



**Scuole statali annesse: Primaria - Secondaria I grado – Liceo Classico - Classico Europeo**

Via Aschenez, 180 - 89125 Reggio Cal. – C.M.: RCV010005 – C.F.: 92093030804

Tel. 0965 499421 - Fax 0965 332253 – Sito web: [www.convittocampanella.edu.it](http://www.convittocampanella.edu.it)

E-mail: [rcvc010005@istruzione.it](mailto:rcvc010005@istruzione.it) PEC: [rcvc010005@pec.istruzione.it](mailto:rcvc010005@pec.istruzione.it)

CONVITTO NAZIONALE "T. CAMPANELLA"

Prot. 0007431 del 18/03/2024

VI (Uscita)

Al Personale Docente/Educativo

Al Sito web dell'Istituto:

sez. Albo on line

sez. Amministrazione Trasparente

Agli atti

**Avviso interno per l'avvio del workshop**  
***“Dalla didattica aumentata all'escape room nel Metaverso”***  
**PNRR - Animatore digitale: formazione del personale interno**  
**Decreto Animatori digitali: M4C1I2.1-2022-941**

Nell'ambito del PNRR Animatori digitali 2022-2024

MISSIONE 4: Istruzione e Ricerca Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università Investimento 2.1: Didattica digitale integrata e formazione del personale scolastico sulla trasformazione digitale Azioni di coinvolgimento degli animatori digitali - Linea di investimento M4C1I2.1 - Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico

CNP: M4C1I2.1-2022-941-P-5766

CUP: H34D22002900006

Importo finanziato: 2.000,00 €

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

**PRESO ATTO** degli “Orientamenti per l’attuazione degli interventi nelle scuole” relativi al PNRR Missione 4: istruzione e ricerca componente 1 – potenziamento dell’offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle università investimento 1.4: intervento straordinario finalizzato alla riduzione dei divari territoriali nella scuola secondaria I e II grado, finanziato dall’Unione Europea – Next Generation EU;

**CONSIDERATA** l’importanza del PNRR e ritenuto che le risorse oggetto degli investimenti previsti dal PNRR costituiscono un’azione rilevante nell’ambito degli interventi finalizzati al miglioramento degli apprendimenti e dell’organizzazione scolastica;

**ACCLARATO** che tali fonti di finanziamento, sono funzionali al raggiungimento di target e delle milestone delle singole linee di investimento e, soprattutto, per fornire agli studenti una scuola di sempre più alta qualità.

**VISTA** la nota del MIM prot. n. 91698 del 31/10/2022 recante all’oggetto Progetti in essere del PNRR. Articolo 1, comma 512, della legge 30 dicembre 2020, n. 178. Decreto del Ministro dell’istruzione 11 agosto 2022, n. 222, articolo 2 – 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. Trasmissione del codice unico di progetto (CUP) e invio del progetto per gli aa.ss. 2022-23 e

2023-24;

**PRESO ATTO** che il citato decreto prevede che ciascuna istituzione scolastica utilizzi il predetto finanziamento per il potenziamento dell'innovazione didattica e digitale nelle scuole attraverso le azioni di coinvolgimento degli animatori digitali, finalizzate alla formazione del personale scolastico alla transizione digitale e al coinvolgimento della comunità scolastica, per garantire il raggiungimento dei target e dei milestone dell'investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" di cui alla Missione 4 – Componente 1 – del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU.

**VISTA** la nota prot.n. 24917 del 27-02-2023, che qui si intende integralmente richiamata, di autorizzazione all'attuazione del progetto in premessa;

**VISTA** la delibera del collegio del 7/11/2022 elaborazione del PTOF 2022/2025;

**VISTA** la delibera del Consiglio d'istituto di adozione del PTOF 2022/2025;

**VISTO** il Programma Annuale 2023;

**VISTA** la Legge 13 luglio 2015, n. 107 che ha previsto l'adozione del Piano Nazionale per la Scuola Digitale al fine di introdurre, nel mondo della scuola, azioni e strategie dirette a favorire l'uso delle tecnologie nella didattica e a potenziare le competenze dei docenti e degli studenti nel campo digitale;

