



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

ISTITUTO COMPRENSIVO "FOSCOLO-GABELLI"

Via Baffi n. 2/4 – 71121 Foggia

Tel. 0881 814875 Foscology – Tel. 0881 814873 Gabelli – C.M. FGIC86100G – C.F. 80030630711 – Codice univoco: UF0Y26
sito web: www.icfoscologabelli.edu.it - e mail: fgic86100g@istruzione.it pec: fgic86100g@pec.istruzione.it

FUTURA

**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**

Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

Ministero dell'Istruzione
e del Merito

Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

SCHEDA DI PROGETTO

LABORATORIO DI REALTA' VIRTUALE: COSTRUZIONE DI MONDI VIRTUALI PER L'APPRENDIMENTO COOPERATIVO

Responsabile di progetto: Dirigente Scolastico Prof.ssa Fulvia Ruggiero

Esperto:

Prof. Alfonso Filippone (docente interno A028/A060/ADMM, PhD in Digital Transformation and Education)

Destinatari: Docenti della Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado in servizio nell'anno scolastico 2024-2025 presso l'I.C. Foscolo-Gabelli o presso altri istituti della Provincia di Foggia.

Finalità: Formazione tecnico-pratica del personale docente

Attività di formazione del personale docente: laboratorio formativo sul campo in presenza nell'ambito del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza, 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 alla transizione digitale del personale scolastico. Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023).

Il processo della formazione:

La formazione è articolata in un processo che si articola secondo le seguenti fasi:

- rilevazione e analisi dei bisogni formativi in relazione alle necessità e agli obiettivi oggetto del percorso formativo;
- programmazione dell'attività formativa con l'individuazione degli obiettivi e dei contenuti;
- realizzazione concreta delle attività formative e laboratoriali;



- valutazione dell'efficacia ed efficienza dei percorsi laboratoriali soprattutto attraverso la ricaduta nell'attività tecnico-pratica.

La programmazione dell'attività formativa ha le seguenti finalità:

- potenziare la professionalità dei docenti in riferimento all'acquisizione di nuove competenze per l'innovazione didattica digitale;
- potenziare la professionalità dei docenti in riferimento all'acquisizione delle nuove digital soft skills del DigiComp 2.2;
- fornire ai docenti strumenti necessari a programmare le ordinarie attività didattiche in modo innovativo e stimolante grazie all'utilizzo della realtà virtuale e del *metaverso* a supporto della didattica ordinaria;
- sviluppare competenze per le diverse discipline curriculari grazie alla creazione di mondi virtuali da utilizzare come strumento per il potenziamento delle competenze disciplinari e delle *life skills* nell'ottica della costruzione di *ben-essere* a scuola;
- potenziare l'acquisizione di competenze digitali da spendere per la creazione di percorsi didattici inclusivi rivolti in particolar modo ad alunni con Bisogni Educativi Speciali.

Obiettivi:

- far acquisire a tutti i docenti le conoscenze teoriche e pratiche che sono alla base dell'utilizzo di software destinati alla creazione di mondi virtuali a supporto della didattica tradizionale;
- sperimentare e interiorizzare le metodologie che sono alla base dell'utilizzo di una didattica basata sulla realtà virtuale e sul *metaverso* nelle ordinarie attività didattiche curriculari in seno alle diverse discipline e nell'ottica della trasversalità interdisciplinare;
- sviluppare l'utilizzo dell'*eduverso* all'interno delle pratiche didattiche ordinarie;
- offrire strumenti di analisi delle proprie competenze professionali;
- aumentare le competenze professionali digitali già possedute e creane delle nuove.

Analisi dei bisogni formativi

Sulla base delle esigenze emerse da colloqui e specifiche riunioni con il personale docente emerge la necessità di formazione del personale stesso sulle seguenti tematiche:

- utilizzo nell'ordinaria pratica didattica di modalità di insegnamento innovative per la creazione di un agire didattico innovativo per tutti gli alunni della Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado, in particolar modo gli alunni con Bisogni Educativi Speciali;
- conoscenza dei mondi virtuali come strumento per migliorare la motivazione all'apprendimento da parte degli alunni;
- progettazione di attività specifiche e percorsi mirati alla promozione dei talenti nella Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado in riferimento allo sviluppo delle *digital life skills*.

Temi affrontati nei laboratori formativi sul campo:

1) PRIMO INCONTRO

- Presentazione della Piattaforma Framevr.io per la creazione di mondi virtuali.
Progettazione di un mondo virtuale nell'ottica della didattica innovativa.

Utilizzo di mondi virtuali per le discipline scientifiche.

Utilizzo di mondi virtuali per le discipline umanistiche.

2) SECONDO INCONTRO

Costruzione guidata di un mondo virtuale.

Personalizzazione del mondo virtuale per la didattica ordinaria.

Personalizzazione del mondo virtuale per la didattica speciale.

Utilizzo combinato di software digitali e multimediali in Framevr.io

3) TERZO INCONTRO

Progettazione e costruzione di un mondo virtuale per le discipline umanistiche (caso studio).

Progettazione e costruzione di un mondo virtuale per le discipline tecnico-scientifiche (caso studio).

Progettazione e costruzione di un mondo virtuale per le discipline artistiche (caso studio).

4) QUARTO INCONTRO

- Realizzazione di una *escape room* all'interno dei mondi virtuali disciplinari costruiti

5) QUINTO INCONTRO

- Condivisione dei mondi virtuali costruiti e strategie di valutazione delle competenze disciplinari, delle *digital soft skills* (DigiComp 2.2) e delle *life skills*.

I corsi si terranno nella fascia oraria antimeridiana e postmeridiana, compatibilmente con il gruppo dei corsisti.

L'esperto

Prof. Alfonso Filippone

