



Proposta Progettuale

Istituto Comprensivo Statale “Don Lorenzo Milani”

A valere sul DM66

14/11/2024

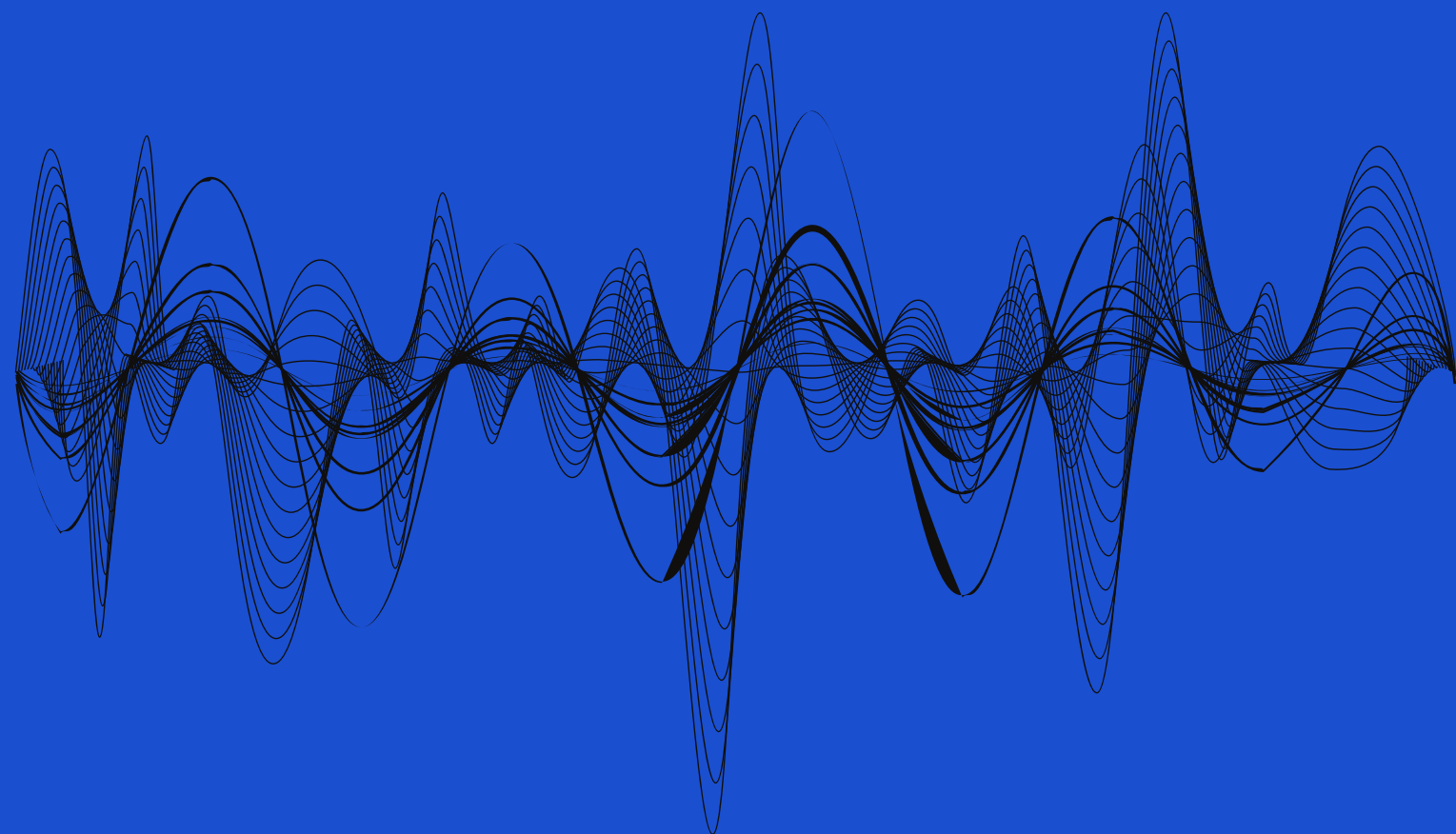
Mica Salvatore

L'obiettivo dei corsi

Vogliamo aiutare gli insegnanti a rimanere aggiornati sulla rivoluzione digitale. Sappiamo che il mestiere di insegnante non è semplice, ci sono molte sfide da affrontare e riuscire contemporaneamente a formarsi e rimanere aggiornati sul fronte delle tecnologie digitali che è in continuo cambiamento e fermento è difficile.



