**Allegato A1**

Al Dirigente scolastico

dell’Istituto ITI “A. Monaco” - Cosenza

cstf01000c@istruzione.it

**OGGETTO: DOMANDA DI PARTECIPAZIONE CORSO DI FORMAZIONE RESIDENZIALE PROGETTO "DEEP STEAM" AREA TEMATICA 3: Insegnare le scienze con la didattica digitale e la realtà aumentata**

Avviso pubblico di selezione **PROT**. **N**. **del**

Il/La sottoscritto/a \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ nato/a a \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ il \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, CF\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_; residente nel comune di \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ indirizzo: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_CAP\_\_\_\_\_\_\_, recapito telefonico\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_; indirizzo e-mail\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_;

**CHIEDE**

di partecipare alla selezione di nr. 15 docenti per il corso di formazione residenziale (area tematica: pensiero computazionale, programmazione e robotica educativa), che si terrà nei giorni 04, 05 e 06 giugno 2023 che si terrà presso la sala convegni di Caposperone Resort sito in Strada Provinciale Palmi – Tonnara 106.

Dichiara di aver preso conoscenza che è prevista una navetta di collegamento con la struttura ricettiva limitatamente ai seguenti percorsi:

* **Giorno 04 giugno 2023**
	+ Ore 10.00 Stazione Ferroviaria di Lamezia Terme
	+ Ore 10.15 Aeroporto di Lamezia Terme
* **Giorno 06 giugno 2023**
	+ Ore 15.00 partenza da Capo Sperone verso Lamezia Terme Stazione Ferroviaria, Aeroporto di Lamezia Terme

**DICHIARA**

* di prestare servizio nella seguente provincia: …………………………………………
* di prestare servizio nel seguente istituto:
	+ codice meccanografico: …………………………………………………….
	+ Denominazione: …………………………………………………………….
* di possedere un livello di competenza C1-C2, in relazione agli argomenti trattati nel corso, in accordo ai livelli di padronanza del quadro DigCompEdu

Allega alla presente domanda:

* copia *curriculum vitae et studiorum* in formato europeo, datato e firmato in originale, a pena di esclusione

Data Firma

**Allegato A2**

**CONSENSO AL TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI**

Il/la sottoscritto/a\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ con la presente, ai sensi degli articoli 13 e 23 del D.Lgs. 196/2003 (di seguito indicato come “Codice Privacy”) e successive modificazioni ed integrazioni,

***AUTORIZZA***

L’ITI “A. Monaco” di Cosenza al trattamento, anche con l’ausilio di mezzi informatici e telematici, dei dati personali forniti dal sottoscritto; prende inoltre atto che, ai sensi del “Codice Privacy”, titolare del trattamento dei dati è l’Istituto sopra citato e che il sottoscritto potrà esercitare, in qualunque momento, tutti i diritti di accesso ai propri dati personali previsti dall’art. 7 del “Codice Privacy” (ivi inclusi, a titolo esemplificativo e non esaustivo, il diritto di ottenere la conferma dell’esistenza degli stessi, conoscerne il contenuto e le finalità e modalità di trattamento, verificarne l’esattezza, richiedere eventuali integrazioni, modifiche e/o la cancellazione, nonché l’opposizione al trattamento degli stessi).

Luogo e data Firma

**Allegato A3**

# Progetto DEEP STEAM

# Polo STEAM - Cosenza

# ITI A. Monaco Cosenza

# Percorso formativo residenziale 04-06 giugno 2023

# Area Tematica 3

# Insegnare le scienze con la didattica digitale e la realtà aumentata

# Titolo del Corso: Insegnare le scienze con la didattica digitale e la realtà aumentata

# Abstract: Il corso Eduverse on STEAM: didattica immersiva delle STEAM nell’Eduverso (AR, VR, Metaverso) è orientata a fornire le competenze operative per approcciarsi ad una didattica laboratoriale delle discipline scientifiche STEAM, acronimo di Science Technology Engineering Art Mathematics, proponendo un inquadramento teorico/didattico e fornendo esempi concreti di attività didattiche e laboratoriali sulle diverse tematiche con l’utilizzo di contenuti in realtà virtuale e aumentata attraverso la conoscenza e l’utilizzo di strumenti di simulazione e applicazioni nell’Eduverso ( Minecraft Education, Mozilla Hubs, ArtSteps, Thinglink, Cospaces Edu, Metaverse Studio, Tinkercad, JigSpace, Google Earth, Spatial.io) in modo da poter da sviluppare con gli studenti artefatti digitali, contenuti interattivi, creazioni e ambienti di apprendimento 3D in VR/AR sui diversi temi.

# Programma del corso:

**04/06/2023**

* 11:30 Introduzione e conoscenza dell’Eduverso (definizioni, storia, glossario, differenze tra AR, VR, MR, XR e Metaverso), metodologie didattiche per le STEAM, strumenti digitali e app gratuite di AR/VR e ambienti virtuali nel Metaverso.

La didattica immersiva con piattaforme e app per la creazione, modellazione e manipolazione di oggetti in 3D (Geogebra, Tinkercad, Merge Cube e JigSpace) con la costruzione di ologrammi o mondi virtuali, esempi di percorsi didattici multidisciplinari

* 13:30 -14:30 Pranzo
* 14:30 - 18:30 La didattica immersiva nel metaverso, piattaforme per la costruzione di tour virtuali, escape room ed esperienze immersive con foto e video a 360° e oggetti in 3D (Mozilla Hubs, ArtSteps, Thinglink e Google Street View), esempi di percorsi didattici multidisciplinari
* 20:00 Cena

**05/06/2023**

* 09:00 - 13:00 Buone pratiche di utilizzo delle piattaforme di simulazione e Game Based Learning (Phet e Minecraft Education) per lo studio di diversi fenomeni chimici, fisici e lo studio di biologia, scienza della terra e matematici in contesti disciplinari ed interdisciplinari con una panoramica delle risorse fruibili per la didattica e dei progetti condivisi nella community
* 13:00 -14:30 Pranzo
* 14:30 - 17:30 La didattica per lo studio di fenomeni in realtà aumentata e virtuale con il coding (Cospaces Edu e Metaverse studio), esempi di percorsi didattici multidisciplinari

18:00 - 21:00 Visita guidata località turistica

21:00 Cena

**06/06/2023**

* 09:00 - 13:00 Presentazione del project work e riflessioni condivise
* 13:00 -14:30 Pranzo
* 15.00 - Partenza