



Istituto Tecnico Industriale
STANISLAO CANNIZZARO
CATANIA

Ingresso principale: Via Carlo Pisacane, 1 - Parcheggio mezzi: Via Palermo, 282 cap. 95122
cttf03000r@istruzione.it; cttf03000r@pec.istruzione.it; www.cannizzaroct.edu.it
tel. 095 613 6450 – Fax 095 613 6449
Cod. Fisc. 80008210876 - Cod. Mecc. CTTF03000R e CTTF030517 (Corso IDA)

CIRCOLARE N°19

AI DSGA
Ai docenti

Oggetto: Corso di formazione BYOD (Bring Your Own Device).-

Si comunica che questo istituto organizza un corso di formazione di 20 ore per promuovere l'approccio BYOD (Bring Your Own Device) in modo da rispondere alle esigenze individuali degli alunni e in grado di incoraggiare modalità di apprendimento di tipo cooperativo.

Il corso, che si terrà in presenza presso i locali dell'istituto, avrà inizio il giorno 05/10/2022 alle ore 15:00 e proseguirà secondo il seguente calendario:

N.	DATA	ORARIO	N. ORE
1	05/10/2022	15:00 - 18:00	3
2	12/10/2022	15:00 - 18:00	3
3	19/10/2022	15:00 - 18:00	3
4	26/10/2022	15:00 - 18:00	3
5	09/11/2022	15:00 - 18:00	3
6	16/11/2022	15:00 - 18:00	3
7	23/11/2022	16:00 - 18:00	2

Per partecipare all'evento, è sufficiente registrarsi al seguente link
<https://forms.gle/ByTKdnCraKoGabuq6>

Obiettivi del corso:

- Saper utilizzare PC, iPad/tablet e smartphone per creare lezioni digitali personalizzate e interattive per una didattica inclusiva. (IncluEdu);
- Utilizzare piattaforme didattiche virtuali per organizzare i materiali didattici nello "storage online" (cloud) al fine di cambiare il modo di lavorare e comunicare;
- Promuovere l'approccio BYOD; Imparare a sviluppare lezioni interattive grazie alle nuove tecnologie;
- Principi di motivazione e di impegno ispirato alla teoria dei giochi; uso di elementi da gioco nella didattica
- Predisposizione del sistema di premialità e valutazione dei risultati di apprendimento
- Utilizzo degli strumenti di base necessari per la gestione della Gamification in classe

Contenuti/tematiche:

- Piattaforme per l'apprendimento virtuale (Google Workspace)
- Strumenti ed App per l'uso BYOD: LIM, Kahoot, Book creator,;
- Gamification in education e a scuola: mappa di sintesi e Check list di progettazione; badge e ricompense
- La Web Quest: una strategia didattica
- Storytelling e narrazione digitale
- Digital Game Based Learning: xwords

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
F.to PROF.SSA GIUSEPPINA MONTELLA
Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi e per gli effetti dell'art.36 c.2 del D.lgs 39/93

Preparato	Spedito	Data
Prof. Colombo C.	Mondio	22/09/2022