



**ISTITUTOCOMPENSIVO
DI SCUOLA INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA
DI 1° GRADO "G.MARCONI"**

Viale G. Rossini, 87-05100 TERNI

Tel. 0744-220982 Fax 0744-274699 - Cod. Fisc. 80004470557

e-mail: tric80400t@istruzione.it - pec: tric80400t@pec.istruzione.it

sitoweb: icmarconitermi.edu.it

C. I. n.47

Ai genitori degli alunni delle classi seconde e terze Sec. I°

Ai docenti della Scuola Secondaria di I°

Al personale ATA

PNRR	Missione 4 – Istruzione e Ricerca Componente 1- Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione dagli asili nido all'Università
LINEA DI INVESTIMENTO	PNRRM4C1 - Investimento 3.1. Nuove competenze e nuovi linguaggi - Decreto del 12 aprile 2023, n. 65
PROGETTO	"EN - Joy STEM"
CODICE PROGETTO	M4C1I3.1-2023- 1143-1224
CUP	J44D23001750006

OGGETTO : Progetto "EN - Joy STEM"

Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR) – Missione 4: Istruzione e Ricerca,
Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido
alle Università - Investimento 3.1: Nuove competenze e nuovi linguaggi. Azioni di
potenziamento delle competenze STEM e multilinguistiche (D.M. 65/2023)

Linea A Azioni di potenziamento delle competenze STEM

Grazie ai finanziamenti previsti dal PNRR, l'istituto organizza, per tutti gli alunni delle classi seconde e terze della Scuola Sec. I° Marconi, azioni di potenziamento delle competenze STEM **in orario scolastico**.

CLASSI TERZE

PORTALI SPAZIO-TEMPO

Il corso (10 ore) ha l'obiettivo di sviluppare la capacità di produrre nuovi contenuti digitali, con la realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR), su argomenti di interesse storico-artistico.

Attraverso la piattaforma Cospaces, gli alunni realizzeranno in gruppi, ambienti virtuali che riproducono periodi storici e/o musei virtuali.

La web app CoSpaces permetterà di creare ambienti 3D e scene a 360° interattive e programmabili tramite linguaggio a blocchi o testuali. Il corso consentirà di implementare le competenze in Coding e abilità legate alle STEAM.

classi	calendario	Docente formatore
III A	23 ottobre, 7-9-16-20 novembre	Latini Sara
III B	12-15-19-22-26 novembre	Beccaccioli Vanio
III C	26-31 ottobre, 9-13-16 novembre	Latini Sara
III D	29 novembre, 3-6-10-17 dicembre	Beccaccioli Vanio
III E	24-30 ottobre, 6-7-14 novembre	Latini Sara
III F	24-31 ottobre, 5-14-21 novembre	Latini Sara

III G	12-15-19-22-26 novembre	Beccaccioli Vanio
III H	15-18-22-25-29 ottobre	Beccaccioli Vanio
III I	15-18-22-25-29 ottobre	Beccaccioli Vanio

CLASSI SECONDE

SCRITTURA... IN CODICE

Il corso (10 ore) unisce la programmazione alla metodologia dello storytelling con un duplice obiettivo: quello di aumentare le capacità di scrittura degli studenti e di ampliare l'apprendimento della programmazione.

Con capacità di scrittura si fa riferimento anche alla riflessione che gli studenti dovrebbero attuare nel momento in cui elaborano un testo, tenendo conto della sequenzialità logica, della revisione del testo e dell'efficacia del messaggio che si vuole trasmettere.

L'obiettivo del corso è quello di fornire agli studenti le basi di utilizzo del software Scratch di programmazione a blocchi per la scrittura "in codice" di brevi animazioni, storie, quiz e giochi.

classi	calendario	Docente formatore
II A	11-16-19-25 novembre 3 dicembre	Giannossi Maria Luigia
II B	12-18-26 novembre 2-10 dicembre	
II C	16-30 novembre 9-16-17 dicembre	
II D	25-26 novembre 2-9-10-13-16 dicembre	
II E	15-21-29 ottobre 4-11 novembre	
II F	14-20-28 gennaio 3-11 febbraio	
II G	13-21-25-27 gennaio 4 febbraio	
II H	14-22-26-28 ottobre 5 novembre	

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Dott.ssa Vilma Toni

Firma autografata sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art. 3, comma 2 D.lgs. 39/93