



LICEO CLASSICO LINGUISTICO E SCIENZE UMANE "B. R. MOTZO"
VIA DON STURZO, 4 - 09045 QUARTU SANT'ELENA (CA)
Codice Fiscale 92168540927 – Codice Ministeriale: capc09000e
Telefono centralino 070825629



capc09000e@istruzione.it



capc09000e@pec.istruzione.it

Codice Univoco: UFAGLG



Circ. N. 72

Quartu Sant'Elena, 25/10/2023

Al personale docente e ATA
Al sito WEB

Oggetto: rilevazione adesioni del personale scolastico al percorso formativo STEAM (II annualità a.s. 2023 - 2024)

Per poter procedere con l'organizzazione del secondo percorso formativo STEAM (II annualità) come da progetto biennale già approvato nell'a.s. 2022 -2023 e inserito nel PTOF 2022-2025, si invita tutto il personale scolastico interessato (in particolare coloro che non hanno potuto partecipare al percorso attivato nella I annualità) a esplicitare la propria adesione attraverso la compilazione del modulo on line all'url breve <https://tinyurl.com/ykxhdz6z> al più presto (preferibilmente non oltre il 30 ottobre p.v.).

Informazioni sul Percorso **Apprendere e insegnare con le STEAM (II annualità)**

Destinatari: personale scolastico.

Livello: base e/o intermedio.

Avviso/decreto Animatori digitali 2022-2024, Codice avviso/decreto **M4C1I2.1-2022-941** Articolo 2 del decreto del Ministro dell'istruzione 11 agosto 2022, n. 222 Linea di investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" di cui alla Missione 4 - Componente 1 - del PNRR M4C1I2.1 - Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico.

Intervento: M4C1I2.1-2022-941-1001 - Animatore digitale: formazione del personale interno sulla didattica digitale.

Formatore/i: interni e/o esterni.

Modalità: blended (ore in presenza e on line).

Incontri previsti (da calendarizzare al più presto): 1 pomeriggio alla settimana.

Tempistica: presumibilmente tra novembre 2023 e gennaio 2024.

Suddivisione: Sarà possibile partecipare a singolo modulo o a più moduli, ma si ricorda che per poter ottenere attestato deve essere garantito il 70% delle ore previste per modulo.

A) Percorso/Modulo STEAM e Lingue in **LAB linguistico** sull'utilizzo del software di gestione TeachNet = 6 ore (in presenza 4 ore + 2 ore on line)

B) Percorso/Modulo STEAM Utilizzo **Stampante 3D e Visori AR/VR** Classvr = 8 ore (in presenza 6 ore + 2 ore on line)

- Percorso/Modulo STEAM **WebApp/Gamification I** (EdPuzzle, Panquiz e primi applicativi di Intelligenza Artificiale): 8 ore (in presenza 6 ore + 2 ore on line).

Poiché l'iscrizione definitiva deve essere effettuata nella **Piattaforma Scuola Futura** (<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>), come già avviato nella I annualità STEAM, i partecipanti riceveranno tutte le informazioni dettagliate ad hoc successivamente alla presente rilevazione dalla Prof.ssa A. Perra (A.D.) a cui ci si può rivolgere anche per eventuali chiarimenti.

Il Dirigente Scolastico
Prof. Massimo Mocci

