

# Didattica Digitale

**FUNZIONE STRUMENTALE**

**TEAM DIGITALE**

**al Liceo Artistico e Musicale “Foiso Fois” di Cagliari**

**2020**

# Formazione interna

## FUNZIONE STRUMENTALE

## TEAM DIGITALE

Formazione continua specifica per Team Digitale

Partecipazione a comunità di pratica in rete con altri animatori del territorio e con la rete nazionale

L'AD e il team digitale sostengono e propongono momenti di formazione e condivisione di buone pratiche su:

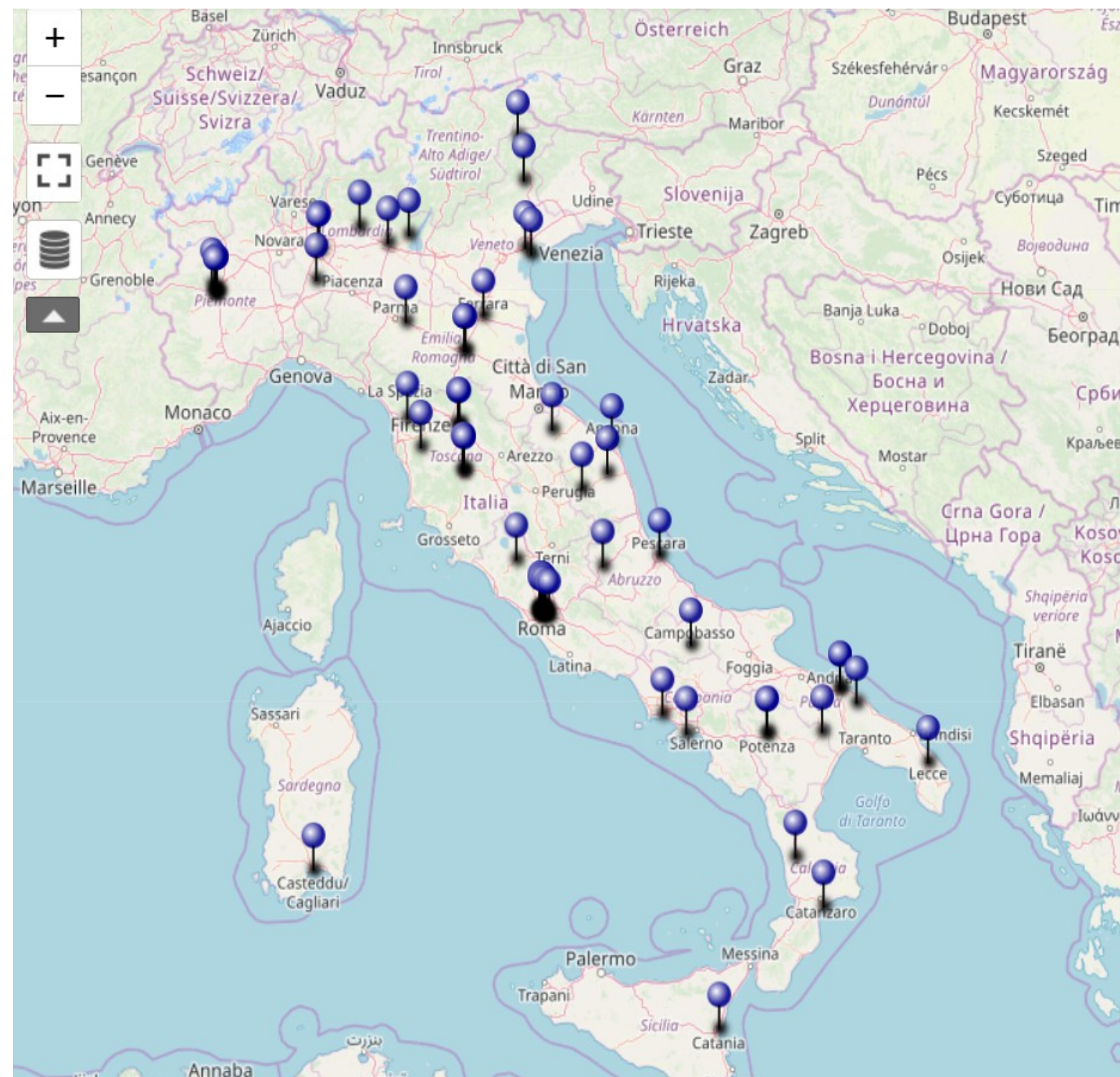
- Uso degli strumenti tecnologici già presenti nella scuola
- Uso di strumenti e ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata con soluzioni online
- Creazione di classi virtuali e social network
- Uso di strumenti per la realizzazione di mappe concettuali, test, web, quiz.
- Creazione di unità di apprendimenti digitali, anche specifiche per la Didattica a Distanza.

Condivisione di buone pratiche su:

- Raccolta e pubblicizzazione sul sito della scuola delle attività della scuola in formato multimediale, eventi/progetti d'Istituto, temi PNSD
- Partecipazione a bandi nazionali ed europei per didattica integrata con utilizzo di nuove tecnologie
- Avvio di progetti di digital storytelling, laboratori di realtà virtuale e realtà aumentata

[LINK](#)

### #DICULTHER The Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities School



## La Scuola a Rete **DiCultHer** in Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities

aggrega oltre settanta organizzazioni tra università, enti di ricerca, scuole, istituti tecnici superiori, istituti di cultura, associazioni e imprese pubbliche e private, con l’obiettivo comune di far nascere un **‘campus diffuso’** in grado di attivare l’elaborazione di un’offerta formativa coordinata con il sistema nazionale per costruire il complesso delle **competenze digitali** indispensabile al confronto sempre più articolato ed eterogeneo con la smart society, nel quadro di un modello scalabile a livello europeo.

Gli obiettivi della Scuola sono duplici:

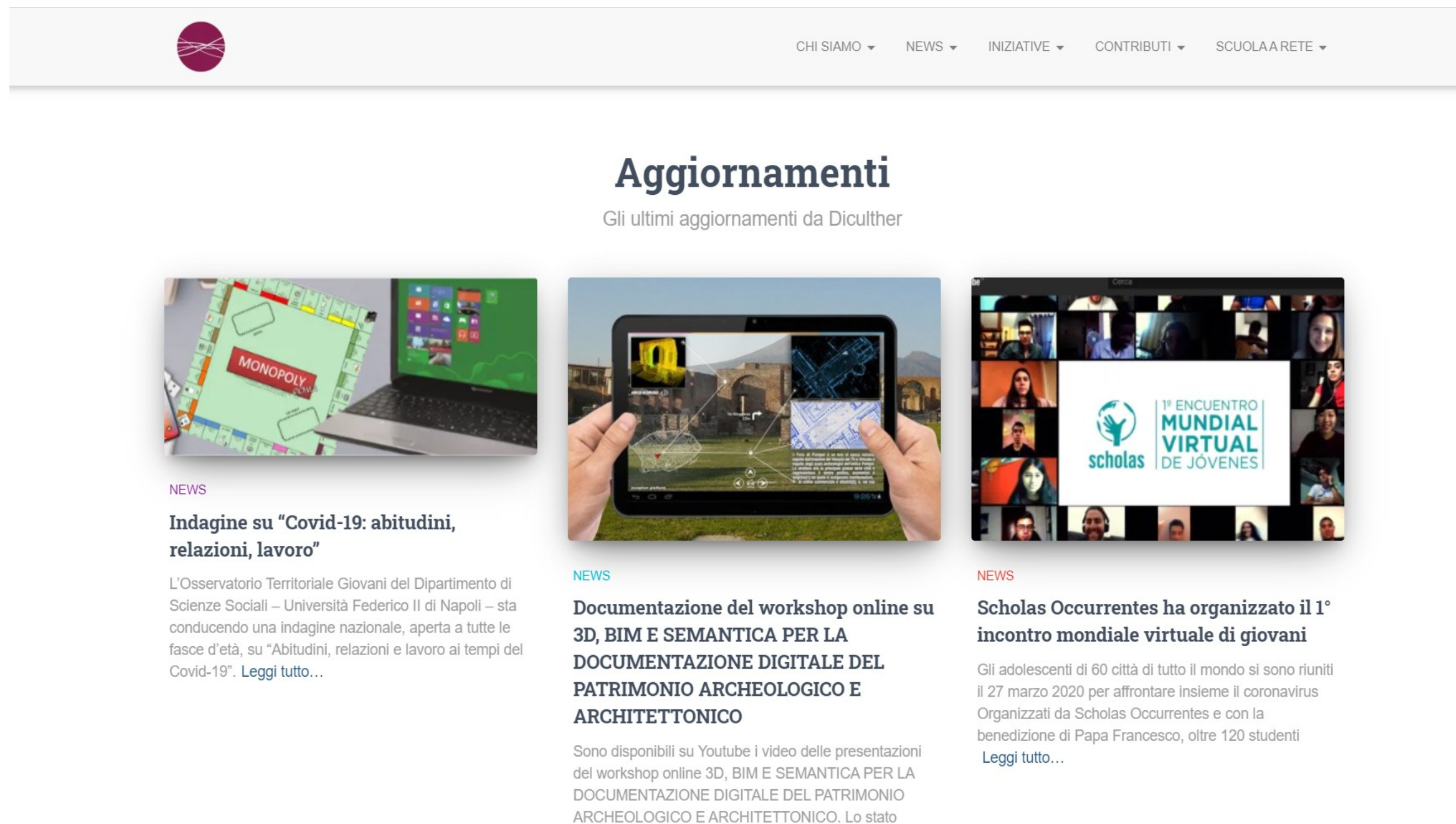
**Formativi:** per dotare i discenti di strumenti culturali e scientifici atti a stimolare l’interdisciplinarietà, l’inserimento in comunità di pratiche nazionali ed internazionali, la partecipazione a progetti orientati al digitale nella conservazione e valorizzazione dell’**eredità culturale**;

**Scientifici e sociali:** per sviluppare una **‘cultura del digitale’** ad ampio spettro dell’eredità culturale, sia per aggiornare coloro che già operano nelle organizzazioni culturali, sia per preparare le future generazioni.

**LINK**

#DICULTHER The Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities School

CROWDDREAMING HACKADEMY



## Settimana delle Culture Digitali

**Concorso Crowddreamig –**  
I giovani co-creano cultura digitale  
**Piazza Europa Monumento digitale**

**Europeana ICCU**  
**Laboratori creativi digitali**  
**Contenuti Aperti in Piattaforma**

Per Covid19 sono state traslati gli appuntamenti per la **Settimana delle Culture Digitali** (Aprile) la **ALL Digital Week** (Marzo) con prevista Conferenza sulle “**Professioni Digitali**”  
Relazione di Eccellenze EX Liceo Artistico in diversi ruoli Professionali nel campo digitale: Architettura, Design, Grafica, Multimedia, Antropologia, Business Coaching Solutions, Team Building

**LINK**

## CROWDDREAMING HACKADEMY



SOGNARE È UN'ARTE CHE RICHIEDE ELEVATE COMPETENZE PROFESSIONALI

[HOME](#) [CHI, COSA E PERCHÉ](#) [PROGETTI](#) [BLOG](#) [CONTATTACI](#)

### IMMAGINA UN MONUMENTO DIGITALE

Le nuove generazioni sono le prime nella storia dell'umanità a dover affrontare la sfida di creare monumenti digitali per tramandare la loro cultura ai posteri.

