

1. Iniziativa formativa

Titolo: DIGITAL GYM

Descrizione:

Digital Gym è una piattaforma per lo sviluppo di competenze digitali relative alla comunicazione, basata sulla metodologia della gamification. Sviluppata da Fater SpA per il personale interno, nell'a.s. 2016-17 viene proposta ad alcune scuole come progetto-pilota: nell'IC2 di Ortona si svolgono una "Maratona digitale" riservata a docenti+personale scolastico ed una riservata agli alunni. In parallelo, Fater organizza incontri in presenza di Formazione ed Edutainment sul mondo digitale.

Anno di svolgimento: a.s. 2016-17

Ambiti specifici:

- Ed. alla cultura economica
- Bisogni individuali e sociali dello studente
- Alternanza scuola-lavoro
- Dialogo interculturale e interreligioso
- Conoscenza e rispetto della realtà naturale e ambientale
- X Sviluppo della cultura digitale e ed. ai media
- Orientamento e dispersione scolastica
- Problemi della valutazione individuale e di sistema
- Inclusione scolastica e sociale
- Gestione della classe e problematiche relazionali
- Tutela della salute e sicurezza nei luoghi di lavoro
- Cittadinanza attiva e legalità
- Didattica delle singole discipline previste dagli ordinamenti

Ambiti trasversali:

- X Didattica e metodologie
- X Innovazione didattica e didattica e didattica digitale
- X Gli apprendimenti
- Metodologie e attività laboratoriali
- X Didattica per competenze e competenze trasversali

Obiettivi:

- potenziamento delle competenze digitali
- promozione della cittadinanza attiva
- acquisizione di strumenti per il lavoro e la comunicazione nel terzo millennio
- familiarizzazione con percorsi di apprendimento che si avvalgono della gamification

Programma:

FASE 1: Attività individuali di studio e gaming in piattaforma *Digital Gym* (modalità di fruizione: asincrona)

FASE 2: Formazione d'aula con esperto *Digital Gym* per approfondire alcuni strumenti citati in piattaforma (Infografiche e Prezi)

FASE 3: Progettazione didattica di attività-ponte per mettere in pratica con le classi quanto appreso in piattaforma

FASE 4: Pratica didattica con relativa documentazione

FASE 5: Socializzazione pubblica in evento finale con altri Istituti scolastici

Mappatura delle competenze:

- competenze digitali relative a email, internet, youtube, netiquette, strumenti di Google, presentazioni
- competenze per il lavoro e la comunicazione nel terzo millennio
- competenze per l'esercizio della cittadinanza attiva

Destinatari:

- | | |
|-------------------------------------|------------------------------------|
| X Docenti Scuola Infanzia | X Docenti Scuola Primaria |
| X Docenti Scuola Secondaria I grado | Docenti Scuola Secondaria II grado |
| X Dirigenti Scolastici | X Personale ATA |

Tipologie verifiche finali:

- | | |
|--------------------------------|----------------------------|
| Questionario a risposta aperta | X Test a risposta multipla |
|--------------------------------|----------------------------|
- X Altro: gaming didattico su piattaforma, con classifica settimanale e finale

Responsabile:

Funzione Strumentale per la Formazione e Animatore Digitale, Prof.ssa Stella Di Nardo

Durata tot. 43 ore:

- n. 32 ore di Formazione con esperti online
- n. 2 ore di Formazione con esperti in presenza
- n. 2 ore di progettazione didattica
- n. 4 ore di pratica didattica con relativa documentazione
- n. 3 ore di socializzazione pubblica in evento finale anche con altri Istituti scolastici

Frequenza necessaria: avere completato tutte le tappe della maratona digitale

Carta del Docente: No

Costo a carico dei destinatari: -

Contatti: IC2 Ortona tel. 085 9063341 email: chic84200t@istruzione.it

2. Documentazione

Agli atti della Scuola

3. Edizioni iniziativa formativa

Apertura iscrizioni: da dicembre 2016 a gennaio 2017

Svolgimento iniziativa formativa: dal 06/12/2016 al 06/06/2017 (una edizione)

Modalità di erogazione:

- | | |
|---------------------------|-------------------------|
| X Aula - lezioni frontali | Aula - lavori di gruppo |
| Laboratori | X E-learning |
| Webinar | Mista (blended) |
- X Altro: eventi di Formazione ed Edutainment a teatro

Materiali e tecnologie usati:

- | | |
|-------------------|----------|
| LIM | X Slide |
| CD-ROM | X Video |
| X Videoproiettore | Tablet |
| X PC | Dispense |
| Ebook | X Web |
| Stampanti 3D | |
| Altro _____ | |

Sede di svolgimento:

Provincia: Chieti Comune: Ortona Cap 66026

Indirizzo: Via Mazzini 24

Informazioni logistiche: -

Link: <http://istitutocomprendivo2ortona.gov.it>

Responsabile / Relatori / Formatori / Facilitatori:

Digital School Gym è un prodotto ideato e sviluppato da Fater SpA (in collaborazione con PCabc e Skilla by Amicucci Formazione):

Direttore ICT Fater Dott. Domenico Di Francescantonio;

Referente Fater e Formatrice per l'IC2 Dott.ssa Giovanna Verna

Responsabile progetto all'interno della Scuola:

Funzione Strumentale per la Formazione e Animatore Digitale, Prof.ssa S. Di Nardo

e per il Team dell'innovazione: Prof.ssa L. Sciascio e Prof.ssa P. Basti + Referente progetto per la Scuola Primaria: Ins. G. Marinelli

Contatti: digitalgym@net99.it