



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<https://gjc.it>)

Home > "S.F.I.D.A. (educativa) 4.0 - P.I.R.I.A. - Scuola in Full Immersion in Didattica Aumentata - Progettiamo Insieme la Rete per Investire sull'Avvenire"

"S.F.I.D.A. (educativa) 4.0 - P.I.R.I.A. - Scuola in Full Immersion in Didattica Aumentata - Progettiamo Insieme la Rete per Investire sull'Avvenire"

Tipologia dell'ente/Kind of organization: Istituto d'Istruzione Superiore - Istituto Tecnico Economico

Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project: Istituto Tecnico Economico

Regione/Region: Calabria

Paese/ Country: Italia

Città/City: Reggio di Calabria

Descrizione del progetto/Describe the project : IL PROGETTO "S.F.I.D.A. (educativa) 4.0 - P.I.R.I.A. - Scuola in Full Immersion in Didattica Aumentata - Progettiamo Insieme la Rete per Investire sull'Avvenire" è stato realizzato e seguito dal Prof. Ing. Alfredo Pudano, Animatore Digitale e membro dell'Equipe Formativa Territoriale del Ministero dell'Istruzione nell'ambito dei progetti scelti dal Ministero dell'Istruzione nell'ambito dei PROGETTI NAZIONALI PER LE METODOLOGIE DIDATTICHE AUMENTATE (UFFICIALE(U).0026034.23-07-2020). La rete ideata coinvolge l'ITE "Piria" di Reggio Calabria ed è stata costituita con il contributo della Regione della Calabria, il FutureLab Severi di Gioia Tauro e i membri EFT (Liceo Scientifico "Volta" di Reggio Calabria, Liceo "M. Ciliberto - A. Lucifero" di Crotona, Primo Circolo di Castrolibero, Istituto di Castrovillari). Attualmente la rete coinvolge: • 192 istituti scolastici; • l'Ente di Ricerca "Istituto per le Tecnologie e le Applicazioni Delle Ricerche (CNR-ITD); • il DIIES (Dipartimento di Ingegneria delle Infrastrutture e dell'Energia Sostenibile) dell'Università di Reggio Calabria; • il Dipartimento Ingegneria dell'Informazione dell'Università di Reggio Calabria. Il progetto ha il fine di creare un sistema sinergico tra scuola, università e territorio, coinvolgendo gli attori della comunità educante del territorio locale e promuovendo i principi e gli obiettivi dell'innovazione metodologico-didattica e formativa per docenti, con particolare attenzione a pensiero critico, competenze educative, intelligenza artificiale e media education funzionale, cittadinanza consapevole e cittadinanza digitale. L'azione formativa ha il fine di vincere la "sfida educativa" odierna, con particolare attenzione alle difficoltà emerse ulteriormente a causa dell'emergenza COVID-19.