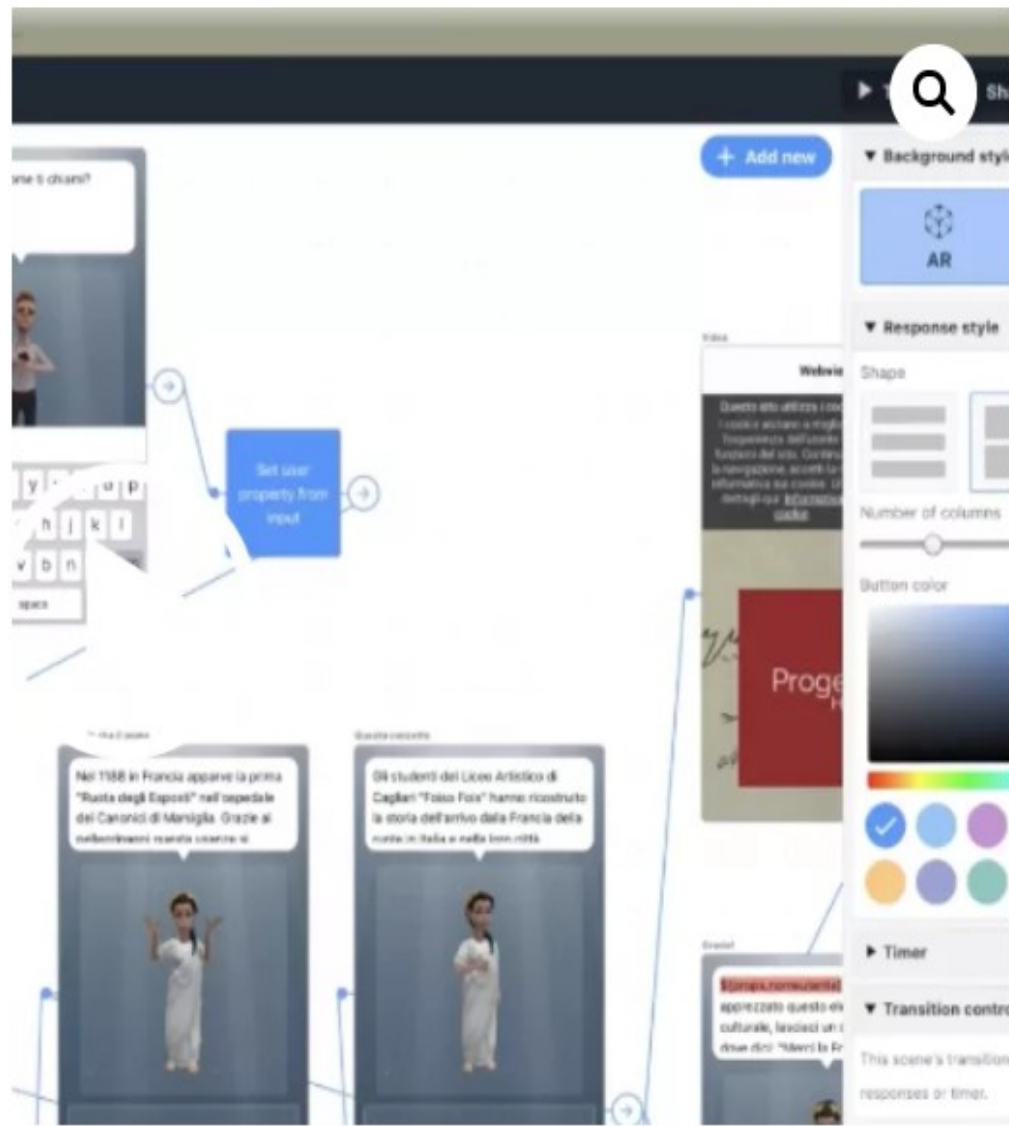
## Piazza Europa Monumento digitale

**Concorso Crowddreamig –**  
I giovani co-creano cultura digitale

**Piazza Europa** Monumento digitale

Stati Generali dell'Innovazine **SGI**

[LINK](#)



HOME / TUTORIAL / M STUDIO: SCENE E BLOCCHI [VIDEOGUIDA]

### M Studio: Scene e blocchi [Videoguida]

Le esperienze in realtà aumentata visibili con Metaverse Browser vengono create via web attraverso l'interfaccia visuale di Metaverse Studio. La sceneggiatura dell'esperienza è realizzata collegando in sequenza scene modelli di scene e blocchi di codice, entrambi semplicemente da configurare attraverso procedure guidate.

Categoria: [Tutorial](#)

**Concorso Crowddreamig –**  
I giovani co-creano cultura digitale

**Piazza Europa** Monumento digitale

**Utilizzo METAVERSE per AR**  
Tutorial – Videoguida per clonare modello

**MODELLO CLONE – ProgettoHostel.it**

**METAVERSE per AR – Realtà Aumentata** Tutorial – Videoguida per clonare modello

LINK

Foiso Fois Musei Virtuali e Realtà Aumentata

SITI DIDATTICI



Sei qui: Home

CHIUDI INFO

Menu Principale

- Circolari
- Comunicazioni ed eventi
- Offerta formativa e quadro orario
- PON 2014 - 2020
- Liceo Musicale
- Alternanza Scuola Lavoro (ASL)
- INVALSI
- Piano annuale
- Risorse utili per gli studenti
- Orientamento
- Forum orientamento
- Libri di testo
- Biblioteca
- Progetti della scuola
- Corsi

Notizie in evidenza

- ▶ Maturità 2019: prove, quadri di riferimento, griglie di valutazione
- ▶ Pubblicazione graduatorie definitive ATA 3^ fascia
- ▶ Orario di ricevimento degli uffici di segreteria
- ▶ Procedura "passerelle" (D.M. 323/99)
- ▶ Registrazione utenti area riservata sito web