Musica (digitale) Maestro!



DIGCOMP

- 1. Professional engagement - Digital CPD**
- 2. Digital resources - Selecting - Creating and modifying**
- 3. Assessment - Assessment strategies - Analysis evidence - Feedback and planning**
- 4. Empowering learners - Accessibility and inclusion - Differentiation and personalisation**

ABSTRACT

QUESTO CORSO DI 25 ORE È PENSATO PER FORNIRE AGLI INSEGNANTI GLI STRUMENTI NECESSARI PER INTRODURRE LA MUSICA DIGITALE NELLA LORO PRATICA DIDATTICA. ESPLOREMO UN'AMPIA GAMMA DI SOFTWARE E APPLICAZIONI, CON UN FOCUS PARTICOLARE SUI VIDEOGAME E LA GAMIFICATION, PER STIMOLARE LA CREATIVITÀ E LA PASSIONE PER LA MUSICA NEI NOSTRI STUDENTI. UN MODULO SARÀ DEDICATO ALLO STUDIO DELLE FUNZIONI DI STAFFPAD. ATTRAVERSO ATTIVITÀ PRATICHE E TEORICHE, I DOCENTI ACQUISIRANNO COMPETENZE PER CREARE ESPERIENZE MUSICALI COINVOLGENTI E PERSONALIZZATE, FAVORENDO L'APPRENDIMENTO ATTIVO E LA SCOPERTA DI NUOVI TALENTI.

QUESTO CORSO ESPLORErà COME UTILIZZARE I SOFTWARE MUSICALI E I VIDEOGAME PER CREARE AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INCLUSIVI E PERSONALIZZATI, CHE PROMUOVANO LA PARTECIPAZIONE ATTIVA E IL SUCCESSO DI OGNI STUDENTE. ATTRAVERSO ATTIVITÀ PRATICHE E RIFLESSIONI CONDIVISE, I DOCENTI ACQUISIRANNO GLI STRUMENTI PER DIFFERENZIARE L'INSEGNAMENTO E CREARE ESPERIENZE MUSICALI SIGNIFICATIVE PER TUTTI.

Salvatore Mica - Attività di docenza

- Management, ideation and teaching on online course funded by Formatemp “Sviluppo esperienze interattive e videogame in XR” 01-09-2024 - 01-11-2024
- Teacher and instructional designer for the course “Project management and product management” - Course funded by Confcommercio - 01-05-24- 18-06-24
- 01/06/2011 Course about game design and development , Facoltà di Scienze MN. FF. NN. - Dipartimento di Matematica ed Informatica – Catania
- 13/03/2012, Master in Game design and development Facoltà di Scienze MM. FF. NN. Dipartimento di Matematica ed Informatica – Catania
- 30/09/2019 Istituto Professionale Alberghiero, Nicolosi, PON course about game design and game production “Gamecraft”
- 01/05/2018 Istituto Professionale Alberghiero, Nicolosi, a course about game design and game production

Salvatore Mica - Attività di docenza

- 01/06/2017 Startup Bootcamp Rome, seminary and workshop about “Design thinking and game thinking”
- 05/04/2015 University of Catania, Computer Science Department, seminary and workshop about “Media semiotics and digital media design” in the Course “Digital game development”, Prof. Gallo
- 29/03/2014 Seminary “Gamification and game design” In the fair: “Blank Disruptive”, Catania
- 05/04/2014 University of Catania, Computer Science Department, seminary and workshop about “Media semiotics and digital media design” in the Course “Digital game development”, Prof. Gallo
- 05/04/2013 University of Catania, Computer Science Department, seminary and workshop about “Media semiotics and digital media design” in the Course “Digital game development”, Prof. Gallo

Salvatore Mica - Attività di docenza

- 10/04/2012 - 10/06/2012 University of Catania, Faculty of Arts, seminary and workshop about "Internet and digital society - Social media and media design methodology", in the course "New media and journalism" Prof. Di natale
- Course in 3d Modeling and 3d Animation for videogame and computer graphics - 27/06/2012 al 26/07/2012, Accademia di Belle Arti - Catania
- 05/04/2012 University of Catania, Computer Science Department, seminary and workshop about "Media semiotics and digital media design" in the Course "Digital game development", Prof. Gallo
- 27/01/2012 Creation, promotion and moderation of the opening and closing conferences of Global Game Jam (www.globalgamejam.it) chapter Catania, in collaboration with Art School of Catania
- 27/06/2011 - 28/06/2011 University of Catania, Creation, ideation, planning and promotion of a Professional course in partnership with the Science department and the IULM in Milan (Management, ideation and teaching on online course funded by Formatemp "Sviluppo esperienze interattive e videogame in XR" 01-09-2024 -01-11-2024)