territorio nazionale la diffusione dell'innovazione metodologica, didattica e digitale nelle scuole, con l'utilizzo delle tecnologie digitali nell'ambito del piano nazionale per la scuola digitale e facilitando la disseminazione delle buone pratiche nazionali di didattica innovativa e digitale nell'ambito di iniziative territoriali, che siano funzionali per la creazione della sinergia educativa ottimale anche in funzione delle opportunità di inserimento lavorativo negli ambiti relativi all'ICT. Tale obiettivo è raggiungibile attraverso un sistema di empowerment utile a fornire le adeguate conoscenze, abilità e competenze metodologiche e tecnologiche per la creazione di un sistema di accompagnamento significativo e continuativo in una visione di lifelong learning in pieno raccordo anche la filiera aziendale e produttiva del panorama nazionale: innovazione e tradizione si fondono mettendo al centro la formazione olistica dell'uomo proiettato al futuro, con una vision legata alle esigenze dell'innovazione didattica con pieno riferimento anche al mercato del lavoro. La sfida si attua in un percorso multidisciplinare che parte dalle competenze trasversali e passa, attraverso l'intelligenza emotiva, alla piena realizzazione della formazione olistica della persona, con l'innovazione metodologica e tecnologica come passo imprescindibile per una scuola rivolta al futuro. La rete si estenderà a tutte Istituzioni Scolastiche che ne vorranno beneficiare, con particolare attenzione al coinvolgimento attivo in termini di protagonismo sinergico dei membri delle Equipe Formative Territoriali del Ministero dell'Istruzione – RETE S.F.I.D.A. 4.0 P.I.R.I.A. E.F.T. (Enhanced Future Training), con l'intento di attuare una disseminazione significativa anche attraverso le rispettive scuole di titolarità, in qualità di centri privilegiati con cui veicolare percorsi strutturati in sinergia con i vari team dell'innovazione, attraverso: • azioni pilota di didattica digitale; • progettazione e condivisione di risorse educative; • supporto, accompagnamento e mutual learning per le metodologie didattiche innovative e l'ICT; • scambi di pratiche e di metodologie; • diffusione e documentazione delle azioni; • coordinamento con il sistema di accompagnamento delle azioni del PNSD. Le azioni attuate interessano tre macro aree di riferimento e due tipologie di interventi, in presenza e/o a distanza, rimodulati sulla base dell'emergenza sanitaria: 1) EmpaticaMente... Digitale 2) SIC: School In Cloud 3) SFIDA: Scuola in "Full Immersion" con "Didattica Aumentata"

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: <https://youtu.be/DBknZ8u7F2Y>

Categoria del progetto/Project category : Educazione fino ai 18 anni/Up to 18 years

Uso delle tecnologie / Use of technologies: L'uso della tecnologia all'interno del progetto rappresenta viene potenziata l'azione di innovazione metodologica fur ambienti di apprendimento in chiave costruttivista. Le azi della tecnologia si attuano su tre macro aree di riferiment tipologie di interventi (in presenza e/o a distanza, che ver dell'emergenza sanitaria). I percorsi pilota si basano su q 1) EmpaticaMente... Digitale 2) SIC: School In Cloud 3) S con "Didattica Aumentata" All'interno di queste tre macro operative distinte, si attuano azioni basate su metodologi al centro le tematiche del cluster di riferimento: Pensiero Educativa, Making, Thinkering e Intelligenza Artificiale. 1, formazione sulle competenze trasversali e l'intelligenza e pensiero computazionale, intesi come facce della stessa armonico ed integrato. Le competenze digitali si inserisco strumenti tecnologici come facilitatori di processo ed elen apprendimento-insegnamento in chiave sia culturale, sia Tematiche specifiche: A) Educazione alle emozioni: dall'i computazionale. B) Digital Storytelling: per veicolare emo Computazionale... per leggere la realtà D) Dalla filosofia informazione e post-truth era E) Dalle emozioni all'intellig

