



# Co-funded by the European Union

IIS ITG -ITI

VIBO VALENTIA

## COMUNICATO STAMPA

### ERASMUS KA 122: AUGMENTED LEARNING

L'istituto Superiore ITG-ITI di Vibo Valentia ha ottenuto il finanziamento per partecipare al Programma Erasmus plus, azione chiave KA122-sch, che prevede delle mobilità di gruppo di breve periodo per il progetto intitolato "Didattica Aumentata".

Una delle priorità strategiche del Progetto Erasmus è la trasformazione digitale, per cui la realtà aumentata rappresenta una risorsa innovativa, dando un senso nuovo a una didattica multidisciplinare.

La nostra scuola ha già ottenuto i fondi del PNRR per la formazione di docenti e alunni nel settore della didattica aumentata. Vogliamo utilizzare le risorse didattiche disponibili per ottenere risultati migliori, internazionalizzando la nostra scuola, collocarla all' interno di una dimensione europea dalla quale imparare e trasportare i nostri saperi.

Con questo spirito, la didattica aumentata verrà proposta e presentata alle scuole ospitanti straniere, cominciando con un Istituto Tecnico di Granada, dove dimostreremo come il digitale può supportare l'insegnamento e integrarlo, proponendo una didattica più stimolante e al passo con i tempi, affinché i ragazzi non diventino fruitori passivi delle nuove tecnologie, ma attori consapevoli in grado di produrre contenuti digitali da fruire in mixed reality , in particolare contenuti mirati alla valorizzazione del patrimonio culturale, naturale, artistico, turistico del territorio.

Il digitale è sempre più pervasivo, e il nostro obiettivo è quello di indirizzarlo verso un uso consapevole e innovativo. Lo scopo è quello di riempire il gap evidenziato nel contesto della scuola, attivando nuovi sistemi didattici e mettendoli in pratica. Ci troviamo di fronte ad un nuovo sistema comunicativo che va oltre la dicotomia emittente/ricevente, immersi in un'ambientazione digitale in cui i ruoli comunicativi si confondono e sovrappongono.

I partecipanti useranno il pensiero computazionale e il coding, impareranno a utilizzare i prodotti digitali in realtà aumentata e virtuale, considerando tutti i benefici che la programmazione include: l'uso del linguaggio specifico tecnologico, informatico in lingua inglese, l'implementazione di percorsi digitali e lavoro improntato sul metaverso e l'eduverso.