

# La scuola digitale protagonista per tre giorni in Calabria



Il **Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca** ha deciso di aumentare l'innovazione didattica e digitale delle scuole, promuovendo iniziative didattiche e formative che assicurino la più ampia diffusione della cultura dell'educazione digitale e che favoriscano la condivisione delle buone pratiche delle scuole italiane.

In **Calabria** si terrà la prossima tappa di questo percorso, che si snoda lungo 23 città italiane, con tre giorni di formazione, dibattiti ed esperienze.

La kermesse scolastica, dedicata al **Piano Nazionale per la Scuola Digitale**, dal titolo "**Magna Grecia 4.0 – #FuturaCosenza #PNSD**", si terrà in Piazza XV Marzo, nel centro storico di Cosenza, **dal 17 al 19 ottobre 2018**.

A **#FuturaCosenza** sono previsti oltre 30 workshop e conferenze sulle tematiche dell'innovazione digitale.

Nel corso di questa spettacolare iniziativa, sono previste interessanti attività rivolte a dirigenti, docenti, animatori digitali e team per l'innovazione, oltre che a personale scolastico, studentesse e studenti.

Diverse le aree tematiche incluse nel ricco programma, tra le quali spiccano particolarmente quelle formative organizzate

dall'**Istituto Tecnico Industriale "A. Monaco"** di Cosenza: il **Teachers Matter** (*area dedicata alla formazione dei docenti e dei dirigenti scolastici sui temi dell'innovazione didattica e digitale, con workshop formativi e Master Class*) e lo **Students Matter** (*laboratori di didattica per studenti del primo e del secondo ciclo*).

La formazione, che si terrà nei tre giorni della manifestazione con esperti di livello nazionale e internazionale, si svolgerà presso il **Museo Arti e Mestieri**, sito in Corso Telesio.

I temi previsti nei workshop, nei laboratori e negli incontri di plenaria, tratteranno argomenti nei seguenti ambiti metodologico-didattici: making, coding, robotica, intelligenza artificiale, internet delle cose (IoT), realtà aumentata e realtà virtuale, gaming e gamification, creatività (*arte, musica, patrimonio culturale, storytelling, tinkering*), inclusione e accessibilità, BYOD e App per la scuola, STEM (*Scienza, Tecnologia e Matematica*), laboratori impresa 4.0 e imprenditorialità digitale (*idee d'impresa nate a scuola*)

Inoltre, l'**ITI "A. Monaco" di Cosenza**, oltre a rappresentare lo snodo formativo del progetto ha progettato e realizzato l'allestimento delle aule, occupandosi di tutti gli aspetti legati alla logistica e alla predisposizione della connessione wi-fi in tutti gli ambienti della manifestazione.