30

10:00-13:00

- Il bullismo e il cyberbullismo
- Le novità della Legge 71/2017 contro il cyberbullismo
- Interventi nella classe e nella scuola per aumentare la consapevolezza sul fenomeno
- Le competenze comunicative per attivare la comunicazione con i giovani vittime e autori

13 -14 Pranzo

14 – 17.30

- Le relazioni digitali: le dinamiche identitarie, affettive e sociali e le implicazioni evolutive;
- I rischi della rete: challenge, ritiro sociale (Hikikomori), sovraesposizione del corpo

(sexting, sextortion, adescamento online) e autolesionismo.

Martedì 3 luglio

Orario 9 – 17.30

9 - 13

Laboratorio pratico sui social network e le app utilizzati dai ragazzi

13 -14 Pranzo

14 – 17:30

- La violenza nella rete: comportamenti devianti e reati online;
- Esercitazioni pratiche in gruppo su casi giuridici reali

Ogni giorno sono incluse due pause caffè da 15 minuti circa

Mercoledì 4 luglio

Orario 9 – 17.30

9 - 13

- Le “cattive abitudini digitali”, l’abuso e le dipendenze tecnologiche;
- La cittadinanza digitale: gestire la privacy, difendersi dai reati digitali, tutelare la propria e l’altrui web reputation, consapevolezza su come vengono usati i propri dati.

13 -14 Pranzo

14 – 17.30

- Le competenze educative per affrontare il disagio dei giovani;
- Attività di educazione ai media realizzabili in classe.

Sviluppare le competenze sociali ed emotive nella scuola primaria -Totale ore: 12

L'attività quotidiana nella Scuola Primaria è focalizzata sul compito di istruire, cioè favorire la costruzione delle conoscenze, e contemporaneamente di **educare**, cioè **fornire ai bambini esperienze per crescere come esseri umani**, come persone mature e sane attraverso lo sviluppo delle **competenze emotive**, delle capacità **relazionali**, di autoregolazione consapevole e di gestione dello stress.

Il laboratorio, ispirato al **programma MindUp® della Hawn Foundation**, mira a preparare gli insegnanti ad allenare le competenze sociali ed emotive dei bambini allo scopo di creare in classe un ambiente improntato al rispetto e al benessere; ma anche a promuovere gli atteggiamenti che favoriscono l'apprendimento e il successo sia scolastico che nella vita futura, a partire dalla conoscenza del funzionamento del cervello e della mente.

Si può fare tutto questo nel tempo della scuola, accanto allo studio delle discipline, nel corso dell'intero anno scolastico: così l'insegnante può superare il suo ruolo didattico, per arrivare a essere un educatore per la formazione della persona.

Destinatari:

Insegnanti ed educatori che lavorano con bambini compresi nella fascia di età 7-10 anni (Scuola Primaria).

Obiettivi:

Il corso mira ai seguenti obiettivi di sviluppo riferiti agli alunni:

- sviluppare le competenze sociali: l'empatia, la compassione, la gentilezza, la gratitudine, l'altruismo;
- stimolare un atteggiamento e una condizione mentale favorevoli all'apprendimento;
- sviluppare la consapevolezza;
- migliorare le competenze di autocontrollo e autoregolazione delle emozioni e del comportamento;
- rafforzare la capacità di resilienza di fronte a stress ed eventi spiacevoli;
- sviluppare le capacità di gestione e risoluzione dei conflitti.

Risultati attesi:

Al termine del corso i risultati attesi riferiti ai partecipanti sono:

- apprendere conoscenze tratte dalla Psicologia, le Neuroscienze evolutive e le pratiche di consapevolezza applicate alle professioni educative;
- sperimentare in prima persona alcune delle pratiche che saranno svolte in classe;
- conoscere gli accorgimenti operativi per condurre le lezioni del programma e per integrarli nella propria attività didattica.

Programma indicativo:

Giovedì 5 luglio - Orario 10 – 17.30:
10 -13
- introduzione, aspetti teorici, metodologici e dati della ricerca sull'educazione sociale-emotiva

- come funziona il cervello: i centri che influenzano l'apprendimento e le relazioni tra essi;
- che cosa significa essere consapevoli e la pratica di consapevolezza di base;

13 -14 Pranzo

14-17.30

- pratiche di consapevolezza attraverso i sensi: visione, ascolto, olfatto, gusto;
- pratiche di consapevolezza del corpo fermo e in movimento;
- assumere la prospettiva degli altri per sviluppare l'accettazione e relazioni positive

Al termine dibattito e partenza per l'escursione facoltativa "Area Archeologica Montetorto e Degustazione di vini"

Venerdì 6 luglio - Orario 9 – 16.30:

9 – 13

- sviluppare uno stile di pensiero ottimistico per affrontare le sfide e le difficoltà;

- rievocare le proprie memorie positive per alleviare le emozioni negative;
- sperimentare empatia e gratitudine e introdurle nelle relazioni quotidiane;

13 -14 Pranzo

14 - 16:30

- la compassione e gli atti di gentilezza, pratiche sociali che creano connessioni;
- la consapevolezza in azione: espandere gli atti di gentilezza alla comunità oltre la classe;
- domande libere e valutazione finale del corso.

Al termine dibattito e saluti. Partenza alle 17.30 per l'escursione sul Monte Conero.

Ogni giorno sono incluse due pause caffè da 15 minuti circa

MODALITÀ E ISCRIZIONI

Strumenti

Tutti gli strumenti tecnologici verranno forniti dal formatore: kit Lego Wedo Education, kit Lego Mindstorms EV3, Makey Makey, Arduino, Software, ecc.

Ai docenti partecipanti è richiesto di portare il proprio PC portatile, se possibile.

I materiali didattici utilizzati durante il corso (slide, progetti di esempio) verranno condivisi con i docenti, per alcuni corsi verranno forniti già prima dell'inizio della formazione.

Al termine dei corsi verrà chiesto ai docenti di rispondere ad un **questionario di gradimento** anonimo.

Modalità e condizioni

I corsi verranno attivati in base al raggiungimento di un numero minimo di iscritti.

La conferma di attivazione dei corsi verrà comunicata entro martedì 25 Giugno 2018.

Il **pagamento** dovrà avvenire solo dopo la conferma di attivazione del corso ed **entro il giorno 29/06/2018.**

È possibile pagare tramite Carta del Docente o tramite bonifico, seguendo le seguenti modalità:

- tramite carta del docente

Generare il Buono dal portale Carta del docente per l'importo totale dei vari corsi di formazione a cui si intende partecipare. Spedire il CODICE DEL BUONO (una sequenza di 8 caratteri) a talent@weturtle.org indicando in oggetto: "Pagamento TSS - Carta docente" e nel testo: importo, cognome e nome del beneficiario, corsi e servizi aggiuntivi per i quali si effettua il pagamento. Ulteriori indicazioni saranno fornite contestualmente alla conferma di attivazione

- senza carta del docente

La quota di iscrizione dovrà essere versata **entro il 29/06/2018** a favore di TALENT SRL (Via Bachelet 23, Osimo AN - P.IVA: 02685590420 *tramite bonifico bancario*: IBAN **IT 95 0 08086 37280 000140192544** intestatario: TALENT SRL causale: **TSS + Nome dell'iscritto** (Es. TSS, Mario Rossi). Inviare copia o ricevuta del bonifico tramite email a talent@weturtle.org o via WhatsApp al 328 9055837.

Per *ulteriori informazioni* rivolgersi a:

Dott.ssa Elisa Mazziari

talent@weturtle.org - 328 9055837