

chele Anna
nnici

l = Donnici Rachele
ina
= IT



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo Statale

"Crosia Mirto"

Via della Scienza, 26 - 87060 Crosia Mirto (CS)



Erasmus+

☎ 0983.42309 – 📠 0983.485084 – ✉ csic8ar007@istruzione.it – ✉ csic8ar007@pec.istruzione.it

Cod. Meccanografico: csic8ar007 – Cod. Univoco: UFAHDT - C.F. 87002280789 – www.iccrosiamirto.edu.it

ISTITUTO COMPRESIVO STATALE - -CROSIA
Prot. 0002421 del 11/04/2023
VII-5 (Uscita)

CROSIA, 11/04/2023

A TUTTO IL PERSONALE DOCENTE
dell'I.C. di CROSIA
LORO SEDE

AL SITO WEB
AGLI ATTI

CIRCOLARE INTERNA N. 150

**OGGETTO: Polo Formativo - Progetti nazionali per lo sviluppo di modelli innovativi di didattica digitale
ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE I.T.G. e I.T.I. VIBO VALENTIA**

Si informano i destinatari in indirizzo che l'ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE I.T.G. e I.T.I. di VIBO VALENTIA ha comunicato 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: <i>Coding e gamification in ambienti immersivi: progettare e realizzare esperienze AR/VR in classe</i>
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 Di Scuola

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

AreaDigCompEdu3.

- Pratiche di insegnamento e apprendimento;
- Valorizzazione delle potenzialità degli studenti;
- 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 in3D 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 (projectwork) utilizzando uno strumento a scelta tra quelli presentati durante gli incontri. (n.8ore);
- Restituzione Project Work.

Tanto per quanto di competenza.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Dott.ssa Rachele Anna Donnici

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