



Istituto Istruzione Superiore "N. Pellegrini"

Istituto Tecnico Agrario

Via Bellini, 5 – 07100 Sassari - Tel. 079/24.41.10 - Fax 079/25.90.170

C.F: 80005490901 - Partita IVA: 00352620900

- mail: SSIS000300L@istruzione.it – PEC: SSIS000300L@PEC.ISTRUZIONE.IT

IBAN: IT 45 G 01015 17208 000000013558

Sedi associate: **IPASR** – Via Aldo Moro, snc – 07034 Perfugas – Tel. 079/564264 – Fax 079/563318

IPIA – via G. Deledda n. 128 – 07100 Sassari – Tel. 079/244062 **IPASR** – S. M. La palma Alghero



Circolare n. 322

**A tutti i docenti
e agli studenti delle classi terze, quarte e quinte dell'Istituto
Ai docenti coordinatori delle classi terze, quarte e quinte dell'Istituto
Ai docenti referenti PCTO delle classi terze, quarte e quinte dell'Istituto
alla DSGA
albo
sito web**

OGGETTO: Progetto “Aumentiamo la didattica” :avvio secondo laboratorio di Reti Nazionali, Virtual Escape Room

Si informano i docenti e gli studenti delle classi terze, quarte e quinte dell'Istituto che nelle prossime settimane verrà attivato il secondo laboratorio di Reti Nazionali, Virtual Escape Room che vede il nostro istituto protagonista in rete insieme a diverse scuole d'Italia nel Progetto “Aumentiamo la didattica” CHE consiste in 4 percorsi pilota che hanno l'obiettivo di sperimentare diversi scenari di didattica del futuro, in particolare, facendo leva sulle nuove tecnologie di AR / VR e IOT.

Nello specifico, rispetto ai due ambiti di intervento sono stati definiti i seguenti percorsi:

Realtà Virtuale e Realtà Aumentata come strumenti innovativi di supporto nel processo di insegnamento/apprendimento per migliorare l'efficacia dell'azione didattica attraverso dinamiche di gioco, analisi e creazione.

Internet of things (IOT) come strumenti di supporto alla didattica per la conoscenza del reale, l'amplificazione della realtà e per sviluppare una maggiore proattività verso il circostante.

Nel corrente anno scolastico si è già realizzato il primo dei quattro percorsi previsti: il **REMAKE YOUR CITY**. Ora prende avvio il **VIRTUAL ESCAPE ROOM**.

DI COSA SI TRATTA

Attraverso il laboratorio Virtual Escape Room ci poniamo l'obiettivo di condividere con i docenti il modello dell'Escape Room come strumento di apprendimento e valutazione innovativo ed alternativo ai modelli già esistenti. Un'esperienza immersiva per testare le competenze degli studenti e rafforzare le loro conoscenze attraverso una serie di sfide che aiutano ad utilizzare le conoscenze pregresse o a recuperarle in modo attivo e coinvolgente.

L'Escape Room è un'attività che si può realizzare in presenza oppure a distanza. Noi studieremo e esploreremo insieme la modalità a distanza attraverso lo strumento della realtà virtuale, nello specifico utilizzeremo lo strumento di CoSpaces per realizzare gli ambienti virtuali.

A CHI SI RIVOLGE IL LABORATORIO E SVOLGIMENTO

Il laboratorio si rivolge a docenti di diverse materie che insegnano nel triennio delle scuole superiori.

Il laboratorio si articola in 3 sessioni durante le quali si alterneranno momenti frontali di spiegazione a momenti di lavoro di gruppo e un momento di sperimentazione attiva con studenti e studentesse.

Per questo motivo è aperta la sessione di candidatura per individuare **2 docenti e 3 studenti** in rappresentanza del nostro istituto.

OBIETTIVI APPRENDIMENTO DOCENTI:

Il principale obiettivo che ci poniamo è quello indicato per primo. A seguire gli altri due obiettivi indicati:
Acquisire e testare un metodo di valutazione innovativo e coinvolgente
Acquisire competenze di base sul linguaggio computazionale
Acquisire competenze di base di modellazione 3D con CoSpaces

SVOLGIMENTO E AGENDA

Le prime due sessioni dedicate solo ai docenti e la terza dedicata a docenti e studenti:

Workshop docenti

13 maggio | 14.30 - 18.30

21 maggio | 14.30 - 18.30

Sperimentazione guidata

27 maggio | 14.30 - 18.30

INDICAZIONI PER LA INDIVIDUAZIONE DEI PARTECIPANTI

Per i 2 docenti SI indicano i seguenti criteri:

Buona motivazione. In primis è necessario che siano motivati a partecipare e che si impegnino il più possibile per non perdere ore del laboratorio e per essere partecipi)

Docenti di diverse materie. Per valorizzare l'eterogeneità chiediamo, se possibile, di selezionare due docenti (magari 1 maschio e 1 femmina se possibile) che insegnano materie differenti.

Docenti del triennio. Nella sperimentazione, per darci un perimetro di azione, chiederemo ai docenti di progettare un'Escape Room su tematiche che si insegnano dal terzo anno, per questo è importante che partecipino docenti del triennio.

Buona familiarità e dimestichezza con gli strumenti digitali. Non è necessario essere esperti su alcun strumento nello specifico, ma per valorizzare al meglio l'esperienza sarebbe bene avere un po' di familiarità e dimestichezza in generale.

Conoscenza almeno di base della lingua inglese. Importante perchè alcuni strumenti e reference saranno in lingua inglese.

Gli studenti e le studentesse (3 per ogni scuola) faranno da fruitori, parteciperanno alla sperimentazione (sessione del 27 Maggio) e ci aiuteranno poi nel debrief dell'esperienza.

Per la selezione studenti non ci sono particolari criteri se non:

Buona motivazione

Misti maschi e femmine (2 maschi e 1 femmina o 2 femmine e 1 maschio)

Ragazzi/e del triennio

Discreta familiarità/dimestichezza con il digitale

Pertanto, tutti coloro che fossero interessati a partecipare all'iniziativa che ricordiamo viene riconosciuta come percorso PCTO sono pregati di contattare il referente del progetto il prof. Mauro Solinas (cell.3288365910 , mail : mausolinas@gmail.com) entro il 24 aprile 2021.

Si confida nella partecipazione e nel coinvolgimento degli studenti interessati a questa importante iniziativa

Sassari, 15 aprile 2021

Il Dirigente scolastico

Prof. Paolo Acone