



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.