**ISCRIZIONI ANNO SCOLASTICO 2019/2020**





Museo Virtuale Foiso Fois  
La vita e le opere in Realtà Aumentata

LINK

Museo Virtuale e Realtà Aumentata  
ProgettoHostel.it

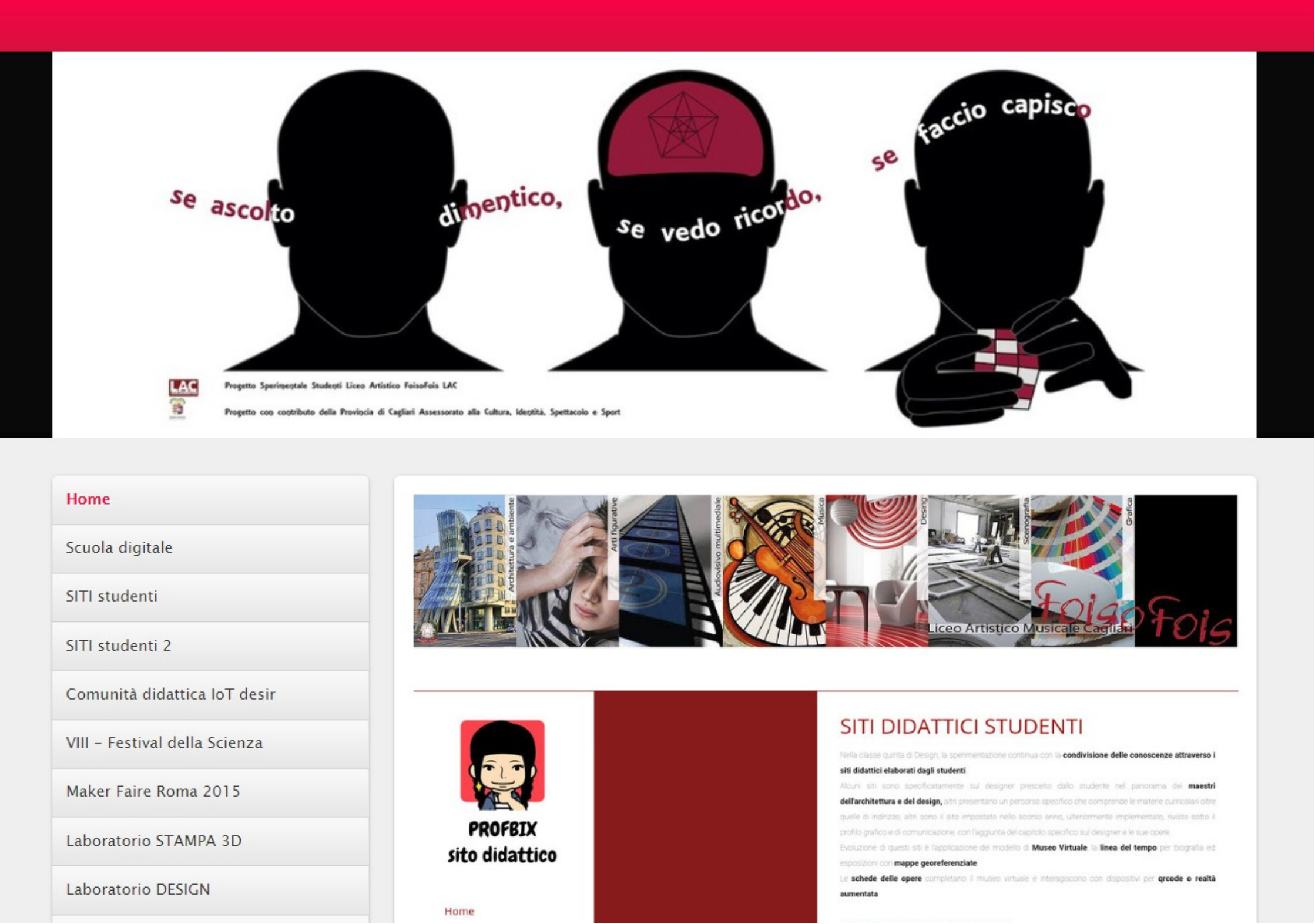
LINK

Sito didattico ProgettoStudentiLAC

Sito didattico ProfBix

LINK

LINK



Sito didattico **ProgettoStudentiLAC**

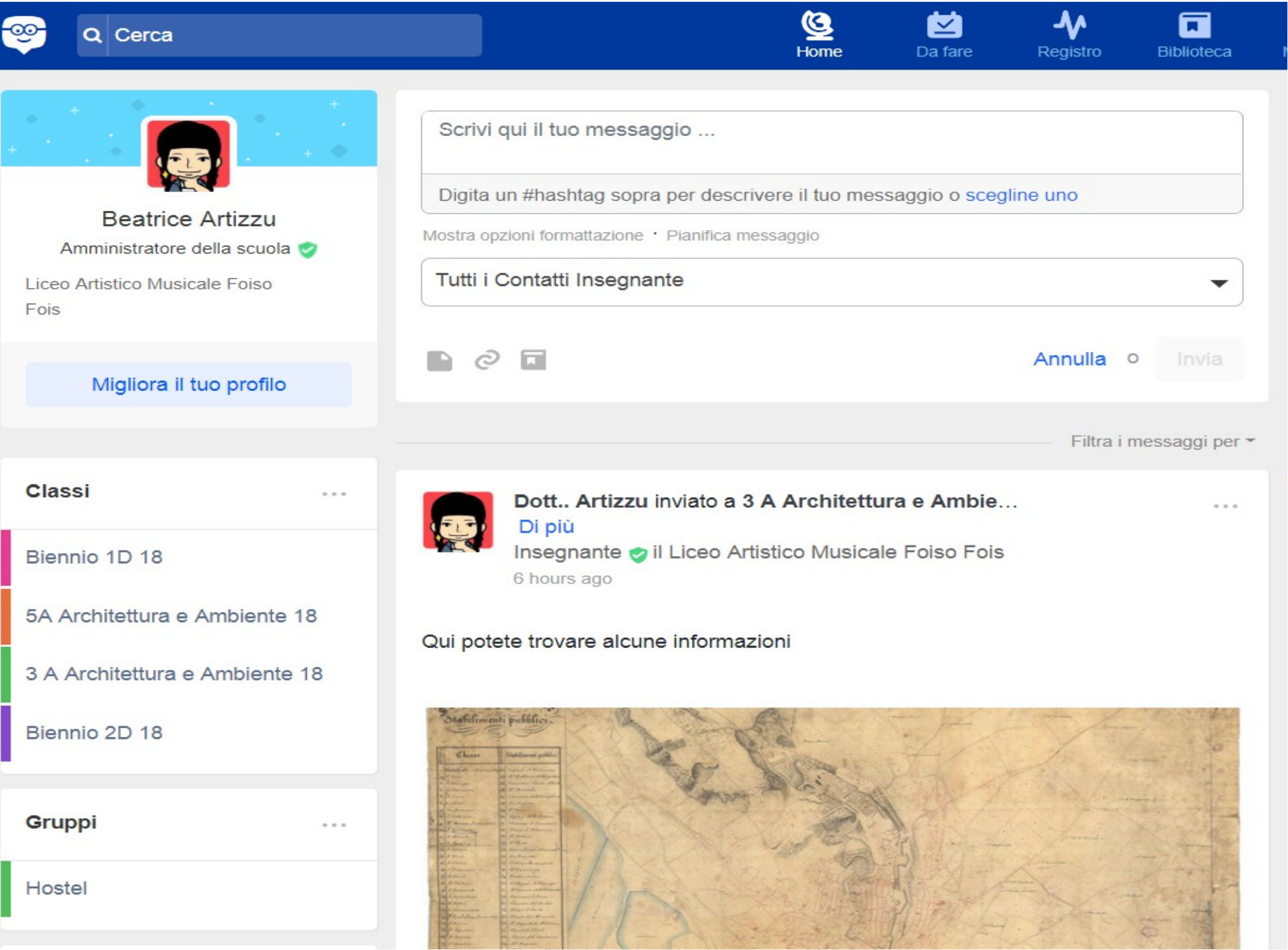
**Collega gli altri siti didattici e progetti**

Primo contenitore, limite open source

LINK

Foiso Fois Piattaforma scambio dati

SITI DIDATTICI



Sito didattico e Piattaforma EdModo

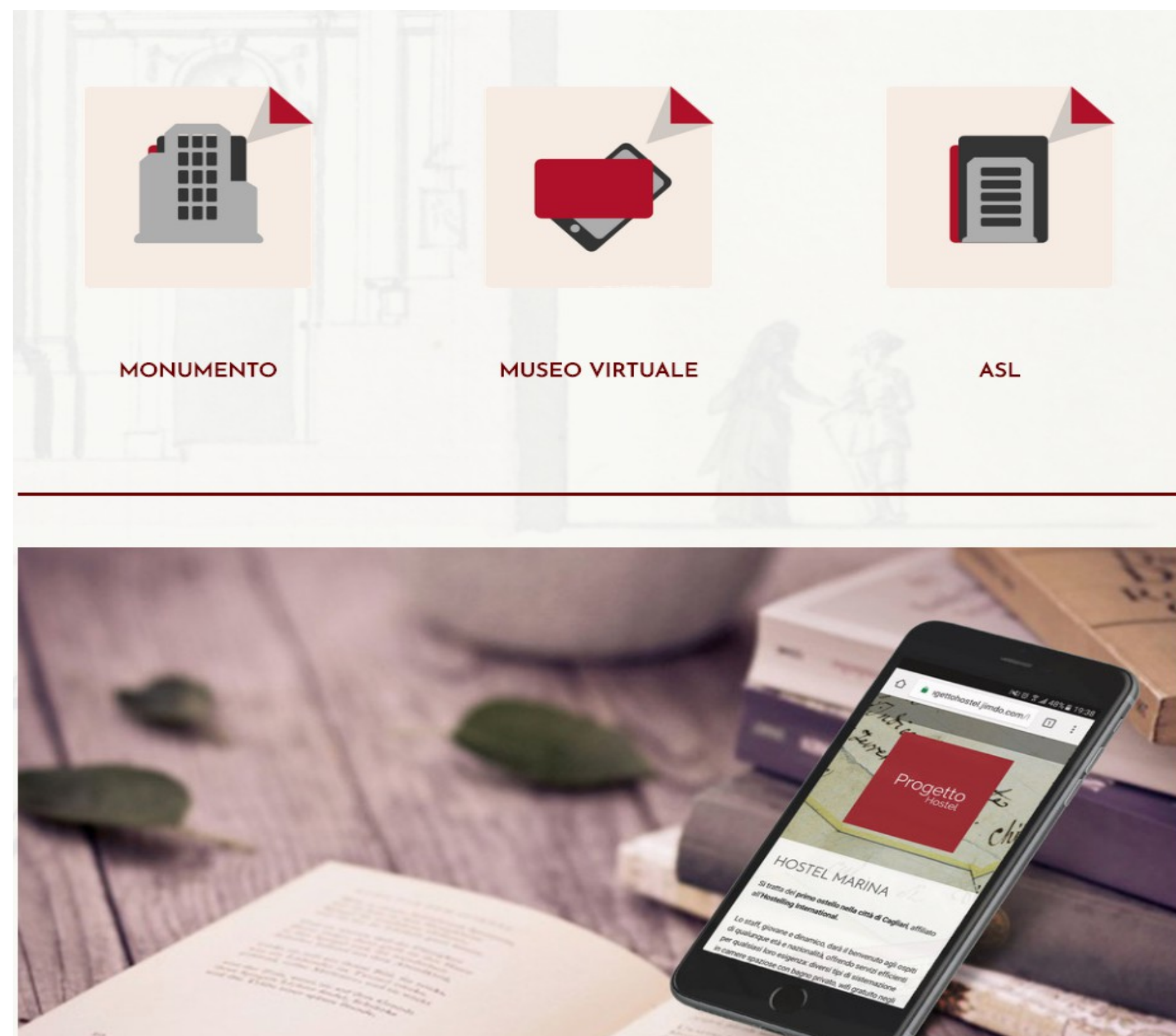
Fondamentale per gli scambi dei dati:  
file, link, documenti di testo, immagini,  
video, elaborazioni 3d, etc

