



Istituto di Istruzione Superiore "Giorgio Asproni" – "Enrico Fermi"

Istituto Tecnico settori Tecnologico ed Economico, Liceo Scientifico opzione Scienze Applicate

C.M. CAIS02700R, C.F. 90036560929, e-mail: cais02700r@istruzione.it; cais02700r@pec.istruzione.it

Sede "Is Arruastas": Via G.Falcone, 7 - 09016 Iglesias (SU) - Tel. 0781-22563

Sede "Giorgio Asproni": Via Roma, 45 - 09016 Iglesias (SU) - Tel. 0781-22304

Circolare n° 40
Iglesias, 4 ottobre 2024

AI TUTTO IL PERSONALE
AGLI STUDENTI E ALLE LORO FAMIGLIE
SITO WEB
S E D E

Oggetto: AVVIO LABORATORI EXTRACURRICOLARE Avviso Pubblico "PROGRESSI. PROgetti per il REcupero e il Supporto agli Studenti nell'Innovazione. Anni Scolastici 2023-24/2024-25/2025-26" - LINEA DIGITIAMO.

Si comunica agli studenti di tutte le classi che, presso la sede di via Giovanni Falcone, 7, nel pomeriggio dalle ore 14:30 alle ore 17:30, avranno inizio i seguenti laboratori extracurriculari:

1. **Videogame coding con Game Maker Studio (videogame corso base).** Questo laboratorio introdurrà i ragazzi alla programmazione attraverso la creazione di videogiochi. Utilizzando Game Maker Studio, uno strumento professionale, gli studenti impareranno a sviluppare giochi 2D utilizzando il GML (Game Maker Language), un linguaggio di programmazione simile al JavaScript e al C. Non verranno utilizzati sistemi di programmazione visuale a blocchi, permettendo agli studenti di familiarizzare con concetti avanzati come l'ereditarietà e la programmazione orientata agli oggetti.
2. **Unity (videogame corso avanzato).** Questo laboratorio approfondisce lo sviluppo di videogiochi utilizzando Unity, uno dei motori di gioco più potenti e diffusi al mondo. Durante il corso, gli studenti apprenderanno come progettare ambienti di gioco immersivi, meccaniche di gioco e interazioni coinvolgenti, sfruttando le proprie conoscenze in programmazione orientata agli oggetti per realizzare progetti di gioco avanzati.
3. **Stampa 3D.** Questo laboratorio guiderà gli studenti nel mondo della stampa 3D, dalla modellazione digitale alla realizzazione fisica dei progetti. I partecipanti

impareranno a utilizzare software di modellazione 3D e, attraverso esercizi pratici, realizzeranno pedine per un gioco da tavolo, sviluppando abilità di modellazione e prototipazione.

4. **Tour Virtuali 360° in VR.** Attraverso l'uso di una fotocamera a 360° e del game engine Unity, questo laboratorio insegnerà agli studenti come creare tour virtuali interattivi. Si esploreranno i concetti di fotografia a 360°, la grammatica delle immagini e la produzione di contenuti per visori VR, con l'obiettivo di realizzare un tour virtuale della scuola.
5. **Modellazione 3D con Blender** Questo corso è dedicato alla modellazione 3D per videogame utilizzando Blender, uno degli strumenti più versatili e potenti nel panorama della creazione di contenuti 3D. È progettato per studenti di istituti tecnici e si concentra sull'acquisizione delle competenze necessarie per creare modelli 3D di alta qualità per videogiochi.
6. **Montaggio video.** Il corso mira a fornire una base di conoscenze e competenze pratiche nel campo del montaggio video. Attraverso una serie di lezioni teoriche e pratiche, i partecipanti avranno l'opportunità di apprendere le tecniche fondamentali per tagliare, unire, sincronizzare e migliorare i video, sia per scopi personali che per utilizzi didattici. Si partirà dal montaggio di cortometraggi e documentari fino all'editing di video didattici e promozionali.

Per ciascuno di essi saranno selezionati al massimo 15 alunni dell'Istituto che faranno richiesta entro l'11 ottobre 2024, compilando il modulo allegato alla presente circolare e consegnandolo in segreteria alunni.

Per i soli alunni delle classi terze, quarte e quinte le attività svolte saranno riconosciute come PCTO.

Si invitano i docenti coordinatori ad informare la propria classe, con lettura della presente circolare, sulle opportunità offerte dal Laboratorio.

Il Dirigente Scolastico

Prof. Massimo Potenza

*Firma autografa sostituita da indicazione a stampa
ai sensi dell'art.3 co 2 del d.l.vo n. 39/93*