**VISTO** l'art. 2 del decreto del Ministro dell'istruzione 11 agosto 2022, n. 222, che prevede il finanziamento di 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, per gli anni scolastici 2022-2023 e 2023-2024;

**VISTI** i criteri di selezione approvati con delibera n. 4 dal Collegio docenti del 29/03/2023 e con delibera n. 5 dal Consiglio di Istituto del 30/03/2023;

**VISTA** la determina dirigenziale a contrarre per l'avvio della procedura per il reclutamento di un esperto esterno, in qualità di Formatore Responsabile per la transizione digitale, prot. N. 9708 del 12.04.2023;

**VISTI** l'individuazione e l'affidamento dell'incarico a n. 1 Formatore Responsabile per la transizione digitale, nella persona del prof. ALFREDO PUDANO, prot. N. 16343 del 20.06.2023;

## **AVVISA**

che sono aperte le iscrizioni per la fruizione del percorso: *“Dalla didattica aumentata all'escape room nel Metaverso”* Progetto PNRR CNP: M4C1I2.1-2022-941-P-5766 - CUP: H34D22002900006.

Per partecipare alla formazione è necessaria l'iscrizione tramite la piattaforma nazionale ScuolaFutura raggiungibile al link <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it>, a tal fine si rammenta che l'accesso all'area personale della piattaforma è possibile esclusivamente con SPID, le modalità di partecipazione ai corsi è declinata nella Smart-Guide allegata alla presente. Sarà possibile iscriversi entro e non oltre il **25 Marzo 2024**.

### **Descrizione dell'intervento**

Percorso formativo in modalità blended (presenza + online sincrono e asincrono).

L'era del digitale ha trasformato le forme di comunicazione e la società: conseguentemente, è mutato l'universo esperienziale in cui le nuove generazioni si trovano a sperimentarsi e crescere.

L'intervento formativo proposto, tenendo in considerazione ciò, ha respiro globale ma criterio attuativo specifico al territorio di appartenenza: l'obiettivo è permettere ai docenti di ampliare gli

orizzonti per una didattica attiva e coinvolgente, per il successo formativo degli studenti, con il supporto della tecnologia.

L'esperienza del processo di insegnamento- apprendimento, intesa come metodologia di ricerca-azione partecipata, si arricchisce, pertanto, di nuovi strumenti metodologici.

Apprendimento formale e informale si fondono in una visione di formazione olistica della persona, potenziata da tecniche di cooperative learning e learning by doing che facilitano l'attuazione di metodologie di flipped classroom funzionali ad un apprendimento permanente: ricerca-azione partecipata e nuovi aspetti metodologici e tecnologici, favoriti dall'uso del cloud computing, attraverso le varie piattaforme didattiche e web app. È in questo panorama che la scuola deve progettare interventi di "didattica aumentata", mediante l'utilizzo adeguato del comparto multimediale in modalità blended.

La realtà virtuale e mista e in generale le metodologie didattiche innovative diventano occasione per un'esperienza di didattica aumentata collaborativa e immersiva, anche a distanza, come metodologia innovativa che amplifichi il processo di insegnamento-apprendimento. Nel nuovo approccio metodologico, per mezzo delle nuove tecnologie, si persegue l'obiettivo di attuare un processo di apprendimento-insegnamento che permetta un coinvolgimento multidimensionale e multisensoriale del discente, attraverso la creazione e l'esplorazione di mondi virtuali su piattaforma open source.

Si propone in tal senso un laboratorio interattivo per uno dettagliato excursus tecnologico tra i principali visori di realtà virtuale per usare, in modo semplice e intuitivo, queste tecnologie immersive in scenari autonomamente costruiti per supporto ad attività in classe e per la produzione cooperativa fra gli studenti funzionali alla realizzazione ambienti di realtà virtuale.

In particolare, si porrà l'attenzione sull'utilizzo delle escape room in realtà virtuale.

