



Liceo Statale Eleonora d'Arborea Liceo Linguistico, Liceo delle Scienze umane, Liceo Economico-sociale –  
via Carboni Boi, 1 09129 Cagliari - tel. 070308255  
mail: capm02000c@istruzione.it  
pec: capm02000c@pec.istruzione.it <http://www.liceoeleonoradarborea.edu.it>

PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA (PNRR) –  
CODICE IDENTIFICATIVO PROGETTO: M4C1I2.1-2022-941-P-8500  
TITOLO PROGETTO: ANIMATORI DIGITALI 2022-2024  
CUP: F24D22001830006

Circ. 212

Cagliari 04 marzo 2024

Ai Docenti

e p.c. Al Direttore S.G.A.

**OGGETTO: Adesioni corso di formazione docenti sull'uso di software e hardware**

Si comunica che si terranno due corsi di aggiornamento in presenza in sede centrale a cura dell'Animatrice Digitale, prof.ssa Porcedda, su quanto in oggetto.

Sono destinati a docenti dell'Istituto con diversi livelli di pre-requisiti:

- Intermedio il primo, di 15 ore e 5 incontri da 3 ore;
- Avanzato il secondo, di 10 ore e 4 incontri da 2 ore e mezza.

I programmi e calendari sono i seguenti:

**Livello Intermedio: Strumenti Innovativi per le Nuove Metodologie Didattiche (ID 243190)**

- 1) 12.03: Realtà aumentata e/o mista: fruizione con piramidi olografiche e visori di XR Labs.
- 2) 14.03: Immergersi nella realtà e modificarla: fruizione con visori di XR Labs.
- 3) 22.03: La Gamification e lo Storytelling per apprendere: ThingLink e Genially.
- 4) 25.03: Intelligenza Artificiale: l'inclusione personalizzata e per l'apprendimento di diverse materie.
- 5) 26.03: Costruzione di percorsi con le metodologie e gli strumenti visti.

**Livello Avanzato: Creare con gli Strumenti Innovativi per le Nuove Metodologie Didattiche (ID 243191)**

- 1) 16.04: Realtà aumentata e/o mista: fruizione con piramidi olografiche e visori della piattaforma XR Labs.



Liceo Statale Eleonora d'Arborea Liceo Linguistico, Liceo delle Scienze umane, Liceo Economico-sociale –  
via Carboni Boi, 1 09129 Cagliari - tel. 070308255

mail: capm02000c@istruzione.it

pec: capm02000c@pec.istruzione.it <http://www.liceoeleonoradarborea.edu.it>

- 2) 18.04: Gamification e Storytelling per apprendere: creare con ThingLink, Genially, Canva e insegnare coi giochi Unity.
- 3) 22.04: Immergersi nella realtà e modificarla: costruzione di percorsi in 3D per XR Labs e Metaverso.
- 4) 23.04: Intelligenze Artificiali: utilizzo nella didattica e per la costruzione delle lezioni.

La procedura per effettuare l'iscrizione prevede:

- l'accesso con le proprie credenziali nella piattaforma Scuola Futura <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>
- cliccare su TUTTI I PERCORSI
- inserire nell'apposito spazio di ricerca il codice identificativo del corso di interesse
- effettuare la candidatura.

am

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**  
**Maria Grazia Sanna**  
*(Firma autografa sostituita dall'indicazione a stampa  
Ai sensi del D.Lgs 39/1993 art. 3, c.2)*