Correzioni e Consegne

LINK

## Foiso Fois – ProgettoHostel.it Museo Virtuale e Realtà Aumentata

## SITI DIDATTICI



**Sito didattico ProgettoHostel.it**

**Museo Virtuale e Realtà Aumentata**

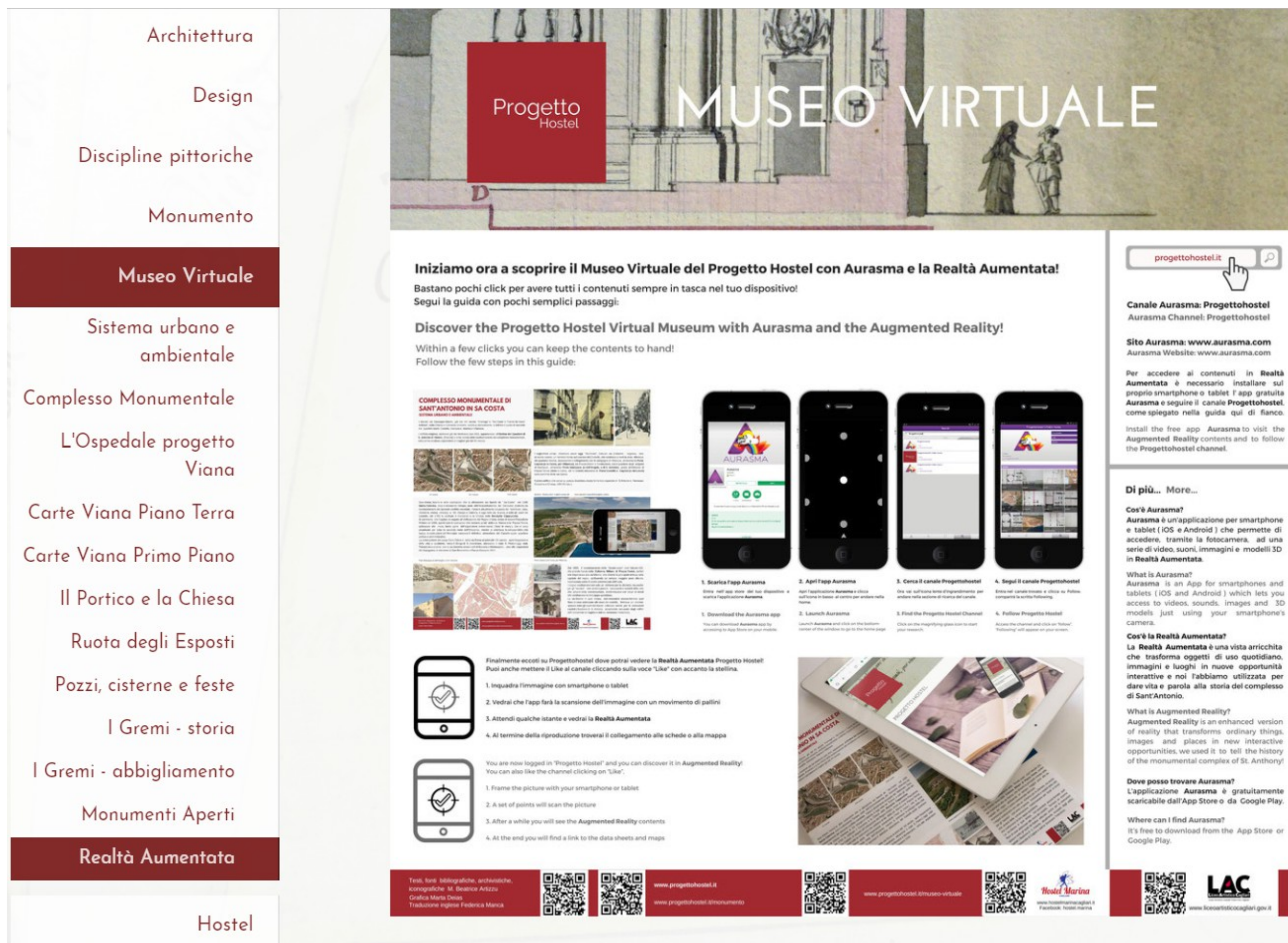
**Monumento – Patrimonio Culturale**

**ASL - Alternanza Scuola Lavoro**

**LINK**

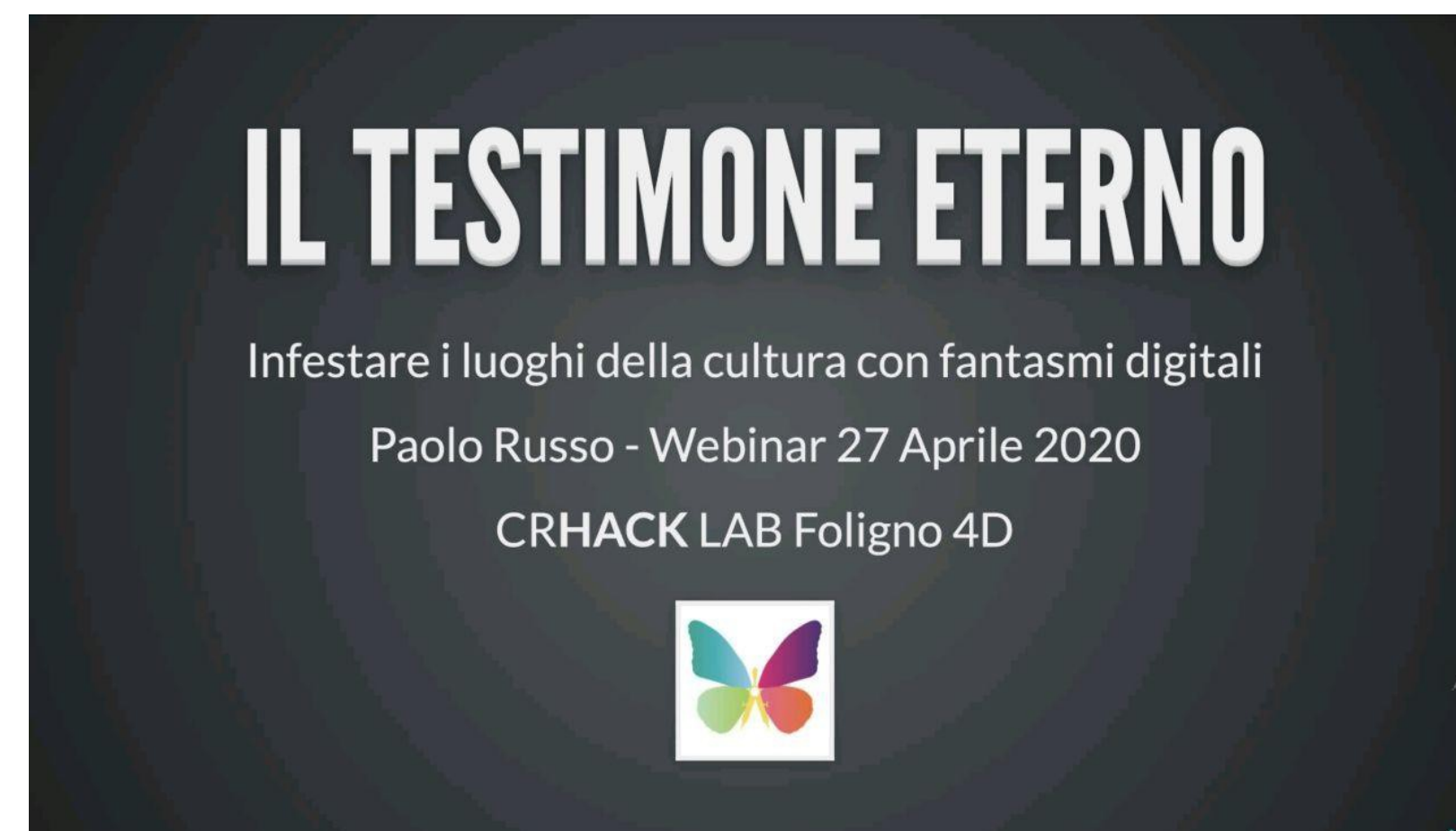
## Supporti per la Didattica Digitale e DAD al Liceo Artistico e Musicale “Foiso Fois” di Cagliari

**Fois Fois – ProgettoHostel.it Museo Virtuale e Realtà Aumentata**



Sito didattico **ProgettoHostel.it**

# Museo Virtuale Realtà Aumentata Pannelli Monumento ASL



# Webinar CRS4 – Progetto IDEA

## Linea B3 – Didattica Digitale

### Progetto Tutti a Iscol@

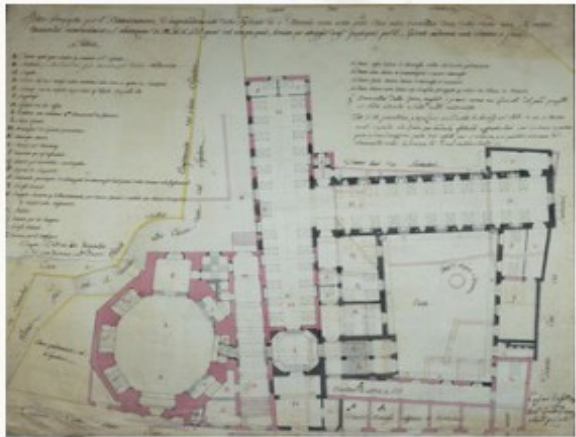
**LINK**

Foiso Fois – ProgettoHostel.it Museo Virtuale e Realtà Aumentata

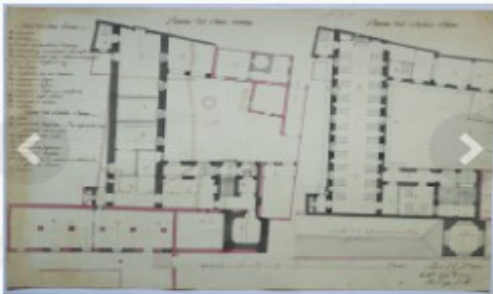
SITI DIDATTICI

### CARTE VIANA

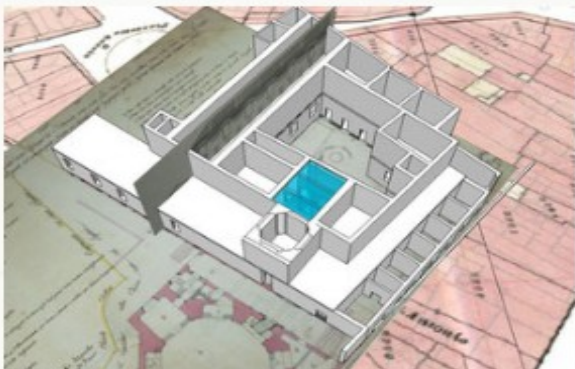
Progetto dell'architetto Antonio Viana XVIII secolo  
Cartografia base per ricostruzione Antico Ospedale di Cagliari




Sono state utilizzate le planimetrie e le sezioni per la ricostruzione tridimensionale e virtuale immersiva, sulla base di rilievi attuali cartografici e in situ.



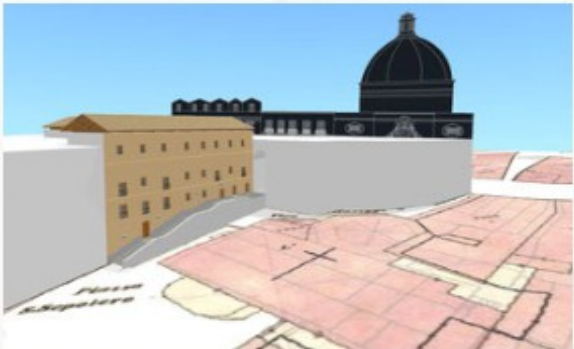
### BASI 3D



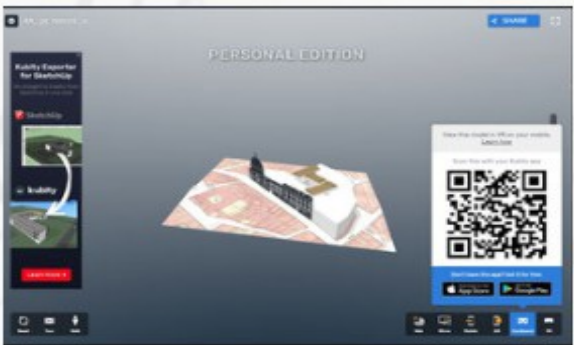
Con il programma Sketchup sono state effettuate le ricostruzioni 3d



### HOSTEL ATTUALE



Sono ancora in fase di elaborazione i render sia dell'attuale che dell'antica architettura: da Spedale dei Pellegrini a Ostello della Gioventù



E' possibile attraverso l'app Kubity avere un'esperienza immersiva con il visore 3d. Sono inoltre prodotti, oltre i file 3d esplorabili, immagini render, video dei percorsi esterni e interni. Si rimanda inoltre al Museo Virtuale in Realtà Aumentata

SEMINARIO UNIVERSITA'

MONUMENTO

PROGETTO ASL



Museo Virtuale  
Realtà Aumentata  
Ricostruzioni 3D

SketchUP

Monumento  
Architettura - Render

LINK

Realtà Virtuale con  
Oculus Rift e HTC Vive

Kubity

LINK

LINK

Foiso Fois – ProgettoHostel.it Museo Virtuale e Realtà Aumentata

SITI DIDATTICI

# #SCUD2019

ITALIAN WEEK FOR DIGITAL CULTURAL HERITAGE, ARTS & HUMANITIES

IV SETTIMANA DELLE CULTURE DIGITALI "Antonio Ruberti"

LICEO ARTISTICO E MUSICALE FOISO FOIS DI CAGLIARI

## CULTURA DIGITALE

12 APRILE 2019

realtà virtuale e realtà aumentata al servizio della comunicazione

### CONFERENZA PROGRAMMA

9:00

Benvenuto e Presentazione della giornata e dei relatori

9:10

Didattica e Cultura digitale: dal virtuale alla realtà aumentata  
Prof.ssa Beatrice Artizzu

9:30

Progetto Hostel e il Museo Virtuale  
Complesso Monumentale S. Antonio di Cagliari - Antico Ospedale - Ambienti antichi in realtà virtuale e realtà aumentata  
Classe 5I Design - Andrea Genovese, Carlotta Opisso, Chiara Atzeni, Chiara Fadda, Valerja Ossipova