Il progetto prevede lo svolgimento di attività di formazione del personale scolastico, realizzate con modalità innovative e sperimentazioni sul campo, mirate e personalizzate, sulla base dell'individuazione di soluzioni metodologiche e tecnologiche innovative da sperimentare nelle classi per il potenziamento delle competenze digitali degli studenti, anche attraverso l'utilizzo della piattaforma "Scuola futura". Le iniziative formative si svolgeranno sia nell'anno scolastico 2022-2023 che nell'anno scolastico 2023-2024 e si concluderanno entro il 31 agosto 2024. È previsto un unico intervento che porterà alla formazione di almeno venti unità di personale scolastico tra Dirigente, DSGA, docenti e personale Educativo. Le azioni formative realizzate concorrono al raggiungimento dei target e milestone dell'investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" di cui alla Missione 4 - Componente 1 - del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall'Unione europea - Next Generation EU, attraverso attività di formazione alla transizione digitale del personale scolastico e di coinvolgimento della comunità scolastica per il potenziamento dell'innovazione didattica e digitale nelle scuole.

### **Destinatari**

Tutto il personale Docente e Educativo del Convitto Nazionale di Stato "T. Campanella" di Reggio Calabria, DS e DSGA.

### **Tematiche trattate**

Area DigCompEdu: 1. Risorse digitali; 2. Pratiche di insegnamento e apprendimento; 3. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

### **Avvio del percorso**

Corso erogato in modalità blended (in presenza 12h, online asincrona 10h, a sportello e scambio di esperienze 3h) mediante lezione frontale e laboratoriale, e incontri in termini di ricerca azione partecipata e sportelli di supporto formativo sull'applicazione del digitale nella didattica quotidiana destinati a gruppi di docenti o consigli di classe/interclasse/intersezione, dipartimenti disciplinari, etc., oppure a supporto di singole e specifiche necessità formative, creazione di comunità di pratiche, incontri presso altre scuole per lo scambio di esperienze, etc.

<b>Modulo</b>	<b>Contenuti</b>	<b>Ore (+ asincrona)</b>
<b>M1. La comunità educante: dalla E-Community alla U-Community</b> <b>La didattica aumentata</b>	L'evoluzione dell'ICT E-service nell'era del WEB 4.0 E-community e u-community La didattica aumentata; - la formazione Blended; - tecnologia integrata e formazione blended: modello Tpack e SAMR; -	2 + 2
<b>M2. Il “dono” dell’ubiquità e “Fare rete”: l’ICT per una comunità educante</b>	Gli Ubiquitous System L’aula: ambiente di apprendimento costruttivista Apprendimento multisensoriale e multidimensionale per un maggiore coinvolgimento; - dall’e-learning all’I-learning; - blended learning e comunicazione efficace: il digitale come strumento potenziante; - il digitale come amplificatore; - realtà virtuale, aumentata e mista; Virtuale e reale: gli attori Tecnologia e società Prevenzione del disagio informatico e IAD (Internet Addiction Disorder)	2 + 2
<b>M3. Realtà virtuale e didattica aumentata</b>	ICT e Comunicazione efficace: dall’e-book agli LMS e ai social network per la didattica Il futuro in “altri mondi”: esperienze VR La realtà estesa nella didattica	2 + 2
<b>M4. Escape room</b>	L’efficacia dell’escape room nella didattica Escape room in didattica aumentata Realtà virtuale ed escape room Fruizione e Progettazione di escape room	6+4
<b>M5. Ricerca azione partecipata</b>	Scambio esperienziale e comunità di pratica a sportello e/o in plenaria per approfondimento personale e collegiale	2+1
<b>Ore Totali 25</b>		

Il percorso prevede un successivo step formativo di 16 ore, da effettuarsi entro Giugno 2024, di cui verrà data successiva comunicazione.

I partecipanti conseguiranno un attestato finale che potranno scaricare direttamente dalla piattaforma ScuolaFutura.

Il Dirigente Scolastico

**dr.ssa Francesca Arena**

*Documento informatico firmato digitalmente  
ai sensi del D.Lgs 82/2005 s.m.i. e norme collegate,  
il quale sostituisce il documento cartaceo e la firma autografa*