

 I.T.G. Vibo Valentia COD. MECC. VVTL01101X Tel. 0963376745	 ISTITUTO 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 96035950797	 I.T.I. Vibo Valentia COD. 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