Tinkering: dall'arte alle STEAM 2) SIC: School In Cloud Messa in rete delle scuole attraverso percorsi di digitalizzazione e disseminazione culturale per la diffusione degli strumenti dell'ICT. Le azioni inerenti a quest'aria sono indirizzate a supporto della governance scolastica e del potenziamento dell'azione didattica attraverso metodologie didattiche potenziate dagli strumenti digitali e web based per la realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi: l'attenzione è posta sull'innovazione metodologica, in cui lo sviluppo tecnologico si inserisce a supporto complementare e potenziante dell'esperienza di apprendimento-insegnamento. Tematiche specifiche: A) Google Workspace for Education e Microsoft Teams... per fare rete! B) Coding per tutti C) Team teaching... in cloud sharing: 1+1>2 nella rivoluzione digitale D) Robotica e rete: IoT e futuro 3) SFIDA: Scuola in "Full Immersion" con "Didattica Aumentata" Esperienze di didattica aumentata, attuate mediante strumenti tradizionali e tecnologici atti a ricreare esperienze immersive sia in termini tecnologici (es. didattica in ambiente di realtà virtuale e/o realtà aumentata) sia in chiave relazionale (es. esperienze formative residenziali per comunità di pratica e ricerca-azione partecipata), con percorsi specifici su robotica educativa, intelligenza artificiale, tinkering e coding, abilità e competenze trasversali e tutto ciò che diviene elemento "amplificante" dei risultati del processo di insegnamento-apprendimento, anche con i relativi rischi dovuti ad un uso non adeguato del mezzo. La tecnologia diviene elemento potenziante e coinvolgente per l'esperienza di insegnamento-apprendimento: la "full immersion" con la realtà virtuale e la realtà aumentata permette un coinvolgimento ulteriore nell'esperienza didattica per un'attivazione multisensoriale-percettiva a livello superiore, e diviene funzionale all'apprendimento permanente e alle competenze trasversali in cui interviene anche la residenzialità come strumento principe per relazioni significative e dinamiche di team working, team building, peer education, learning by doing e learning by making in cui sperimentare la forza del coinvolgimento nelle dinamiche trasversali che sia attuano all'interno di una comunità educante. Degna di nota è l'attivazione di 36 corsi sulle metodologie didattiche innovative e sulle tecnologie per l'educazione e la formazione, a cui hanno aderito 822 docenti di tutte le istituzioni partecipanti. Ciascun docente, che ha partecipato alle occasioni di formazione, confronto e condivisione di best practice, verrà successivamente accompagnato durante l'esperienza in classe prevista per l'anno prossimo, secondo un modello di ricaduta a pioggia, diretta in primo luogo sugli studenti e sugli altri docenti delle varie istituzioni, con specifica attenzione alle azioni riguardanti le tematiche seguenti: SFIDA Educativa 4.0: EmpaticaMente Digitale Certificazione, Documentazione in BLOCKCHAIN e Dematerializzazione Pensiero Computazionale e Coding Virtual&Augmented Reality @ School Piattaforme Didattiche e Webapp Primi passi nella metodologia "Gamification" Metodologia STEAM: Produrre e Utilizzare contenuti multimediali, musicali e visivi Progettare la didattica e valutare gli apprendimenti in era COVID Gestione degli spazi e degli ambienti di apprendimento nei periodi di emergenza sanitaria Makers con la piattaforma Arduino Codice ID 58803 - Sviluppo di Learning Objects Metodologie didattiche innovative: apprendimento differenziato, didattica per scenari e project based learning Competenze digitali e DigiComEdu: sperimentazione europea in Italia e successivi sviluppi Robotica educativa: come implementarla in Didattica A Distanza Inter@ctive E-book Social Media: una risorsa per la DDI Metodologie didattiche Innovative: le potenzialità della Flipped Classroom Internet of Things o Internet of EVERYthings?

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?:

L'azione form
è atta a vinc
dell'innovazi
digitali nell'a
delle buone
territoriali, c
funzione del

previsti si inseriscono all'interno delle attività di affiancamento e potenziamento offerto a sostegno di tutta l'intera comunità educante, costituita da tutti gli attori del territorio, con particolare attenzione al coinvolgimento delle realtà più esposte ai rischi di dispersione scolastica. Il valore educativo del progetto consiste soprattutto nell'attuazione di un'innovazione metodologica (prima ancora che tecnologica) funzionale al potenziamento della relazione discente-insegnante, attraverso l'empowerment del processo di insegnamento-apprendimento, al fine di rendere il discente sempre più protagonista responsabile, autonomo e consapevole dell'azione formativo-educativa, mediata attraverso le metodologie didattiche innovative e funzionale al lifelong learning anche per la formazione di una ricca e pregnante cittadinanza digitale. L'approccio multidimensionale di attenzione alla formazione olistica della persona dall'alto valore educativo (che rispecchia anche la multidimensionalità dell'apprendimento in termini di neuroscienze ed approccio funzionale cerebrale bi-emisferico) prende forma specifica attraverso:

- 1) Sostegno e accompagnamento per le istituzioni scolastiche per lo sviluppo e la diffusione di soluzioni per la creazione di ambienti digitali con metodologie didattiche innovative e sostenibili, attraverso:
 - A) Accompagnamento agli animatori digitali per la creazione e lo sviluppo di ambienti di apprendimento innovativi, sia per allestimento che per l'utilizzo didattico e formativo degli ambienti realizzati;
 - B) Supporto agli animatori digitali e ai docenti delle scuole che hanno realizzato o stanno realizzando ambienti di apprendimento innovativi per il loro efficace utilizzo nella didattica;
 - C) Accompagnamento allo svolgimento di simulazioni o di attività didattiche digitali innovative per docenti e studenti negli ambienti di apprendimento realizzati (making, robotica, tinkering, gaming, realtà aumentata, etc);
 - D) Formazione e informazione a docenti e studenti circa le opportunità a livello nazionale/regionale per progetti per la creazione di ambienti digitali.
- 2) Promozione e supporto alla sperimentazione di nuovi modelli organizzativi, finalizzati a realizzare l'innovazione metodologico-didattica, e allo sviluppo di progetti di didattica digitale, cittadinanza digitale, economia digitale, educazione ai media, attraverso:
 - A) Supporto a docenti e studenti delle scuole per la realizzazione di progetti di didattica digitale in favore della comunità educante;
 - B) Accompagnamento per le scuole di ogni ordine e grado per lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti;
 - C) Accompagnamento finalizzato alla sperimentazione di processi di trasformazione digitale della didattica all'interno delle scuole del territorio e all'innovazione dei curricoli con l'utilizzo di tecnologie e metodologie efficaci;
 - D) Supporto alle scuole collocate in aree a rischio per lo sviluppo di una didattica con l'utilizzo di tecnologie abilitanti e inclusive;
 - E) Collaborazione e supporto con le imprese per una stretta collaborazione funzionale al matching fra richiesta del mercato del lavoro e formazione specifica degli studenti, al fine di formare opportunamente le nuove generazioni sia su competenze trasversali che specifiche, al fine di rendere più semplice l'inserimento lavorativo e produrre un impatto significativo per lo sviluppo locale.
- 3) Promozione, supporto e accompagnamento per la progettazione e realizzazione di percorsi formativi laboratoriali per docenti e studenti sull'innovazione didattica e digitale nelle istituzioni scolastiche del territorio, anche al fine di favorire l'animazione e la partecipazione delle comunità scolastiche e della comunità educante tutta, attraverso l'organizzazione di workshop e/o laboratori formativi sulle tre macroaree individuate, attraverso:
 - A) Collaborazione e raccordo con USR e poli formativi regionali "Future Labs" per lo sviluppo di percorsi formativi innovativi sull'utilizzo delle tecnologie della didattica;
 - B) Supporto alle istituzioni scolastiche e/o alle reti di scuole per la progettazione e realizzazione di workshop e laboratori formativi interni alle scuole e alle reti;
 - C) Progettazione e realizzazione di workshop e/o laboratori formativi per le scuole coinvolgendo direttamente i docenti delle équipe formative territoriali, in raccordo con l'USR di riferimento;
 - D) Collaborazione e supporto ad altri progetti nazionali e regionali di formazione e diffusione dei principi del PNSD. Si prevede anche una formazione specifica per creare un sistema di tutoraggio attuato dagli studenti delle classi superiori nei confronti degli studenti più giovani, basato sul coinvolgimento attivo di tutti gli attori della comunità educante e sugli

