

**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)**

Ai Docenti

Al Personale ATA

All'Albo on-line

Al DSGA

**Titolo del progetto: "Formazione del personale scolastico per la transizione digitale"**

**CNP: M4C1I2.1-2023-1222-P-33018**

**CUP: C74D23002160006**

**BANDO SELEZIONE CORSISTI - CORSI RISERVATI AL PERSONALE DOCENTE E ATA**

Sono aperte le iscrizioni al **Corso per la realizzazione di attività didattiche innovative con la Realtà Aumentata (AR) e la Realtà Virtuale (VR) basati sui visori wireless HTC Vive Pro 2, e con l'utilizzo di videogiochi specifici per l'apprendimento delle lingue straniere.**

Il corso si propone il duplice obiettivo di insegnare ad affrontare la didattica quotidiana con nuove strategie e mezzi digitali offerti dalla Realtà Aumentata, dalla Realtà Virtuale, mediante l'utilizzo dei visori 3D HTC Vive Pro 2 di cui l'Istituto Superiore Majorana si è dotato, e di modulare l'insegnamento delle lingue straniere coi videogiochi commerciali divertendo e catalizzando gli interessi degli alunni.

Per queste ragioni il corso è composto da due Macro-Moduli distinti, uno da 18 ore e uno da 4 ore, per un totale di 22 ore:

#### Modulo 1:

- per la realizzazione di tour virtuali percorrendo la vita e le opere degli autori della Lingua e Letteratura italiana e straniera, per lo studio e l'approfondimento delle Scienze Fisiche e Chimiche, della Geostoria e della Storia dell'Arte; per la creazione di percorsi interdisciplinari per le Steam; per la creazione di attività di orientamento e compiti di realtà. Verranno altresì proposte attività laboratoriali pratiche e immediatamente fruibili in chiave interdisciplinare.
- 3 incontri da 3 ore per l'utilizzo della Realtà Virtuale per un totale di 9 ore;
- 3 incontri da 3 ore per l'utilizzo della Realtà Aumentata per un totale di 9 ore;

#### Modulo 2:

- per l'utilizzo di videogiochi domestici specifici per rendere le lezioni più incentivanti e vicine agli interessi degli studenti. Verranno proposte attività laboratoriali pratiche immediatamente fruibili.
- 1 incontro da 1 ora sulla teoria e tecnica del (video) game-based learning
- 1 incontro da 3 ore sulla parte pratica per imparare a sviluppare un piano di lezione in base all'età e al livello degli studenti.

**Destinatari:** tutti i docenti di materie curriculari interessati della scuola secondaria di secondo grado e personale educativo nonché il personale ATA interessato.

Le attività si svolgeranno in orario extrascolastico, con uno/due incontri settimanali dalle ore 15.30 alle 18,30 secondo apposito calendario che sarà comunicato prima dell'inizio dell'attività.

E' prevista la realizzazione di **un corso di 22 ore da 10-12 corsisti**, che avrà inizio nel mese di Ottobre 2024 e completato entro il mese di Dicembre 2024 .

Gli interessati dovranno compilare il modulo di preiscrizione, e consegnarlo presso l'Ufficio Progetti **entro le ore 14.00 di giovedì 10 Ottobre 2024**. La procedura di iscrizione andrà successivamente perfezionata tramite Piattaforma Scuola Futura PNRR per cui saranno diramate in seguito le opportune istruzioni e i relativi codici

Per eventuali informazioni rivolgersi ai Prof. Arrigo, Ioren Napoli, Lo Brutto, Pontillo, Profeta.

Palermo, 30/09/2024

Il Dirigente Scolastico  
Prof.ssa Melchiorra Greco  
Firmato digitalmente ai sensi del codice  
dell'amministrazione digitale