



Circ. N. 99
 Quartu Sant'Elena, 28/11/2023

Al personale docente e ATA
All'A.D. Prof.ssa A. Perra
Al sito WEB

Oggetto: Corsi STEAM (II annualità) Formazione Scuola Futura (PNRR - Decreto del Ministro dell'istruzione 11 agosto 2022, n. 222, articolo 2 "Azioni di coinvolgimento degli animatori digitali")

- A) Modulo STEAM: **Stampa 3D e Visori VR/AR (II)** – ID 176504
- B) Modulo STEAM **WebApp Gamification** (Panquiz, EdPuzzle e primi applicativi di Intelligenza Artificiale) – ID 176505

Si comunica al personale scolastico interessato che sono stati attivati dalla nostra scuola anche i percorsi in oggetto e come da norma occorre accedere alla piattaforma Scuola Futura (disponibile all'indirizzo <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>) per iscriversi.

Come già indicato per i corsi precedenti, tutti i passaggi da effettuare per l'iscrizione ai percorsi formativi in piattaforma Scuola Futura (preferibilmente con SPID) si trovano nella guida allegata alla presente. Qualora vi siano difficoltà, ci si può rivolgere alla Prof. ssa A. Perra (Animatore Digitale). Il calendario completo dei suddetti moduli è il seguente:

A) Modulo STEAM: Stampa 3D e Visori VR/AR (II) – ID 176504 (iscrizioni possibili dal 30/11/2023 al 10/12/2023)

Formatore	Programma	Data	Ora
Esperto interno Prof.ssa M. Iliaria Mallus (Membro del Team Digitale)	Attività laboratoriale su utilizzo della STAMPANTE 3D	12 dicembre 2023 (martedì)	15.30 – 18.00
	Attività laboratoriale su utilizzo dei Visori VR/AR e relativa piattaforma didattica ClassVR	19 dicembre 2023 (martedì)	15.30 – 18.00
	Attività (supporto) on line e/o in presenza	Da concordare con i corsisti	2 ore
TOT 7 ore			
Inizio modulo: 12/12/2023 Fine modulo: entro 22/12/2023			

B) Modulo STEAM WebApp Gamification (Panquiz, EdPuzzle e primi applicativi di Intelligenza Artificiale) – ID 176505 (iscrizioni possibili dal 30/11/2023 al 10/01/2024)

Formatore	Programma	Data	Ora
Esperto interno Prof.ssa Annarella Perra (Animatore Digitale)	Attività laboratoriale Gamification: webapp PANQUIZ	16 gennaio 2024	15.30 – 17.30
	Attività laboratoriale Gamification: webapp EDPUZZLE	23 gennaio 2024	15.30 – 17.30
	Attività laboratoriale Gamification: primi applicativi di Intelligenza Artificiale	30 gennaio 2024	15.30 – 17.30
TOT 7 ore			
Inizio modulo: 16/01/2023 Fine modulo: entro 31/01/2024	Attività on line	Da concordare con i corsisti	1 ora

Si ricorda infine che occorre almeno il 70% delle presenze per ottenere l'attestato che sarà rilasciato direttamente dalla piattaforma di Scuola Futura.

Il Dirigente Scolastico
 Prof. Massimo Mocchi