elementi positivi ed incentivanti della peer education e peer tutoring, oltre a processi di corresponsabilità condivisa nel sistema scolastico. Strumenti operativi specifici sono: • il sito web dedicato e le specifiche aree online gestite dalle singole scuole della rete: o <https://itepiria.edu.it/metodologie-didattiche-innovative/> o <https://www.usrcalabria-pnsd-efit.it/moodle/> o <https://futurlabseveri.it/wp/> • l'help desk con la richiesta di contatto; • il forum e la piattaforma per condividere strategie e azioni; • lo sportello di ascolto. Per ciascuna delle aree tematiche proposte e per tutti i target di riferimento vengono organizzati interventi funzionali alla condivisione e allo scambio di buone pratiche mediante: 1) piattaforme didattiche di condivisione in cloud; 2) seminari e incontri in presenza e attività laboratoriali; 3) seminari e incontri a distanza su piattaforma VLE; 4) attività formative ed esperienze di comunità di pratica e ricerca-azione partecipata in modalità campus residenziale. In particolare, l'innovativa proposta della formula residenziale prevede un'azione formativa specifica indirizzata a gruppi ristretti (tra i 20 e i 40 partecipanti alla volta provenienti da differenti contesti). La residenzialità permette di realizzare, per la durata dei campus previsti, una piccola comunità le cui dinamiche relazionali permettono di potenziare gli effetti dell'azione sinergica di scambio significativo, sia contenutistico, sia relazionale, in termini di piena integrazione con le metodologie didattiche innovative. All'interno di tale comunità i partecipanti possono vivere un reale confronto tra docenti e studenti di differente estrazione e professionisti, in un contesto altamente formativo e stimolante, sia dal punto di vista contenutistico che relazionale. L'attenzione rivolta alla persona, alle dinamiche relazionali personali e di gruppo che si vengono a costituire, consente di delineare diverse tipologie di obiettivi, che divengono due facce della stessa medaglia, sia di tipo strettamente relazionale che di tipo formativo tecnico-specialistico nell'ambito delle metodologie didattiche innovative: • realizzare un contesto relazionale significativo come sistema di empowerment dello scambio; • favorire il processo di autodeterminazione; • favorire un processo di consapevolezza; • potenziare il monitoraggio dei propri livelli di apprendimento; • potenziare l'autovalutazione cognitiva; • incrementare le conoscenze, abilità e competenze personali; • incrementare il senso di autoefficacia; • delineare gli elementi di una "spiritualità" della vita intellettuale; • attivare elementi relazionali, empatici ed emotivi potenzianti dell'esperienza di apprendimento-insegnamento. Difatti, i campus residenziali su cui già si ha ampia esperienza utilizzano una didattica attiva, prevedendo la costituzione di un ambiente di apprendimento efficace, in cui sperimentare tecniche di cooperative learning, peer-tutoring, problem solving, team working e decision making, mediante anche il confronto e l'interazione con esperti di differenti settori. In un clima relazionale significativo, positivo ed incentivante, si attuano quindi seminari tematici, simulazioni, role playing, gruppi di approfondimento e attività laboratoriali secondo la metodologia P4C (Philosophy for Children). Ciascun partecipante, immerso in una comunità di pratica e guidato sapientemente in attività di ricerca e azione, sarà reso protagonista attivo e responsabile del proprio processo di apprendimento e il setting formativo strutturato garantirà una costruzione attiva delle conoscenze, abilità e competenze funzionali alla formazione specifica e trasversale necessaria per l'acquisizione di un'adeguata formazione globale della persona.

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? :

Fino ad ora il
l'Ente di Ricerche
(CNR-ITD); •
dell'Energia S
Ingegneria de
Alfredo Puda
attivando azie
proposte 822
dirette anche
appartenenti




Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?:

Il Progetto (laboratori le seguenti Google Workspace versione F Piattaforme youtube e <https://www.innovativestrumenti> condividerò le disposizioni dell'Istituto di singole scuole circolari in sulla piattaforma con repository dell'USR (ricerca-azione progetto e social. 3) insieme a quadro nazionale didattici in attività già avrà un tavolo didattiche esplicito ri specifico 3 Università attività in funzionali i team del La conclusione residenziale confronto disseminazione quali, i condividerò

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : Il progetto è ancora in corso le azioni è intrinseca al processo di condivisione con le Scuole Scolastiche.