10:00

Hostel Attuale  
Classe 5A Architettura - Alessandro Vacca, Camilla Piludu, Sandra Carreras / Classe 3A - Paolo Congiu

10:15

Progetto Hostel Restyling

10:30

Pausa ricreativa e visita della corte e parte della struttura con gli studenti dell'artistico - Museo virtuale in realtà aumentata

11:00

Sherlock Holmes - Biennale dei Licei Artistici - Viaggio al 221B di Baker Street con la realtà aumentata e virtuale  
Classe 5I Design - Andrea Genovese, Carlotta Opisso, Chiara Atzeni, Valerja Ossipova

11:30

Cagliari per immagini - Patrimonio monumentale e la tecnologia Bicon  
Prof.ssa Concettina Ghisu e Michelangelo Melis

12:00

Esplorare i beni culturali come in un video game  
Symtech

12:30

Escape Room Mastering  
Gala Siltzia

13:00

Chiusura dei lavori

progettohostel.it

DiCultHer

European education

Stati Generali dell'Innovazione

CROWDDREAMING ACADEMY

HUB

Rai Cultura

Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo

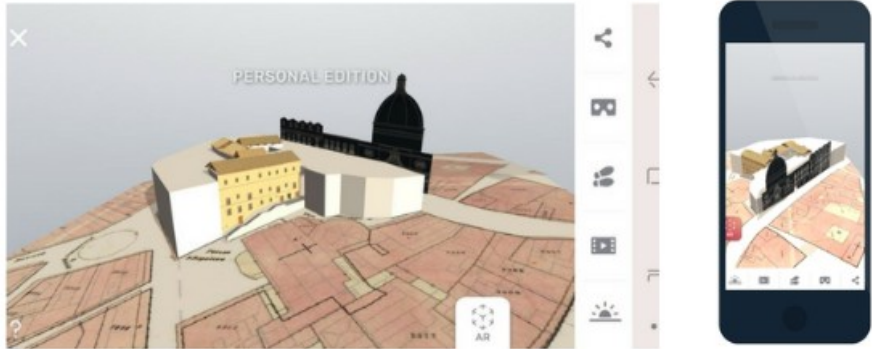
LAC

Progetto Hostel

HOSTEL MARINA

Che cos'è Kubity?

Kubity è un'applicazione per smartphone e tablet che permette di visualizzare i modelli 3D su dispositivo, semplicemente inquadrando il QRcode con smartphone e tablet o con link per PC. Inserendo il telefono all'interno del Cardboard o visore 3D si possono esplorare i modelli in scala reale, per un'esperienza completa.



LAC Liceo Artistico e Musicale Cagliari Foiso Fois progettohostel.it



Sito didattico ProgettoHostel.it

Museo Virtuale  
Realtà Aumentata  
Indirizzo Architettura

Settimana delle Culture Digitali  
Concorso Crowddreaming  
Piazza Europa  
Monumento Digitale

LINK

Supporti per la Didattica Digitale e DAD al Liceo Artistico e Musicale “Foiso Fois” di Cagliari

Didattica con la Realtà Aumentata al Liceo Artistico e Musicale “Foiso Fois” di Cagliari



Conferenza Linea B3 IDEA

Tutti a Iscol@

Innovazione Didattica e Apprendimento

Didattica con la Realtà Aumentata

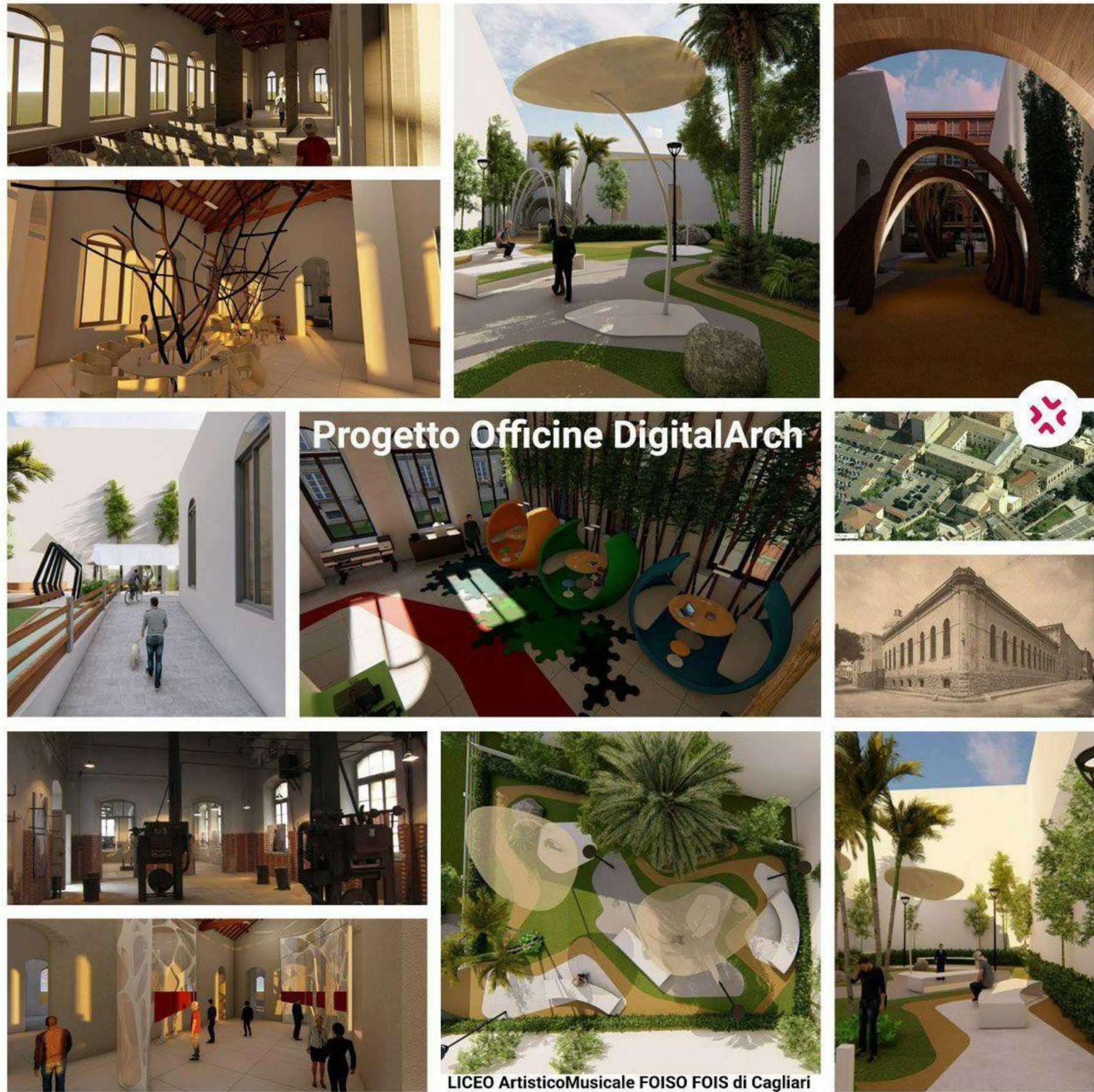
al Liceo Artistico e Musicale “Foiso Fois” di Cagliari

Video

LINK

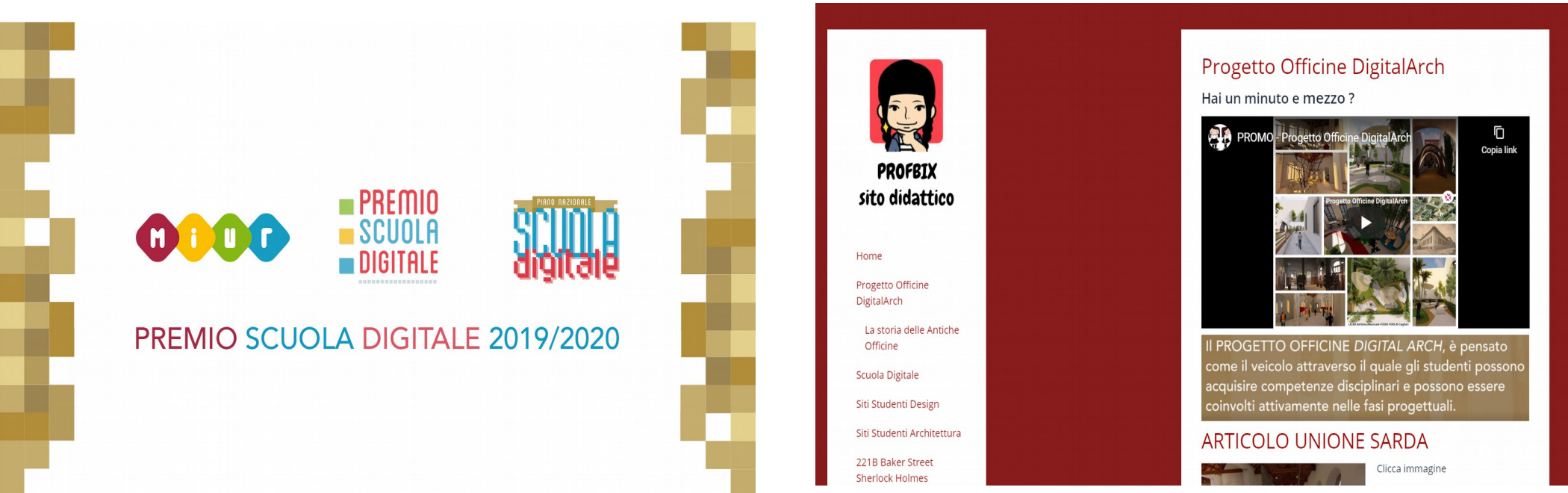
Supporti per la Didattica Digitale e DAD al Liceo Artistico e Musicale “Foiso Fois” di Cagliari

Didattica con la Realtà Aumentata e Virtuale al Liceo Artistico e Musicale “Foiso Fois” di Cagliari



PROGETTO OFFICINE DIGITALARCH

Premio Scuola Digitale – Primo Premio Provinciale



Video

LINK

PROGETTO OFFICINE DigitalArch

LAVORI IN CORSO



**PROFBIX**  
sito didattico

- Home
- Progetto Officine DigitalArch
- Scuola Digitale
- Siti Studenti Design
- Siti Studenti Architettura
- 221B Baker Street Sherlock Holmes
- Siti Studenti 2016
- Concorso Crowddreaming
- Concorso

