



MODELLO 1

Al Dirigente Scolastico dell'Istituto Capofila
I.S.I.S. "Giustino Fortunato" di Napoli
pec: nais12300p@pec.istruzione.it

Progetto "FORTUNATO D.E.L. DIGITAL EDUCATION LAB"

POR FSE 2014/2020

Avviso CAMBIAMENTI DIGITALI - per il finanziamento di interventi volti all'implementazione di percorsi educativi e formativi basati sull'utilizzo delle nuove tecnologie digitali a servizio della didattica multidisciplinare innovativa D.G. Regione Campania n. 177 del 08/06/2021 - Asse III Obiettivo specifico 14 Azione 10.4.2 - Interventi volti all'implementazione di percorsi educativi e formativi basati sull' utilizzo delle nuove tecnologie digitali a servizio della didattica multidisciplinare innovativa - **Codice progetto interno n. 66 - Autorizzazione Prot. n. 004542 del 10 giugno 2021** - Codice di monitoraggio SURF Intervento 1 OP_1462 319089BP000000017 - Codice di monitoraggio SURF Intervento 2 OP_14610 19088AP000000021 **CUP: B63D2000250002**

OGGETTO: ACQUISIZIONE MANIFESTAZIONE D'INTERESSE PER INDIVIDUAZIONE DI AMMINISTRAZIONI CENTRALI E LOCALI, ASSOCIAZIONI, FONDAZIONI, ENTI DEL TERZO SETTORE, UNIVERSITÀ, CENTRI DI RICERCA, OPERATORI QUALIFICATI

Il/La sottoscritto/a _____ nato/a a _____ il
___/___/___, codice fiscale _____, in qualità di rappresentate legale
dell'amministrazione centrale / amministrazione locale / associazione / fondazione / ente del terzo
settore / università / centro di ricerca / operatore qualificato
_____ con sede in
_____, alla via _____ n. _____
cap _____, codice fiscale/partita iva _____,

DICHIARA

di possedere le competenze professionali per lo svolgimento dei percorsi formativi relativi a ciascuna area di seguito descritta (*indicare per quale area si presenta la manifestazione d'interesse*):

- AREA 1 – MAKING
- AREA 2 – DIGITAL STORYTELLING
- AREA 3 - REALTÀ AUMENTATA.



Unione europea
Fondo sociale europeo



REPUBBLICA ITALIANA



REGIONE CAMPANIA



FSE
POR CAMPANIA
2014 - 2020



POR CAMPANIA
FESR 2014-2020

AREA 1

Making. Sensori e Stampa 3D

- **Percorso Fondamenti sull'utilizzo ed applicazione di Sensori e stampa 3D:** L'azione formativa ha l'obiettivo di far acquisire ai partecipanti le conoscenze di base dei sensori di rilevamento di presenza, accelerometro, sensori ambientali; si prefigge inoltre di fornire tutti gli strumenti di base necessari per la prototipazione rapida tramite stampa 3d, funzionamento di uno scanner 3D, padronanza del CAM per la stampa 3D e della macchina, basi di modellazione CAD con Fusion 360.
- **strumenti:** Computer sistema operativo windows 10 processore i7-SSD 240, Scheda video dedicata, 8GB memoria; Display Interattivo; Blebricks, "mattoncini" intelligenti che sfruttano la comunicazione Bluetooth Low Energy per interagire con specifiche Apps; WIFI; Stampante 3D; Scanner 3D
- **Implementazione metodologie:** potenziamento didattico sull'Assistive technology per DSA/BES; Intro alla cittadinanza digitale; Intro all'ICT, all'IoT, all'AI e al machine learning; Metodologie di didattica aperta, Design Thinking Approach, E-learning/FAD, TEAL; Utilizzo Google Classroom e G-Suite, WESCHOOL, Gamification e attestato competenze acquisite.

AREA 2

Digital Storytelling, creatività digitale e multimedialità

- **Percors Scrittura creativa Digitale, Editing e videomaker:** Media, New Media & On-demand Approach; convergenza digitale; advertising e nuovi linguaggi pubblicitari; modalità di comprensione e scrittura testi nell'era digital; la scrittura "social"; il linguaggio e i tools dei social network; il social debate, i post, le storie e gli state of mood, storytelling tra post, foto e video; l'uso professionale dei social network; copywriting, content management e creazione web site (Wordpress, Google Site); l'e-reputation; digital footprint, social e big data; gestione conflitti sul web (cyberbullismo, hate speech, molestie, spam, furto identità, phishing, clickjacking); storytelling narrativo (costruzione storia, script, sceneggiatura, storyboard), cenni di produzione e post produzione editing;
- **strumenti:** Computer sistema operativo windows 10 processore i7-SSD 240, Scheda video dedicata; Scheda grafica NVIDIA GTX 1050Ti/AMD Radeon RX 470 o superiore, 8GB di memoria; Display Interattivo; Software editing per grafica e montaggio; Video camere 360° e Video Ultra HD Connessione WIFI.
- **Implementazione metodologie:** potenziamento didattico sull'Assistive technology per DSA/BES; Intro alla cittadinanza digitale; Intro all'ICT, all'IoT, all'AI e al machine learning; Metodologie di didattica aperta, Design Thinking Approach, E-learning/FAD, TEAL; Utilizzo Google Classroom e G-Suite, WESCHOOL, Gamification e attestato competenze acquisite

AREA 3

Realtà Aumentata, realtà virtuale, didattica immersiva

- **Corso creatività digitale e multimedialità attraverso l'utilizzo di:** *Tilt Brush by Google* per dipingere in tre dimensioni la realtà virtuale; *Blocks by Google*, app per la modellazione 3D per creazione di modelli e spazi 3D/VR; *HTC Vive/Oculus Rift* per la VR/AR; software per lo sviluppo di filtri in realtà aumentata per Instagram "Spark AR Studio"; utilizzo app VR/AR Google Expeditions.
- **strumenti:** Computers con sistema operativo windows 10 processore i7 - SSD 240, Scheda video dedicata; Scheda grafica NVIDIA GTX 1050Ti/AMD Radeon RX 470 o superiore, 8GB di memoria; Display Interattivo; Occhiali realtà virtuale 3D; Visori Oculus Rift; Sensori Oculus; Oculus Touch; Connessione WIFI.
- **Implementazione metodologie:** potenziamento didattico sull'Assistive technology per DSA/BES; Intro alla cittadinanza digitale; Intro all'ICT, all'IoT, all'AI e al machine learning; Metodologie di didattica aperta, Design Thinking Approach, E-learning/FAD, TEAL; Utilizzo Google Classroom e G-Suite, WESCHOOL, Gamification e attestato competenze acquisite

A tal fine si allega curriculum professionale contenente il prospetto riassuntivo delle esperienze maturate dal dichiarante e il documento di riconoscimento del legale rappresentante.

Luogo e data della sottoscrizione

Timbro e Firma