



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



DEEP STEAM
ITI "A. Monaco" Polo STEAM Cosenza

**SCUOLA
FUTURA**

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