



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Scuola Secondaria di Primo Grado Statale
"ANTONINO PECORARO"
CON SEZIONE AD INDIRIZZO MUSICALE
PALERMO

Circ. n 188 del 3/04/2024

Ai docenti

Alla Prof.ssa Pagano

Sul sito web

In bacheca registro Argo

Sc.Sec. Statale I° A.Pecoraro - PA
Prot. 0003040 del 03/04/2024
IV (Uscita)

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PROMUOVENDO L'IMPRENDITORIA E L'INNOVAZIONE

Progetto: Azioni di coinvolgimento degli animatori digitali nell'ambito della linea di investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" di cui alla Missione 4 – Componente 1 – del PNRR

Codice Progetto M4C1I2.1-2022-941-P- 5891 **CUP: D74D22002480006**

Gent.li Docenti,

in ottemperanza al progetto *Azioni di coinvolgimento degli animatori digitali nell'ambito della linea di investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" di cui alla Missione 4 – Componente 1 – del PNRR*, la nostra Scuola propone un percorso di formazione nel periodo **Aprile – Maggio 2024**.

Il corso, come disposto dal MIM, ha lo scopo di accompagnare e sostenere i docenti nell'uso delle tecnologie didattiche che saranno introdotte nel Nostro Istituto a partire dall'a.s. 2024/25 con l'allestimento di 14 aule/ AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVI finanziati con il Piano Scuola 4.0 Azione 1 Next generation class.

Sperando che sia di vostro gradimento, alleghiamo alla presente alcune informazioni.

Titolo Percorso: *Didattica immersiva ed aumentata tra narrazione, gamification e coding*

Tipologia: blended

Il corso prevede incontri in presenza presso la scuola Secondaria di primo grado "A. Pecoraro" e online con il supporto di una Google classroom/sito per la condivisione di risorse e la consegna delle attività assegnate.

Data inizio: 23/04/2024 - **Data di conclusione:** 01/06/2024

Durata: n. 15 ore

Calendario degli incontri:

23/04/2024 ore 15:00-18:00 (online)

09/05/2024 ore 15:00-18:00 (in presenza)

14/05/2024 ore 15:00-18:00 (online)

23/05/2024 ore 15:00-18:00 (in presenza)

28/05/2024 ore 15:00-18:00 (online)

Numero posti: Max 15

Descrizione

Il corso illustra come progettare e realizzare REA (Risorse Educative Aperte) come forme narrative interattive con la modellazione 3D e la programmazione in Realtà Virtuale (VR) e Aumentata (AR), unendo manualità e digitale. Questa forma di narrazione è impiegata come strategia per rendere più efficace l'apprendimento, stimolare le competenze laterali e il rapporto di cooperazione fra gli studenti in classe.

Il laboratorio, coniugando oggetti di conoscenza, produzione creativa e artefatti digitali, permetterà di osservare e di riflettere sulle potenzialità della *gamification* per la realizzazione di scenari immersivi, innovativi e coinvolgenti attraverso gli ologrammi portatili, l'Intelligenza artificiale e il *coding* nonché di fornire spunti operativi ed esempi per una didattica attiva e laboratoriale.

I corsisti potranno riflettere su come utilizzare un *mash-up* di risorse differenti per introdurre concetti e tematiche oggetto di studio, testare conoscenze e contenuti pregressi e stimolare il processo motivazionale e il rapporto di cooperazione fra gli studenti.

Regioni destinatarie della formazione: Sicilia – SMS A. Pecoraro, Palermo

Tipologia scuola: Scuola media di 1° grado

Macro argomento: Transizione digitale

Destinatari: Docenti

Area DigCompEdu

Area 2: Risorse digitali

Area 3: Pratiche di insegnamento e apprendimento

Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Livello di ingresso

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

Programma

1. Gli strumenti dell'Eduverso: presentazione di software e piattaforme di *coding* visuale a blocchi per realizzare ambienti narrativi personalizzabili e oggetti tridimensionali in AR e in VR secondo l'approccio del pensiero computazionale e con il supporto dell'intelligenza artificiale e degli ologrammi portatili.

2. Il remix: esplorazione di alcuni ambienti narrativi in AR e in VR per la visualizzazione e la manipolazione dei contenuti e dei codici.
3. Gli scenari: progettare e realizzare diverse tipologie di REA con la realtà aumentata e virtuale, dall'idea alla realizzazione.
4. Oggetti 3D, ologrammi e intelligenza artificiale: annessi e connessi
5. Contenuto e programmazione in VR e AR: creazione di ambientazioni con l'IA generativa; creazione e importazione di modelli 3D; programmazione con CoBlocks.
6. Tecnologia QR e Realtà Aumentata: generare codici QR AR
7. Valutare processi e prodotti digitali con le *rubrics*.
8. Sperimentazione e ideazione di attività didattiche in piccoli gruppi.

Formatore: Animatore Digitale: Prof.ssa Carmela Dell'Aria

Data inizio iscrizioni: 05/04/2023 - **Data fine iscrizioni:** 10/04/2024

A conclusione del corso, **a coloro che avranno completato le attività obbligatorie 70%** (presenze + project work o e-tivity), verrà rilasciato un attestato **scaricabile solo dalla piattaforma Scuola Futura** accedendo con le proprie credenziali.

L'iscrizione al percorso formativo avviene esclusivamente attraverso l'area riservata della piattaforma **Scuola Futura** il cui accesso è possibile con lo SPID.

Per ricercare con facilità il percorso formativo consigliamo di utilizzare l'ID percorso 158287.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Maria Margherita Francomano

*Firma autografa sostituita a mezzo stampa,
ai sensi dell'art. 3, comma 2 del D.Lgs.n.39/1993*