

Premio scuola digitale 2021 - Avviso prot. n. 677 del 20 gennaio 2021

Codice meccanografico:

CTIC887001

Denominazione scuola:

IC F. DE ROBERTO - CATANIA

Il Ministero dell'Istruzione - Direzione generale per i fondi strutturali per l'istruzione, l'edilizia scolastica e la scuola digitale - promuove la terza edizione del Premio Scuola Digitale per favorire l'eccellenza e il protagonismo delle scuole italiane e degli studenti nel settore dell'innovazione didattica e digitale.

Possono presentare domanda di partecipazione al Premio Scuola Digitale 2021 le istituzioni scolastiche ed educative del primo e del secondo ciclo e i centri di provinciali per l'istruzione degli adulti, attraverso la candidatura di un solo progetto di innovazione digitale, che non sia già stato presentato e/o premiato in altri concorsi.

Le scuole possono candidare progetti e iniziative, svolti o in corso di svolgimento, che propongano modelli innovativi e buone pratiche di didattica digitale integrata, anche sperimentati anche durante l'emergenza epidemiologica, in grado di produrre un significativo impatto sull'apprendimento delle competenze digitali, favorendo la produzione di contenuti didattici digitali e la partecipazione attiva delle studentesse e degli studenti.

Le candidature dovranno essere presentate dalle istituzioni scolastiche entro le ore 15.00 del giorno 25 febbraio 2021.

Premio scuola digitale 2021 - Descrizione progetto

Descrizione del progetto/iniziativa di didattica digitale integrata per la partecipazione al Premio 2021 (max

TITOLO DEL PROGETTO:

VIAGGIO IN REALTA' VIRTUALE NELL'ANTICO EGITTO

DESTINATARI: N. 20 alunni della classe 4^A C - Scuola Primaria dell'Istituto Comprensivo "F.De Roberto" di Catania – Plesso via Torresino

Il progetto ha previsto l'impiego della Realtà Virtuale in classe. Le esperienze immersive e multisensoriali in VR hanno stimolato a 360° l'attenzione degli studenti, favorendo un maggiore coinvolgimento emotivo rispetto alle lezioni tradizionali e aiutando a sviluppare competenze trasversali quali il problem solving, il decision making e il lavoro di squadra. L'idea è nata dallo studio degli antichi Egizi; gli alunni, affascinati dall'imponenza delle piramidi, hanno manifestato la volontà di voler fare un viaggio in Egitto, un'ottima opportunità quindi per una "gita" con i bambini... restando in classe. Abbiamo creato il Tour virtuale utilizzando GoogleTour Creator, una web app che permette di creare un tour personalizzato in realtà virtuale.

Per la creazione del Tour "L'antico Egitto" gli alunni hanno:

- Ricercato e selezionato le immagini a 360° da Street View
- Aggiunto al tour le immagini selezionate
- Aggiunto i punti di interesse
- Aggiunta la descrizione del monumento visitato sotto forma di testo e in forma narrata
- Hanno prodotto video e foto
- Guardato in 3D il tour virtuale creato, con l'utilizzo del visore VR e dello smartphone

Sono state effettuate verifiche in itinere sulle modalità di utilizzo della web app ed è stato somministrato un questionario di autovalutazione.

Gli alunni hanno sviluppato competenze quali:

- la padronanza della Rete e delle risorse multimediali

- la reale utilizzazione delle nuove risorse informatiche per l'apprendimento e l'acquisizione di competenze nuove
- l'acquisizione di competenze essenziali, come la capacità di lavorare in gruppo, la creatività, la pluridisciplinarietà, la capacità di adattamento delle innovazioni, di comunicazione interculturale e di risoluzione di problemi.

Descrizione delle competenze digitali conseguite dagli studenti (max 1000 car. - descrivere l'impatto che il

Gli alunni hanno sviluppato competenze quali:

- la padronanza della Rete e delle risorse multimediali
- la reale utilizzazione delle nuove risorse informatiche per l'apprendimento e l'acquisizione di competenze nuove
- l'acquisizione di competenze essenziali, come la capacità di lavorare in gruppo, la creatività, la pluridisciplinarietà, la capacità di adattamento delle innovazioni, di comunicazione interculturale e di risoluzione di problemi.

Descrizione dei contenuti didattici digitali che sono stati prodotti in attuazione del progetto (max 1000 car.)

Per la creazione del Tour VR sono stati prodotti:

- ricerche di immagini a 360°
- video
- foto
- registrazioni vocali
- ricerche di informazioni on line sui monumenti visitati

Link ai materiali didattici digitali prodotti (es: video, foto, testi, app, siti web, podcast, etc. - i materiali

https://poly.google.com/u/0/view/1tR86K_LsBa

Eventuale link al video di presentazione dell'iniziativa candidata (durata max 180 secondi)

https://drive.google.com/file/d/1r9GS9Jd4W_R_CxQraqOdOeQzEyOe_uNK/view?usp=sharing

Dati di contatto del docente referente

Cognome

STRANO

Nome

ADELE

Email

adelestrano@libero.it

Numero telefono mobile

3294198142

Dichiarazioni del Dirigente scolastico

- Il Dirigente scolastico dichiara che il progetto candidato non è stato presentato e/o premiato in altri concorsi.
- Il Dirigente scolastico dichiara che sono state acquisite tutte le liberatorie necessarie per l'utilizzo di immagini o voci di persone fisiche sui canali di comunicazione della scuola polo e del Ministero dell'istruzione (nel caso di minori, le liberatorie devono essere necessariamente firmate dai genitori e conservate dalla scuola, nel rispetto di quanto previsto dalle norme sulla privacy).
- Il Dirigente scolastico dichiara che tutte le immagini, i testi, le descrizioni, le musiche, i contenuti prodotti sono liberi da ogni diritto di autore anche ai fini dell'eventuale pubblicazione nella Gallery presente sul sito internet del PNSD e per tutte le occasioni pubbliche di presentazione del Premio, anche tramite web.

In fede.

Data 24/02/2021

Firma del Dirigente Scolastico
(Firma solo digitale)