



 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 <a href="mailto:VVIS011007@pec.istruzione.it">VVIS011007@pec.istruzione.it</a> e-mail <a href="mailto:VVIS011007@istruzione.it">VVIS011007@istruzione.it</a> Tel. 0963376745 Cod. Mecc. VVIS011007 - Cod. Fiscale 96035950797	 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:

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

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