



United Nations
Educational, Scientific and
Cultural Organization



SCUOLA SECONDARIA STATALE DI PRIMO GRADO
ANTONINO PECORARO Palermo

Member of UNESCO
Associated Schools



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Scuola Secondaria di Primo Grado Statale
“ANTONINO PECORARO”

CON SEZIONE AD INDIRIZZO MUSICALE
Piazza Europa, 110 - Tel. 091/518848 - 091518035 – Fax 091/6701985
PALERMO

Sc. Sec. Statale 1° A. Pecoraro - PA
Prot. 0008722 del 04/10/2023
IV (Uscita)

Circolare n. 27 del 4.10.2023

A tutto il personale docente
Home page sito web d'Istituto
In bacheca registro ARGO

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI SPERIMENTAZIONE

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 organizza un percorso di formazione nel periodo **Ottobre – Novembre 2023**. 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 le indicazioni organizzative utili.

Titolo del percorso: Nuovi scenari didattici immersivi: il mondo in una mano.

Id percorso: 158285

Tipologia: in presenza

Data inizio 18/10/2023

Data di conclusione 15/11/2023

Durata: n.12 ore

Calendario degli incontri:

18/10/2023 ore 15:00-18:00

25/10/2023 ore 15:00-18:00

08/11/2023 ore 15:00-18:00

15/11/2023 ore 15:00-18:00

Descrizione

Il percorso illustra come progettare e realizzare REA (Risorse Educative Aperte) basate su storie digitali di varia tipologia: dal digital storytelling al Libro Game (storie a bivi) in AR e in VR come esempi di scenari didattici innovativi e coinvolgenti da applicare in classe secondo l'approccio del pensiero computazionale con il supporto degli ologrammi portatili e dell'intelligenza artificiale.

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.

Durante il corso verranno offerti una serie di suggerimenti su come stimolare il piacere della "lettura" e "scrittura" attraverso una inedita combinazione di lettura e Coding.

È un percorso cross-curricolare che mira a trasmettere un metodo più che nozioni, ma approfondimenti specifici vengono dedicati a italiano, lingue, educazione civica, scienze, geografia, arte.

Macro argomento: Transizione digitale

Destinatari: Docenti

Livello di ingresso: A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

Area DigCompEdu

Area 2: Risorse digitali

Area 3: Pratiche di insegnamento e apprendimento

Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Programma

1. Presentazione di software per la realizzazione di REA in ambienti narrativi personalizzabili anche con oggetti tridimensionali in AR/VR secondo l'approccio del pensiero computazionale e con il supporto dell'intelligenza artificiale e degli ologrammi portatili. I partecipanti potranno esplorare alcuni ambienti narrativi in AR/VR per visualizzarne i contenuti.
2. Digital storytelling e STEAM in realtà aumentata: progettare e realizzare REA (risorse educative aperte) con la realtà aumentata e virtuale: dall'idea alla realizzazione, il processo più del prodotto.
3. Le piattaforme di programmazione visuale a blocchi in ambienti 2D e 3D
4. Il cubo, annessi e connessi
5. Valutare processi e prodotti digitali con le *rubrics*
6. Sperimentazione e ideazione di attività didattiche in piccoli gruppi.

Consegna: realizzazione di un project work o e-tivity

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

Data inizio iscrizioni: 09/10/2023

Data fine iscrizioni: 14/10/2023

A conclusione del corso, a coloro che avranno completato le attività obbligatorie 75% (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 **158285.**

A tal fine si allega un tutorial.

Il Dirigente Scolastico
Maria Margherita Francomano
Firma autografa sostituita a mezzo stampa,
ai sensi dell'art. 3, comma 2 del D.Lgs. n. 39/1999