

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 per il personale scolastico"*, finanziato dall'Unione europea – *Next Generation EU* – *"Formazione del personale scolastico per la transizione digitale"*. Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. n. 66/2023)- Titolo del Progetto *"Curricolo integrato di didattica digitale"*- C.U.P. F84D23007110006- Codice progetto M4C1I2.1-2023-1222-P-44078

Al personale docente
Al DSGA per il seguito di competenza

I.T.E.T. - "G. GARIBALDI"-MARSALA
Prot. 0003749 del 29/04/2025
VII (Uscita)

OGGETTO: AVVIO MODULO Realtà virtuale (uso visori MetaQuest 2 e piattaforme dedicate) e realtà aumentata (uso di iPad e sue applicazioni) TUTOR VITO SALVATO DM66

Si comunica che a partire da giorno 30 aprile sono aperte le iscrizioni su PIATTAFORMA FUTURA per il corso di formazione di 25 ore, tenuto dal docente esperto Enzo MUNNA dal titolo **" Realtà virtuale (uso visori MetaQuest 2 e piattaforme dedicate e realtà aumentata (uso di iPad e sue applicazioni) Piattaforma FUTURA – ID**

Il corso di formazione di 25 ore, tenuto dal docente formatore **ENZO MUNNA**, accompagna i partecipanti in un viaggio immersivo nel mondo del coding, con l'obiettivo di fornire non solo gli strumenti per risolvere problemi logici, ma anche di stimolare il pensiero computazionale e la creatività. Attraverso attività pratiche, progettuali e coinvolgenti, i corsisti apprenderanno i fondamenti della programmazione in modo semplice e divertente, sviluppando competenze trasversali utili sia per il proseguimento nello studio di linguaggi di programmazione più complessi, sia per l'applicazione nelle discipline scientifiche e umanistiche.

TITOLO: STEM: AR/VR con Cospaces, Coding con Swift Playground con TELLO EDU

Obiettivi del corso

1. Sviluppare il pensiero computazionale come competenza fondamentale per la risoluzione di problemi.
2. Trasmettere le basi del coding attraverso strumenti e metodologie accessibili e interattive.
3. Promuovere la creatività attraverso la progettazione e lo sviluppo di opere digitali originali.
4. Fornire elementi di programmazione applicabili sia a contesti scientifici che umanistici.
5. Preparare i partecipanti a proseguire lo studio di linguaggi di programmazione complessi.
6. Favorire l'integrazione del coding nell'insegnamento delle discipline curricolari.

Programma dettagliato

1. Ice Breaking con il MergeCube
2. Cenni Realtà Aumentata
3. Spiegazione del Merge Cube
- 4.** Spiegazione effetto WoW
5. Costruzione del Merge Cube
6. Installazione dell'APP Object Viewer nel proprio Cellulare
7. Visione di alcuni lavori prodotti
8. Spiegazione proiettore olografico
9. Costruzione del proiettore olografico
10. Visione di alcuni lavori prodotti
11. Spiegazione di Quiver
12. Visione piattaforma <https://quivervision.com/>
13. Installazione dell'APP Quiver nel proprio Cellulare
14. Visione delle schede didattiche
15. Visione delle schede in Realtà Aumentata (AR)
16. Colorazione delle schede didattiche
17. Visione delle schede colorate in Realtà Aumentata (AR)
18. Spiegazione WEBAPP CoSpaces Edu
19. Installazione dell'APP CoSpaces nel proprio Cellulare
20. Visione di alcuni lavori realizzati
21. Costruzione di un lavoro con cospaces
22. Visione del lavoro realizzato
23. Spiegazione WEBAPP SPATIAL
24. Installazione dell'APP SPATIAL nel proprio Cellulare
25. Visione di alcuni lavori prodotti
26. Cenni Realtà Virtuale (VR) e differenza con AR
27. Cenni Metaverso
28. Visione dei lavori con i visori
29. Spiegazione WEBAPP LERNINGSAPP
30. Visione di alcuni lavori prodotti
31. Spiegazione WEBAPP Code.org
32. Visione di alcuni lavori prodotti
33. Spiegazione WEBAPP scratch.mit.edu
34. Visione di alcuni lavori prodotti
35. Spiegazione WEBAPP LAB OPEN ROBERTA
36. Visione di alcuni lavori prodotti

-
37. Spiegazione delle Chat AI (ChatGPT, Capilot, Gemini, ...)
 38. Spiegazione del Prompt
 39. Utilizzo delle Chat AI per creare domande
 40. Utilizzo delle Chat AI per creare immagini
 41. Utilizzo delle Chat AI per creare mappe concettuali
 42. Utilizzo delle Chat AI per elaborazione testo

CALENDARIO ATTIVITA':

L'attività di formazione si svolgerà in assetto residenziale nelle seguenti giornate:

venerdì 23 maggio (5 ore a partire dalle ore 15.00)

sabato 24 e domenica 25 maggio (10 ore distribuite a partire dalle ore 09.00 con intervallo pausa pranzo)

Loana Giacalone- Dirigente ITET Garibaldi

(1) Firma autografa sostitutiva a mezzo stampa ai sensi dell'art.3 comma 2 del D.lgs. 39/1993