### SITO DIDATTICO

#### PROGETTO OFFICINE DIGITALARCH



LICEO ArtisticoMusicale FOISO FOIS di Cagliari

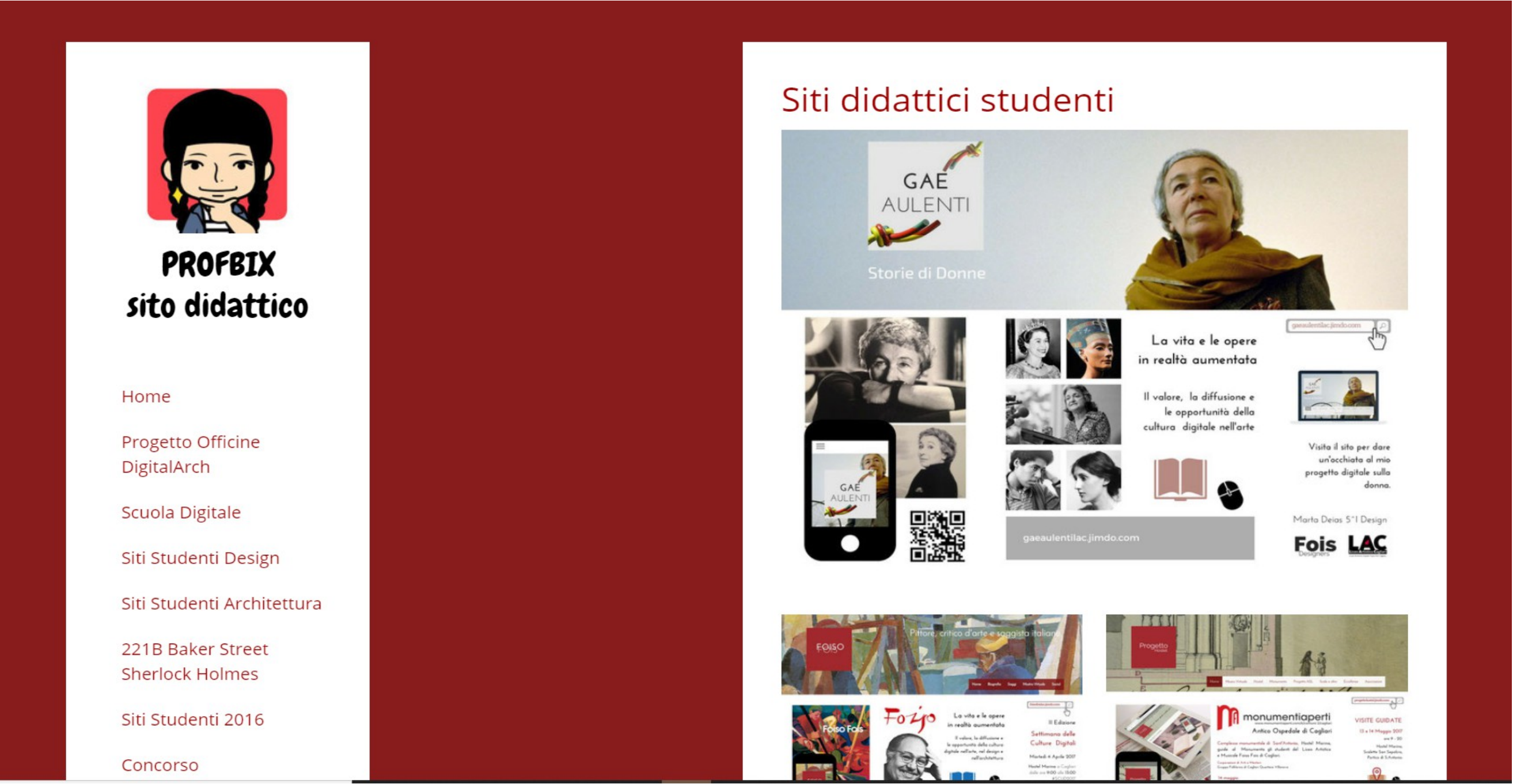
Il progetto vuole offrire un modello alternativo: agendo sin dalla scuola secondaria si vuole proporre una visione del **patrimonio culturale** e artistico come sistema di nuove professioni correlate e **tecnologie digitali**

Video

LINK

SITI DIDATTICI - Maestri dell'Architettura e del Design

LAVORI IN CORSO



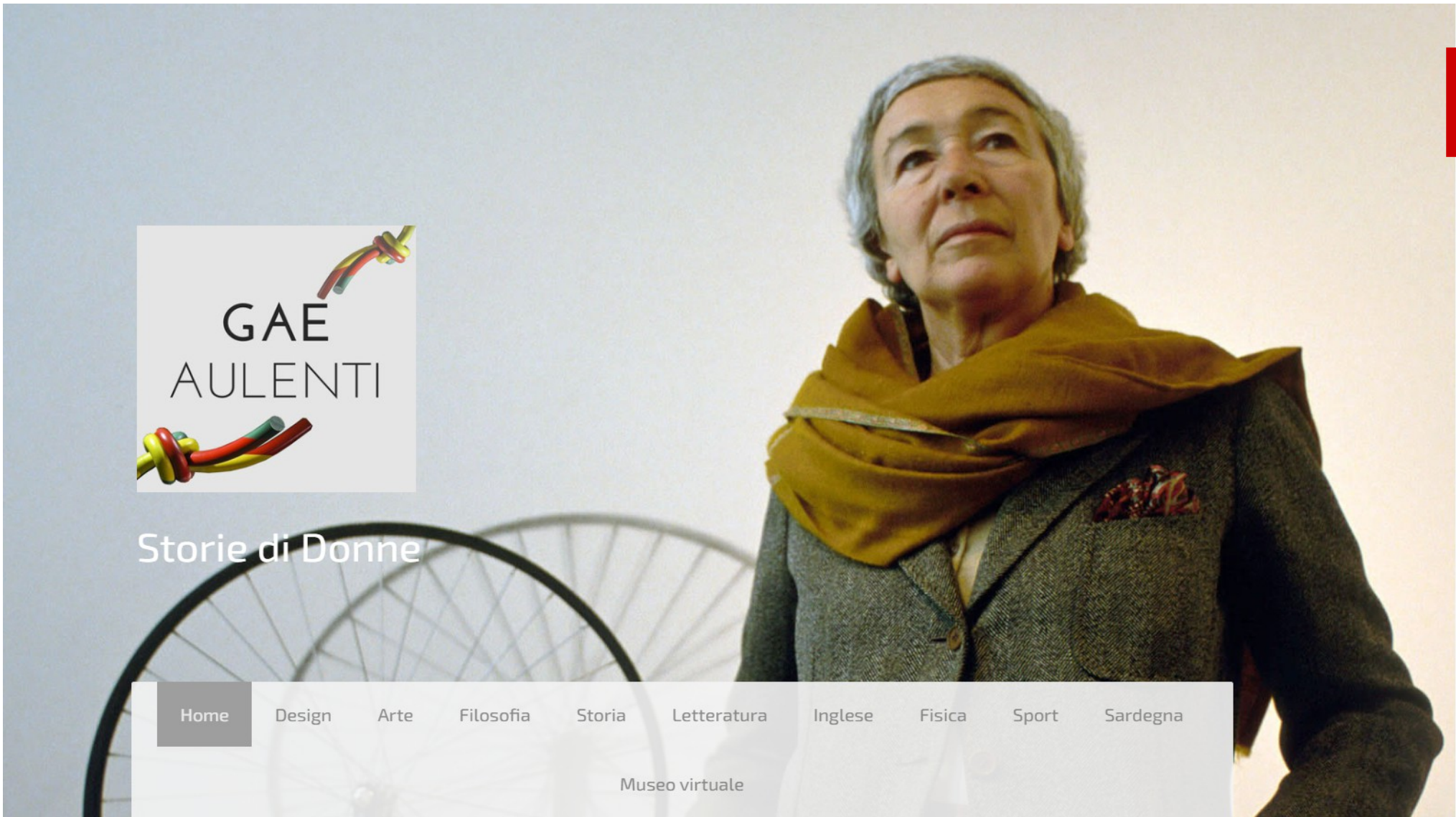
Evoluzione di questi siti è l'applicazione del modello di Museo Virtuale, la **Linea del Tempo** per biografia e opere con esposizioni attraverso mappe georeferenziate.

Le schede delle opere completano il museo virtuale in forma multidisciplinare e interagiscono con dispositivi per qrcode o realtà aumentata

LINK

SITI DIDATTICI **Maestri dell'Architettura e del Design**

LAVORI IN CORSO



LINK

Esempio base di Sito Didattico  
**Architettura – Multidisciplinare**

Il sito è stato presentato al Diploma da Alice Cogoni, Classe 5A Architettura e Ambiente, attualmente studentessa presso la Facoltà di Architettura di Cagliari con eccellenti risultati

Esempio base di Sito Didattico  
**Design – Multidisciplinare**

Il sito è stato presentato al Diploma da Marta Deias Classe 5I Design, attualmente studentessa presso la Nuova Accademia di Belle Arti NABA di Milano – Graphic Design & Art Direction con eccellenti risultati

