

FUTURA**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEUMinistero dell'Istruzione
e del MeritoItaliadomani
PILLOLE DI INNOVAZIONE E SOSTENIBILITÀCOD. MECC. VVTL01101X
Tel. 0963376745ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE I.T.G. e I.T.I.
VIBO VALENTIA
Via G. Fortunato, s.n.c.
89900 Vibo Valentia
PEC VVIS011007@pec.istruzione.it
e-mail VVIS011007@istruzione.it
Tel. 0963376745
Cod. Mecc. VVIS011007 - Cod. Fiscale 96035950797COD. MECC. VVTF01101Q
Tel. 0963376741

USR Calabria- Sito

Unità di missione PNRR Usr Calabria Dott.ssa P. Belcastro

Dott.ssa R. Riotto

Ai Dirigenti Scolastici

Ai docenti

ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE I.T.G. E I.T.I. - VIBO VALENTIA-VIBO VALENTIA
Prot. 0005204 del 29/03/2023
IV-5 (Uscita)**Circolare n. 73****Oggetto: Polo Formativo - Progetti nazionali per lo sviluppo di modelli innovativi di didattica digitale**Visto l' Avviso pubblico prot. n. 84780 del 10 ottobre 2022,
Vista la nota autorizzativa MIM prot. n. 10082 del 31.01.2023,**SI COMUNICA**l'avvio del progetto **DIDATTICA AUMENTATA** (<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/es/polo-didattica-digitale-vibo-valentia-vvis011007>) che ha come finalità la promozione dell'utilizzo delle tecnologie al servizio dell'innovazione didattica e la comprensione del rapporto tra tecnologie e ambienti dell'apprendimento rinnovati (fisici e digitali, a scuola e oltre).

La prima attività di formazione destinata ai docenti per l'annualità 2022-23 è la seguente:

ID percorso: 122203	Titolo Percorso: Coding e gamification in ambienti immersivi: progettare e realizzare esperienze AR/VR in classe
Docente formatore: Onorato Passarelli Docente tutor: Angelina Cantafio	
Data inizio iscrizioni: 31/03/2023 Data fine iscrizioni: 13/04/2023	

Tipologia: Online

Data inizio corso : 17/04/2023 - Data di conclusione: 30/05/2023

Durata (in ore): 25

Numero posti: 100

Descrizione

Il corso prevede una serie di incontri nei quali verranno progettate e realizzate attività didattiche creative sfruttando il coinvolgimento attivato dall'immersività degli ambienti AR/VR/MR e dalla motivazione intrinseca innescata dalla gamification.

Ogni attività sarà incentrata sul coding che verrà visto come vera e propria metodologia didattica applicabile in tutti i contesti didattici e in tutte le discipline.

Il percorso formativo prevede infine la realizzazione, da parte di ogni corsista o gruppo di corsisti, di un'attività didattica in realtà aumentata / virtuale / mista, con uno qualsiasi degli strumenti presentati durante il corso, da svolgere in classe con i propri alunni.

La presentazione dei project works realizzati avverrà durante un ultimo incontro finale e la loro restituzione costituirà un repository di risorse educative aperte.

Tipologia scuola

Scuola secondaria I grado, Scuola secondaria II grado, CPIA (Centri provinciali per l'istruzione degli adulti)

Macro argomento

Transizione digitale

Destinatari

Docenti

Area DigCompEdu

- 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
- 5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Livello di ingresso

A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base

Programma

- Programmazione di videogames
- Realizzazione di esperienze di realtà aumentata
- Acquisizione di oggetti e ambienti in 3D con tecnologia LiDAR e fotogrammetria
- Realizzazione di escape room in realtà virtuale
- Realizzazione di tour virtuali con foto 360°.
- Sperimentazione nelle proprie classi di un'attività di didattica immersiva (project work) utilizzando uno strumento a scelta tra quelli presentati durante gli incontri. (n. 8 ore).
- Restituzione project work

Si invitano i docenti interessati a provvedere tempestivamente all'iscrizione.

Il Dirigente Scolastico

Maria Gramendola

Il presente documento è firmato digitalmente ai sensi
e per gli effetti del c.d. Codice dell'Amministrazione Digitale e norme ad esso connesso