Salvatore Mica - Attività di docenza

- 01/06/2011 Course about game design and development , Facoltà di Scienze MN. FF. NN. - Dipartimento di Matematica ed Informatica – Catania
- 13/03/2012, Master in Game design and development Facoltà di Scienze MM. FF. NN. Dipartimento di Matematica ed Informatica – Catania
- 05/06/2009 – 30/06/2009 third edition of medialab-workshop “Videogame & Software house: from texture to the Text” University of Catania, Foreign languages and literature department
- 05/06/2008 – 30/06/2008 Second edition of medialab-workshop “Videogame & Software house: from texture to the Text” University of Catania, Foreign languages and literature department
- 22/04/2008 Ideation, promotion and chairman of Conference New media & videogames University of Catania, Foreign languages and literature department
- 20/10/2007 Ideation and teaching in a seminary about digital media, media design and game studies. University of palermo, psychology department for the II level of master in “Psicotech and pathophysiology of new media”
- 20/06/2007 – 20/07/2007 First edition of medialab-workshop “Videogame & Software house: from texture to the Text” University of Catania, Foreign languages and literature department

Salvatore Mica - Attività industriale

Founder and Ceo

UK, Gameful Ltd - 2020 - Present

Founder and Ceo

Uk, Skeym Ltd - 2016 - 2020

Chief Operating Officer and game designer

France, Recreation Sarl - 2018 - 2021

Senior product manager and gamification expert

Austria, Greentube Gmbh 2022

Product manager and gamification expert

Italy, Mailwork ecosostenibili Srl Sb 2015-2016

Founder and Ceo

Italy, E-ludo Interactive 2010-2015

Salvatore Mica - Tesi supervisionate

Giuseppe Ianni, Open source Vs sviluppo proprietario: il caso freaknet, University of Catania, Foreign languages and literature department

Fabrizio Negretti, Narrativa e Gameplay: le due anime del medium videoludico: Caso di studio: la saga Final Fantasy, University of Catania, Foreign languages and literature department

Marianna Guglielmino, Pervasive games: il caso Critical city, University of Catania, Foreign languages and literature department

Katia Zimbili, Prosumer: il nuovo attore del mercato culturale, University of Catania, Foreign languages and literature department

Anna Maria Ferrante, Social tourism: Analisi del caso di studio TripAdvisor, University of Catania, Foreign languages and literature department

Daniele Cappellani, Il motore grafico BitengineDs: sviluppo di un videogame sulla piattaforma Nintendo Ds, University of Salerno, Computer science department

Salvatore Mica - Tesi supervisionate

Christian Rizza, Architettura atta a sviluppare videogame social in html5, University of Catania, Computer Science Department

Salvatore Cirinà, Realizzazione di un prodotto videoludico social, University of Catania, Computer Science Department

Sergio Bonfiglio, Rhythm Games: un caso di studio sui dispositivi mobili, University of Catania, Computer Science Department

Filippo Licciardello, Alternate Reality Game, University of Catania, Computer Science Department

Sergio Esposito, Board Game, dal tavolo al digitale: un esempio di sviluppo, University of Catania, Computer Science Department

Saverio Alessandra, Edutainment – sviluppo di un progetto per l'insegnamento della lingua inglese, University of Catania, Computer Science Department

Marylin Quattrocchi, Arcade games: un caso di studio, University of Catania, Computer Science Department

Salvatore Mica - Pubblicazioni

“Innovative pedagogies, techniques, best practices, a guide for educators and future trends for immersive Learning” - European Commission - TBD - 2024

“USER EXPERIENCE DESIGN - Progettare esperienze di valore per utenti e aziende - ”, Debora Bottà, HOEPLI, 2018

“Participation at the Global Game Jam event: a bridge between consumer and producer worlds in digital entertainment” <http://www.gamejournal.it/> 2012

“Arte e videogames Neoludica”, Skira, Milano 2011

“Assassin’s Creed Art (R)evolution”, Skira, Milano 2012

“Videogame una nuova frontiera” Milano 2007 Psicotech, Fascicolo 1, Franco Angeli

“Persuasive games: il loro uso nella campagna presidenziale americana del 2012”, <http://www.politicalcommunicationmonitor.eu>