



ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE
"ENRICO MEDI"

VIA BUONGIOVANNI N. 84, 80046 SAN GIORGIO A CREMANO (NA)
NATF14000X@istruzione.it - NATF14000X@pec.istruzione.it
Pb 0817713823-0815747857-Fax 0815747864-www.itimedi.it
Codice meccanografico NATF14000X-www.itimedi.it



Indirizzi: Chimica, Materiale e Biotecnologie - Elettrotecnica e Automazione
e Corsi serali Informatica e Telecomunicazione - Grafica e Comunicazione

Ambito Territoriale NA-20
Codice Fiscale 80019760638

Prot. 1763

S. Giorgio a Cremano, 10/02/2020

**Ai Dirigenti Scolastici
delle scuole della Provincia di Napoli
Ai Docenti**

Oggetto: PNSD - AZ.#25 - ISCRIZIONE DOCENTI AI CORSI -PROGETTO FORMATIVO "M.E.DI. MONDO DI EDUCAZIONE DIGITALE"

Si comunica che questa Istituzione Scolastica è autorizzata ad attuare il progetto "M.e.di Mondo di educazione digitale" nell'ambito dell'Azione #25 PNSD per la formazione dei docenti.

I moduli previsti dal progetto sono 8 e organizzati in 18h in presenza 12h online e 6 di sperimentazione. Le attività in presenza si svolgeranno presso l'ITI "E. MEDI" di San Giorgio a Cremano (NA), via Buongiovanni 84 in base ad un calendario da stabilire successivamente e che prevede sin d'ora un periodo di svolgimento compreso tra marzo 2020 e maggio 2020.

I docenti interessati devono effettuare l'iscrizione sulla piattaforma Medilearning all'indirizzo <https://www.medilearning.it/mytools/registrazione25>.

Ogni docente potrà iscriversi ad uno o più moduli **entro e non oltre il 28 febbraio 2020**.

La partecipazione ai corsi è gratuita.

Al termine dell'attività formativa verrà rilasciato attestato di partecipazione a tutti coloro che hanno garantito una presenza minima del 75% del monte orario previsto.

Si invitano i Dirigenti Scolastici di favorirne la massima diffusione.

Elenco Moduli Formativi

Modulo	ME.DI. MONDO DI EDUCAZIONE DIGITALE AZIONE #25 PNSD	Destinatari del corso	Descrizione
1	Le app nella didattica per la gamification e la creazione di risorse educative aperte	Docenti scuola dell'infanzia e primaria	<i>Il percorso formativo è orientato a fornire ai partecipanti competenze operative per l'applicazione della Gamification alla didattica, mediante la creazione di OER (Open Educational Resources risorse educative aperte) ed esercizi interattivi, calibrati sulle esigenze dei propri allievi; nello specifico, utilizzando applicativi didattici disponibili gratuitamente online, verranno ideati e realizzati esercizi e attività, funzionali a valorizzare la Gamification quale metodologia sperimentale nella didattica innovativa.</i>

2	Le app nella didattica per la gamification e la creazione di risorse educative aperte	Docenti scuola secondaria di primo e secondo grado	<i>Il percorso formativo è orientato a fornire ai partecipanti competenze operative per l'applicazione della Gamification alla didattica, mediante la creazione di OER (Open Educational Resources risorse educative aperte) ed esercizi interattivi, calibrati sulle esigenze dei propri allievi; nello specifico, utilizzando applicativi didattici disponibili gratuitamente online, verranno ideati e realizzati esercizi e attività, funzionali a valorizzare la Gamification quale metodologia sperimentale nella didattica innovativa...</i>
3	Imparare facendo: Tinkering, coding e Making	Docenti scuola dell'infanzia e primaria	<i>L'IoT è costituito da oggetti connessi in rete come sensori, microcontrollori, attuatori e single-board computers, sistemi mbedded, apparati di rete di vario genere in grado di raccogliere e fornire una grande quantità di dati. Il percorso didattico propone uno sguardo introduttivo e multidisciplinare a questa tecnologia, uno spazio sarà dato anche all'utilizzo didattico di microcontrollori tipo Arduino e similari.</i>
4	I.O.T- Internet of things	Docenti scuola secondaria di primo e secondo grado	<i>L'IoT è costituito da oggetti connessi in rete come sensori, microcontrollori, attuatori e single-board computers, sistemi mbedded, apparati di rete di vario genere in grado di raccogliere e fornire una grande quantità di dati. Il percorso didattico propone uno sguardo introduttivo e multidisciplinare a questa tecnologia, uno spazio sarà dato anche all'utilizzo didattico di microcontrollori tipo Arduino e similari.</i>
5	Viaggi (im)possibili – digital storytelling e lettura	Docenti scuola dell'infanzia e primaria	<i>Il digital storytelling è una delle tecniche usate nella promozione delle competenze digitali, come per esempio quelle relative a informazione e data literacy, alla comunicazione e alla collaborazione, alla creazione di contenuti digitali e al problem solving. La realizzazione di mappe interattive con realtà virtuale ci porterà a raccontare i nostri viaggi (im)possibili.</i>
6	Viaggi (im)possibili – digital storytelling e lettura	Docenti scuola secondaria di primo e secondo grado	<i>Il digital storytelling è una delle tecniche usate nella promozione delle competenze digitali, come per esempio quelle relative a informazione e data literacy, alla comunicazione e alla collaborazione, alla creazione di contenuti digitali e al problem solving. La realizzazione di mappe interattive con realtà virtuale ci porterà a raccontare i nostri viaggi (im)possibili.</i>

7	Realizziamo app con App Inventor	Docenti di ogni ordine e grado	<p><i>Viviamo circondati da App, esistono applicazioni di ogni tipo, da quelle che ci aiutano a dormire meglio a quelle che ci fanno sembrare più belli sui social e la lista potrebbe continuare all'infinito!</i></p> <p><i>Molte volte, incuriositi dal nome o dalle funzioni decantate scarichiamo tantissime app che subito dopo neanche utilizziamo e ci ricordiamo di cancellarle solo quando la memoria del telefono è piena. Allora perchè non crearne una su misura per i nostri alunni ?!</i></p>
8	Coding e robotica educativa	Docenti scuola secondaria di primo e secondo grado	<p><i>Il coding a scuola offre ai ragazzi la possibilità di lavorare su progetti, incoraggiare la condivisione e la collaborazione e allo stesso tempo imparare dai propri errori.</i></p> <p><i>Non si può parlare di coding senza fare riferimento alla robotica educativa.</i></p> <p><i>Con le attività di robotica educativa si perseguono diverse finalità: da una parte i robot vengono usati per avvicinare i giovani alle tecnologie e al pensiero informatico, dall'altra possono fungere da supporto per sviluppare competenze sia disciplinari che trasversali.</i></p>

Cordiali saluti.

Il Dirigente Scolastico
(Prof. Annunziata Muto)