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: Le aspettative future riguardano il rapporto sinergico tra scuola, agenzie educative e educante. In particolare, i traguardi previsti verranno poi applicati effettivamente nei termini di accompagnamento ed essere quotidianamente utilizzate in classe. I protagonisti Generation protagonisti autonomi, riducendo altresì il divario generazionale.

riacquisire un effettivo ruolo di riferimento in termini di un accompagnamento testimoniale autorevole. In tal senso, il risultato atteso è un sistema di confronto sinergico tra docenti, studenti, famiglie e società civile che sia realmente operativo sulle metodologie didattiche innovative e che attui un reale potenziamento del processo di insegnamento-apprendimento, in termini di comunità di pratica e di ricerca-azione partecipata su tutto il territorio nazionale, per una reale innovazione metodologica che abbia al centro i nuovi bisogni dei discenti nativi digitali.

Allegati/Attachments:  [presentazione_progetto_sfida_educativa_4.0_piria.pdf](#) [1]
 [locandina_e_programma_sfida_piria_def.pdf](#) [2]
 [progetto_sfida_educativa_4.0_piria_-_global_junior_challenge.pdf](#) [3]

Durata progetto/project duration: Due anni: Anno Scolastico 2020-21 e Anno Scolastico 2021-22.

Risultati ottenuti/Results: L'intervento ha un piano di azione biennale: il primo anno (quello attuale) ha soprattutto azioni formative dirette ai docenti. Tale attività è funzionale a per un'effettiva ricaduta sulle comunità scolastiche di appartenenza, soprattutto successive ulteriori azioni previste per gli studenti nel prossimo anno. Tutto di: • Fornire gli strumenti adeguati per promuovere le competenze digitali e quella emotiva) per una formazione globale della persona • Creare percorsi una continuità educativa che permetta ai discenti di acquisire le opportune tecniche e interpersonali e relazionali (con specifico riferimento alla crisi sanitaria Covid-19) • Educare ad una sana consapevolezza di sé e del proprio termini di competenze specifiche e trasversali. • Fornire spunti di riflessione comprendere l'importanza dell'intelligenza emotiva da affiancare alle altre tip intelligenze per una crescita armonica, integrale ed integrata, con particolare mondo esperienziale e agli stili di apprendimento dei nativi digitali • Dare un adeguata ai messaggi provenienti dalla società odierna e dalla tecnologia ermeneutico considerando le proprie emozioni per eludere il disagio dovuto negativi e prevenire così il disagio giovanile, legato anche ai processi di "viri delle relazioni • Presentare l'ICT come strumento efficace per le metodologi creare un adeguato ambiente di apprendimento • Usare i vantaggi dell'ICT p discente protagonista autonomo, consapevole e responsabile • Sviluppare g curriculari in maniera tale da accrescere le competenze trasversali, digitali e piena armonia "bi-emisferica" (apprendimento e aree neurali funzionali - em sinistro e reti neurali) Le ricadute in termini di impatto sugli apprendimenti, sull'inclusione dei giovani sono state notevoli fin dai primi interventi condivis prime azioni pilota: sono stati promossi i principi dell'innovazione metodolog digitale, sia per studenti che per docenti, con particolare attenzione a pensie computazionale, coding, realtà virtuale e ambienti immersivi, robotica educa artificiale e media education funzionali alla formazione di una consapevole digitale. Il modello adottato si è basato, tra l'altro, sulla pratica di ricerca-azi per un miglioramento concreto del processo di insegnamento-apprendiment metodologie di cooperative learning e team working per potenziare le comp e i processi di socializzazione. Ogni discente, con il supporto della tecnologi sperimentatore di proposte innovative per sentirsi sempre più protagonista e conseguentemente, indirizzare adeguatamente le proprie energie. L'azione, possibile: • Dotare i discenti dei mezzi opportuni per comprendere la grande sviluppo del pensiero computazionale. • Attivare percorsi di consapevolezza varie metodologie di approccio (sia mediante TIC sia mediante strumentazio per rendere ciascuno in grado di riprodurre attività tecnologiche o unplugged percorsi didattici innovativi atti a rendere il discente sempre più attivo in una protagonismo. • Incentivare l'uso del coding e dell'ICT per lo sviluppo armon