LINK

SITI DIDATTICI

SITI IN COSTRUZIONE CON DAD

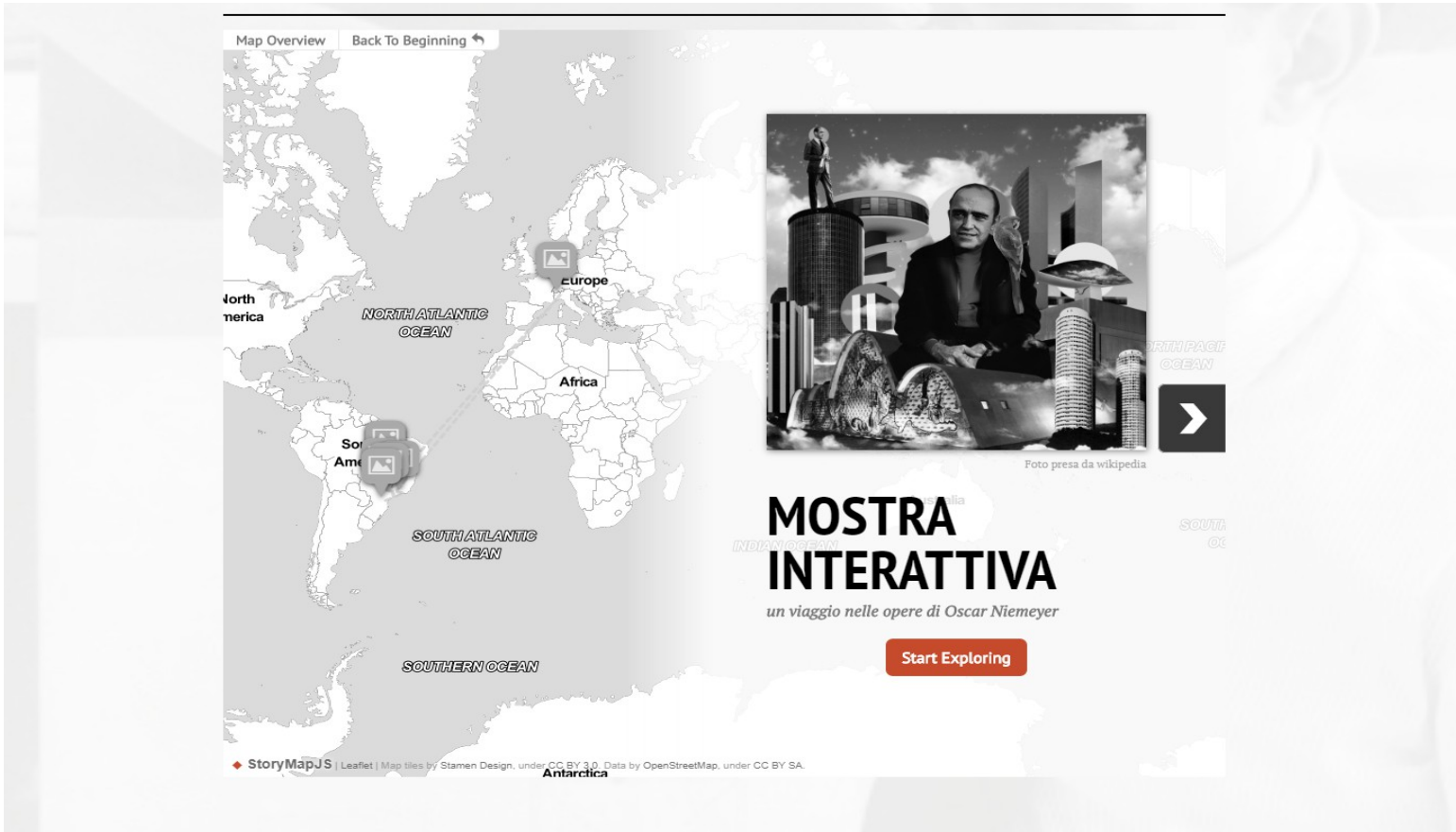
LAVORI IN CORSO



Linea del Tempo

Biografia

Opere



Mappa Georeferenziata con Schede

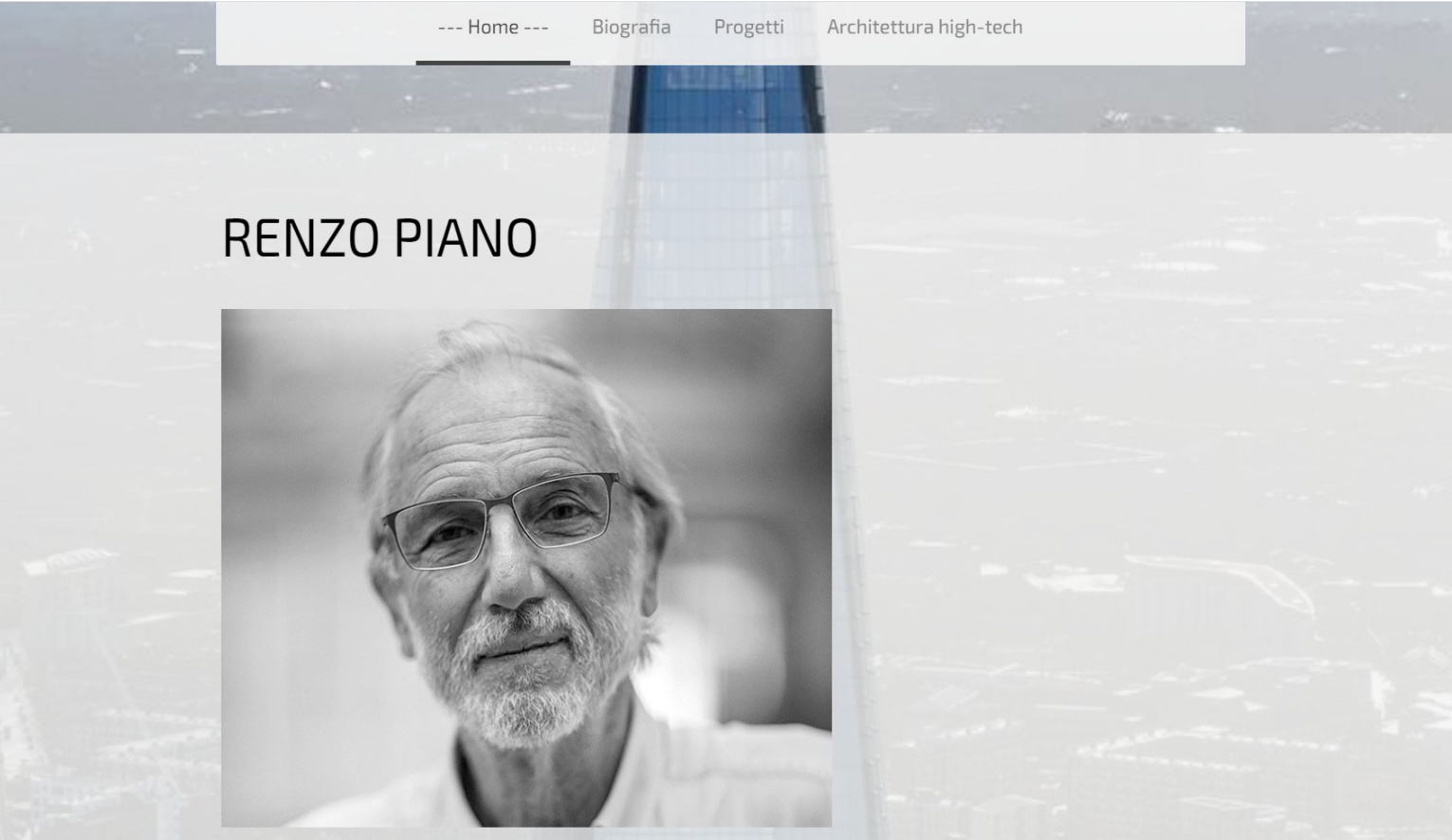
Sito Didattico Architettura – Multidisciplinare  
Il sito è di Sara Trotta, Classe 4A Architettura e Ambiente,

LINK

SITI DIDATTICI

SITI IN COSTRUZIONE CON DAD

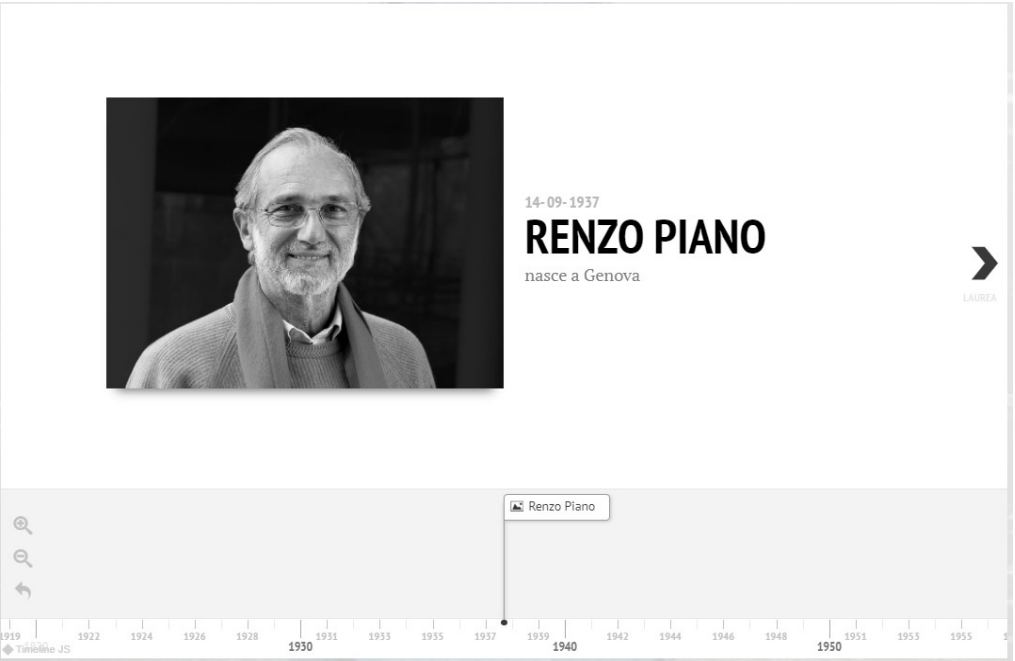
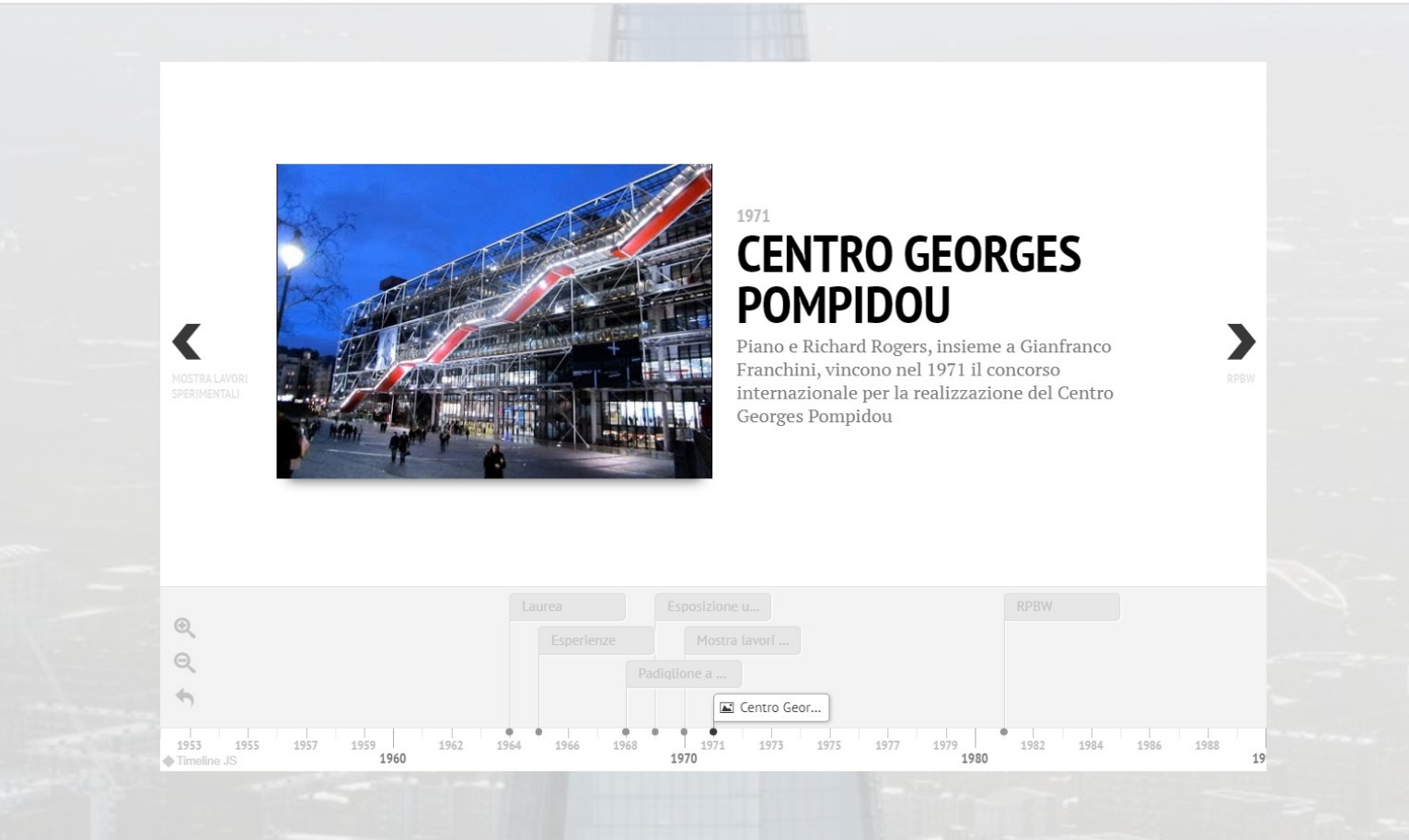
LAVORI IN CORSO



