



Ministero dell'Istruzione
ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE
"GALILEO FERRARIS"

Via A. Labriola, Lotto 2/g - Scampia- 80145 NAPOLI (NA)
Tel. 081 7022150 - Fax 081 7021513 - Email natf17000q@istruzione.it Pec
natf17000q@pec.istruzione.it
Cod. Fisc.: 80059100638 – Cod. Unico SQ0DOI - Cod. Mecc. NATF17000Q -
www.itferraris.edu.it



FORMAZIONE DEI DOCENTI 2020-2021 – FUTURE LAB

TRACCIA PROGRAMMATICA

Struttura corsi

- 12 ore in FAD in modalità sincrona a cura dell'esperto attraverso una classe virtuale predisposta dal Future Lab Napoli Ferraris
- 8 ore di attività asincrona a cura dell'esperto, durante le quali i corsisti svolgeranno attività ed esercitazione assegnati dal formatore, seguiti dallo stesso attraverso la classe virtuale.

Il corso sarà attivato al raggiungimento del numero minimo di iscritti, ovvero 40, e portato a termine entro il 20 settembre 2021. Verrà inviato ai corsisti un'email con le credenziali alla classe virtuale e istruzioni operative (alla stessa email presente nella piattaforma Sofia o inserita nel modulo in fase di registrazione per chi non ha accesso a Sofia).

- **AREA TEMATICA DIGCOMPEDU:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti
- **CORSO:** Nativi digitali, adolescenti naviganti: educazione digitale per studenti digitali
- **TITOLO MODULO PROPOSTO:** Corso di formazione su Minecraft per la didattica - Percorso formativo
- **LIVELLO DI COMPETENZA IN INGRESSO (se richiesto):**
- **LIVELLO DI COMPETENZA IN USCITA ATTESO (DigCompEdu):** B2

Destinatari: Primaria e Secondaria di I grado

Descrizione

Corso di formazione su "Minecraft: Education Edition: i partecipanti si cimenteranno con uno dei videogiochi più famosi al mondo, approfondendone modalità d'utilizzo e di applicazione didattica

Obiettivi

Il corso Minecraft Education Edition ha lo scopo di dare ai docenti le competenze di base per utilizzare Minecraft Education Edition, come milioni di colleghi in tutto il mondo, in modo personale e adatto alle proprie lezioni. Non vi sono limiti di materia insegnata: qualsiasi argomento può essere reso digitale e personale grazie ai mondi creati in Minecraft.

Programma (sintetico per punti o diviso per lezioni)

Il videogame più giocato al mondo è diventato una risorsa didattica che si è diffusa in poco tempo anche nelle scuole. Oggi Minecraft è la seconda parola più cercata su YouTube (dopo musica) ed è ormai un supporto già molto usato per l'apprendimento.

Mappatura delle competenze (competenze maturate al termine dell'iniziativa formativa)

Minecraft e l'apprendimento
Competenze tecnico-pratiche
Creatività digitale e robotica educativa
Cultura digitale e cultura dell'innovazione

Ambiti Specifici

Educazione alla cultura economica	
Orientamento e Dispersione scolastica	
Bisogni individuali e sociali dello studente	
Problemi della valutazione individuale e di sistema	
Alternanza scuola-lavoro	
Inclusione scolastica e sociale	
Dialogo interculturale e interreligioso	
Gestione della classe e problematiche relazionali	
Conoscenza e rispetto della realta' naturale e ambientale	
Tutela della salute e sicurezza nei luoghi di lavoro	
Sviluppo della cultura digitale ed educazione ai media	x
Cittadinanza attiva e legalita'	
Didattica singole discipline previste dagli ordinamenti	

Ambiti Trasversali

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