



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
"MICHELE GIUA"



ind. CHIMICO-AMBIENTALE-INFORMATICO – LICEO SCIENTIFICO opz.
SCIENZE APPLICATE Via Montecassino n. 41, 09134 CAGLIARI – Tel.
070.500786 – 070.501745

email: catf04000p@istruzione.it PEC: catf04000p@pec.istruzione.it C.U.: UFIVOL Cod. Fisc. 80014350922

ANNO SCOLASTICO 2025/2026

CIRCOLARE N. 576 del 27/05/2026

**AGLI STUDENTI
AI GENITORI
AI DOCENTI
AL PERSONALE AMMINISTRATIVO
AL D.S.G.A.**

SEDI DI CAGLIARI E ASSEMINI

OGGETTO: Adesione ai percorsi laboratoriali extracurricolari estivi nell'ambito dell'Avviso LAB@Iscola – Annualità 2026

Si comunica che l'Istituto intende attivare, nell'ambito dell'Avviso **LABORATORI didattici EXTRACURRICULARI – LAB@Iscola, annualità 2026**, due percorsi laboratoriali extracurricolari estivi rivolti agli studenti delle classi **terze e quarte** delle sedi di **Cagliari e Assemini**.

I percorsi avranno una durata di **60 ore ciascuno** e saranno finalizzati allo sviluppo di competenze digitali e creative attraverso attività pratiche e operative.

Gli ambiti tematici di riferimento verranno definiti anche grazie alle preferenze indicate dagli studenti all'atto dell'iscrizione (totalmente gratuita). Riguarderanno indicativamente le seguenti aree:

- **Videogame maker** (Il laboratorio introduce gli studenti allo sviluppo di videogiochi attraverso l'utilizzo di Unity o GameMaker Studio, combinando creatività, logica e programmazione. I partecipanti imparano a progettare personaggi, livelli, animazioni e meccaniche di gioco, realizzando videogame di complessità crescente. Il percorso sviluppa competenze tecniche, capacità di problem-solving e lavoro di squadra, offrendo una visione concreta del mondo del game design e dell'industria video ludica);
- **Motion capture e animazione 3D** (Il corso introduce gli studenti alle tecniche professionali di animazione digitale attraverso la realizzazione di un cortometraggio in

3D. I partecipanti sperimentano l'uso di tute per motion capture, software di animazione e strumenti di montaggio video, apprendendo tutte le fasi della produzione audiovisiva, dalla sceneggiatura alla post-produzione finale. Il laboratorio sviluppa competenze tecniche, creative e collaborative, avvicinando gli studenti al mondo dell'animazione e degli effetti digitali);

- **Modellazione 3D per i videogiochi** (introduce gli studenti alla creazione di ambienti, oggetti e personaggi tridimensionali destinati al settore videoludico. Attraverso l'uso di Blender e Unity, i partecipanti apprendono tecniche di modellazione 3D, progettazione di scenari e integrazione degli asset in un videogioco interattivo. Il percorso sviluppa creatività, competenze tecniche e capacità collaborative, offrendo un'esperienza pratica vicina ai reali processi di game design e grafica digitale);
- **Sviluppo di ambienti di realtà virtuale e immersiva** (Il corso introduce gli studenti delle scuole superiori al mondo della realtà virtuale, guidandoli nella creazione di esperienze immersive tramite Unity e visori Meta Quest. Attraverso attività pratiche e strumenti semplificati, anche senza conoscenze di programmazione, gli studenti sviluppano ambienti virtuali interattivi legati ai propri interessi e indirizzi di studio. Il progetto favorisce creatività, lavoro di squadra e competenze digitali innovative applicabili in ambiti artistici, tecnici ed educativi);
- **Ciak documentario** (realizzazione di cortometraggi e documentari, dalla scrittura della sceneggiatura fino al montaggio e alla pubblicazione finale. Attraverso l'uso di software professionali e strumenti di intelligenza artificiale, gli studenti sviluppano competenze tecniche, creative e collaborative, imparando a raccontare storie in modo efficace e coinvolgente. Il percorso favorisce inoltre il lavoro di gruppo, il problem-solving e l'orientamento verso i settori della comunicazione audiovisiva e digitale)

Le attività si svolgeranno presumibilmente **subito dopo il termine delle lezioni**, nella sede di **Cagliari**, in orario antimeridiano, orientativamente **dalle ore 9:00 alle ore 13:00**.

Si precisa che i percorsi potranno svolgersi in **probabile concomitanza con i corsi di recupero estivi**. Tale circostanza non impedisce agli studenti interessati di presentare la propria candidatura; tuttavia, si invitano gli studenti e le famiglie a tenerne conto, soprattutto nel caso in cui lo studente ritenga possibile la partecipazione ad attività di recupero nello stesso periodo. L'organizzazione definitiva dei calendari terrà conto, per quanto possibile, delle esigenze complessive degli studenti e dell'Istituto.

I corsi saranno attivati in seguito al raggiungimento di un numero minimo di iscritti, indicativamente pari ad almeno **15/20 studenti** per ciascun percorso.

Agli studenti che frequenteranno almeno il **75% delle ore previste** verranno riconosciute **60 ore di FSL**, secondo quanto previsto dalla progettazione dell'Istituto.

Gli studenti interessati dovranno presentare la propria candidatura entro le **ore 12:00 di lunedì 1° Giugno 2026**, compilando il modulo online raggiungibile al seguente link:

<https://forms.gle/Be9M3J6GShz3PzPs7>

La compilazione del modulo non comporta automaticamente l'ammissione al percorso laboratoriale. L'attivazione dei corsi e l'individuazione degli studenti partecipanti avverranno sulla

base del numero di candidature pervenute, dei posti disponibili e delle esigenze organizzative e progettuali dell'Istituto. Nel caso in cui il numero delle candidature fosse superiore ai posti disponibili, **non verrà predisposta una graduatoria formale**. L'Istituto procederà all'individuazione degli studenti partecipanti sulla base di una valutazione educativa e orientativa, anche attraverso il confronto con i docenti coordinatori delle classi coinvolte.

Nella valutazione si terrà conto delle propensioni individuali degli studenti rispetto agli ambiti laboratoriali proposti, della partecipazione responsabile alla vita scolastica, del comportamento tenuto nel percorso formativo e del possibile beneficio che lo studente potrebbe trarre dalla partecipazione a un progetto inclusivo, collaborativo e fortemente laboratoriale.

Saranno inoltre considerate le esigenze organizzative dell'Istituto e l'opportunità di favorire, per quanto possibile, un'equilibrata partecipazione degli studenti delle due sedi e delle diverse classi coinvolte.

Gli studenti selezionati verranno contattati tramite l'indirizzo e-mail istituzionale e una eventuale mancata risposta verrà considerata come formale rinuncia alla partecipazione. Si consiglia, dunque, un costante controllo della propria casella di posta elettronica.

Per eventuali chiarimenti o approfondimenti rivolgersi al responsabile di progetto, **prof. Moreno Madeddu** (moreno.madeddu@giua.edu.it).

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Dott.ssa Maria Romina Lai
Firmato digitalmente