Linea del Tempo

Biografia

Opere



Mappa Georeferenziata con Schede

Sito Didattico Architettura – Multidisciplinare  
Il sito è di Sofia Paoni, Classe 3A Architettura e Ambiente,

LINK

SITI DIDATTICI



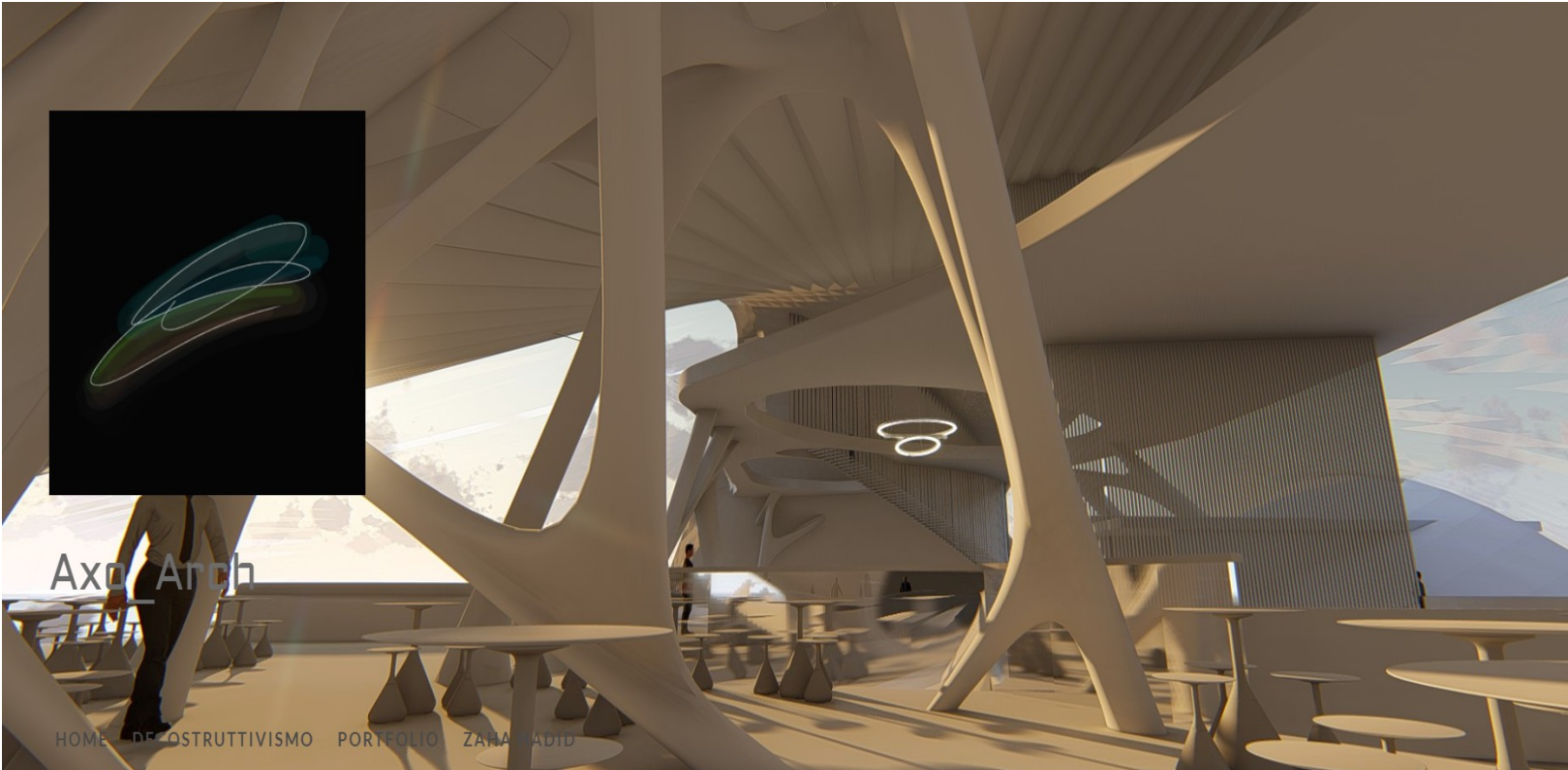
SITI IN COSTRUZIONE CON DAD

LAVORI IN CORSO

Linea del Tempo

Biografia

Opere



PORTFOLIO Progetti Architettura

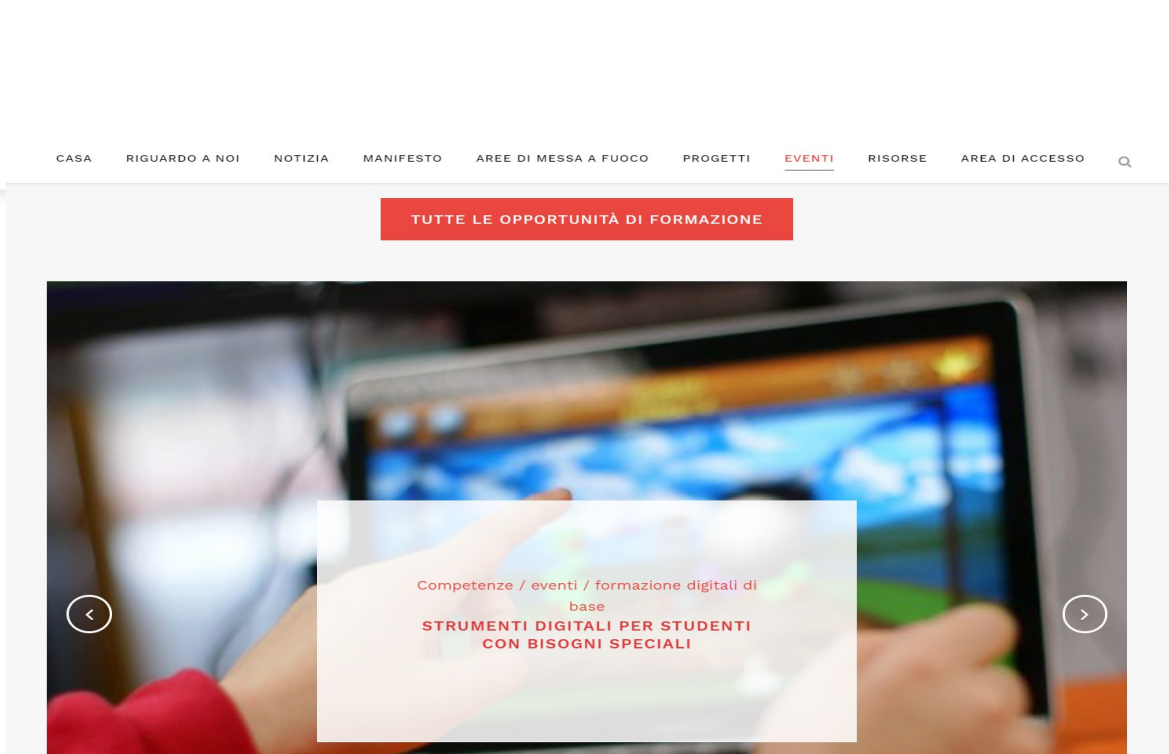
Mappa Georefenzziata con Schede

Sito Didattico Architettura – Multidisciplinare  
Il sito è di Paolo Congiu, Classe 4A Architettura e Ambiente,

LINK

# ERASMUS - Crowddreaming Europa Square Challenge

LAVORI IN CORSO



Nel corso del biennio 2019/20 80 scuole europee collaboreranno sotto la guida dei partner di progetto per espandere l'esperienza di **“Piazza Europa”**, il prodotto principale delle precedenti edizioni italiane.

Obiettivo la creazione di un vero e proprio **monumento digitale alla natura transculturale dell'Europa**, grazie al quale giovani e meno giovani saranno in grado di mettere in scena una semplice, ma significativa cerimonia di mutuo ringraziamento.

SGI, **All Digital**, CTK Rijeka, **Hellenistic Open University** e **LIKTA** – Latvian Information and Communication Technology Association

si sono riuniti per il kick-off meeting del progetto **Erasmus+ KA2 “Crowddreaming: youth co-create digital culture”**.

Scopo del progetto biennale è l'allargamento a livello europeo della buona pratica **“Crowddreaming: i giovani co-creano cultura digitale”**, che giunge quest'anno alla sua quarta edizione, nel contesto della ormai consolidata collaborazione di **SGI** con la **Digital Cultural Heritage Arts & Humanities School** e la sua Settimana delle Culture Digitali.

LINK

LINK

## ERASMUS - Crowddreaming Europa Square Challenge

LAVORI IN CORSO

Con l'avvio del **MOOC** (Massive Open Online Courses) entra nel vivo la fase operativa del progetto “**Crowddreaming: Youth co-create Digital Culture**”.

LINK

Il webinar, che durerà 12 settimane, formerà e accompagnerà gli insegnanti nella elaborazione del **Piano di azione** che porterà gli studenti a co-creare il monumento digitale **Europa Square**, in collaborazione con giovani di Grecia, Croazia e Lettonia.

LINK



## PIATTAFORMA - STEA MON EDU

LAVORI IN CORSO



Il progetto **STEAMonEdu** mira ad aumentare l'adozione e l'impatto dell'istruzione STE (A) M investendo nella comunità degli stakeholder e nello sviluppo professionale degli educatori.

LINK

il consorzio del progetto **STEAMonEdu** sta cercando le migliori pratiche nell'istruzione STE (A) M , principalmente in Germania, Grecia, Italia, Romania e Spagna, ma anche in tutta Europa. Puoi supportare la ricerca registrandoti sulla piattaforma STEAMonEdu e inserendo le tue attività educative che hai già implementato in lezioni reali o attività di apprendimento con gli studenti

LINK

# Supporti per la Didattica Digitale e DAD

al Liceo Artistico e Musicale “**Foiso Fois**” di Cagliari

## GRAZIE PER L'ATTENZIONE

2020