competenze relative al pensiero computazionale e fornire una visione d’insieme (“creativa” e “logica”) della realtà circostante. • Integrare i linguaggi di comunicazione per un’esperienza formativa più ricca, sottolineando l’importanza di un uso consapevole della tecnologia nella vita di tutti i giorni. • Presentare l’ICT e il coding come strumenti efficaci per creare un adeguato ambiente di apprendimento che aiuti a sviluppare un approccio multidimensionale alla risoluzione dei problemi e sviluppare un pensiero critico funzionale ad un approccio risolutivo. • Promuovere la diffusione di strumenti potenzianti per l’esperienza di apprendimento-insegnamento. • Usare strumenti innovativi per la didattica come amplificatori di processo per il blended learning. • Usare le tecnologie digitali per la comunicazione organizzativa, la collaborazione e la crescita personale e professionale. • Gestire e organizzare l’utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento. • Usare adeguatamente le tecnologie digitali per la progettazione del setting didattico per favorire attività finalizzate al raggiungimento di competenze adeguate al fine di amplificare il coinvolgimento emotivo-empatico nel processo di apprendimento-insegnamento. • Utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali per attività riguardanti l’informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere personale e la risoluzione dei problemi. L’azione formativa, pedagogica ed educativa è stata indirizzata, quindi, a vincere la "sfida educativa" odierna con particolare attenzione alle competenze digitali e trasversali dei nativi digitali al confronto con gli emigrati digitali. Durante questi interventi (diretti soprattutto ai docenti durante il corso di questo anno scolastico e che prevedono una ricaduta massiva sugli studenti per l’anno venturo), si è sostenuta la diffusione sul territorio dell’innovazione metodologica, didattica e digitale nelle scuole, con l’utilizzo delle tecnologie digitali nell’ambito del piano nazionale per la scuola digitale e facilitando la disseminazione delle buone pratiche nazionali di didattica innovativa e digitale nell’ambito di iniziative territoriali, funzionali per la creazione della sinergia educativa ottimale anche in funzione delle opportunità di inserimento lavorativo dei discenti negli ambiti relativi all’ICT.

Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname : Pudano

Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name : Alfredo

Il Progetto ha contribuito ad affrontare la pandemia da Covid-19? / Has the project helped facing the emergency of Covid-19? :

Il progetto ha contribuito a creare un sistema sinergico che ha risposto al bisogno fondamentale per gli occhi delle giovani generazioni di un utilizzo della tecnologia che facesse prevalere l’importanza della tecnologia nella lezione. Sono state realizzate azioni di didattica attraverso le tecnologie e responsabile e immersiva (realizzata con le famiglie) che ha permesso di superare il covid non hanno permesso di superare il lockdown. Il progetto ha permesso la realizzazione di attività di empowerment) VR e/o con que virtualmente (u <https://itepiria.e>

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482
del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

Source URL: <https://gjc.it/en/content/sfida-educativa-40-piria-scuola-full-immersion-didattica-aumentata-progettiamo-insieme-la>

Links

[1] https://gjc.it/en/system/files/presentazione_progetto_sfida_educativa_4.0_piria.pdf

[2] https://gjc.it/en/system/files/locandina_e_programma_sfida_piria_def.pdf

[3] https://gjc.it/en/system/files/progetto_sfida_educativa_4.0_piria_-_global_junior_challenge.pdf