



## ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE “ERNESTO PUXEDDU”

CAIC840003 - VIA PORRINO, 12 – 09034 VILLASOR

TEL. 070 9648045 – C.F. 91013590921 – CODICE UFFICIO: UF51WW

E-MAIL: CAIC840003@ISTRUZIONE.IT – PEC: CAIC840003@PEC.ISTRUZIONE.IT

SITO WEB: WWW.ISTITUTOCOMPRESIVOVILLASOR.EDU.IT

Circolare n°4 del 04/09/2024

Ai genitori degli alunni classi a tempo normale  
Ai docenti scuola primaria / secondaria a T.N.  
Loro sedi  
All’Ufficio protocollo  
All’Ufficio alunni  
Agli atti e al sito web

### **OGGETTO: Iscrizione laboratori extracurricolari STEM alunni classi a tempo normale – linea di intervento A progetto D.M. 65/2023 - PNRR “Nuove competenze e nuovi linguaggi”**

Si informano i Sigg. genitori che, con il Decreto Ministeriale n. 65/2023, il nostro Istituto risulta beneficiario di un finanziamento per la realizzazione di percorsi didattici, formativi e di orientamento volti allo sviluppo delle competenze STEM, digitali e di innovazione in favore degli alunni (vedasi allegato 1).

Il percorso didattico, che si svolgerà in **orario extracurricolare** e sarà tenuto da esperti in possesso di specifiche competenze STEM, avrà una **durata di 14 ore, articolate in 7 incontri di 2 ore**, secondo la tempistica riportata nella tabella sottostante.

Per questioni organizzative, gli alunni delle classi dettagliate sotto la voce “Classe” si suddivideranno, di norma, in 2 gruppi distinti (gruppo 1 e gruppo 2), che svolgeranno le attività in periodi differenti (vedasi voce “Periodi”), nel giorno e orario indicato.

Sede	Classe	Gruppo	Periodo	Giorno	Orario indicativo
Secondaria Villasor	1A / 1B / 1C	1 2	26/09 – 14/11 21/11 – 16/01	giovedì	14.20 – 16.20
Secondaria Villasor	2A / 2B / 2C	1 2	24/9 – 05/11 12/11 – 07/01	martedì	14.20 – 16.20
Secondaria Villasor	3A / 3B / 3C	1 2	27/9 – 15/11 22/11 – 17/01	venerdì	14.20 – 16.20
Primaria Villasor	1B / 1C	1 2	11/03 – 29/04 14/03 – 9/05	martedì venerdì	14.00 – 16.00
Primaria Villasor	2B / 2C	1 2	14/01 – 25/02 24/01 – 07/03	martedì venerdì	14.00 – 16.00
Primaria Villasor	4B / 4C	1 2	12/11 – 07/01 22/11 – 17/01	martedì venerdì	14.00 – 16.00
Primaria Villasor	5B / 5C	1 2	24/9 – 05/11 27/9 – 15/11	martedì venerdì	14.00 – 16.00
Secondaria Nuraminis	1D	1	21/11 – 16/01	giovedì	14.20 – 16.20
Secondaria Nuraminis	2D / 3D	1 2	23/01 – 06/03 13/03 – 08/05	giovedì	14.20 – 16.20

**Si precisa che alunni resteranno a scuola ed inizieranno il laboratorio dopo la**

**consumazione di un pasto leggero portato da casa.**

**L'adesione o non adesione al laboratorio dovrà essere formalizzata mediante la compilazione dell'**allegato 2**, da consegnare al docente coordinatore di classe **entro il giorno 13 settembre 2024**.**

Si ringrazia anticipatamente per la collaborazione.

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**  
*Dott. Ignazio Todde*

Firma autografa sostituita dall'indicazione a  
stampa ai sensi D.Lgs.39/1993 art.3 c.2

## Allegato 1

### Caratteristiche generali dei corsi

I corsi sono volti a contestualizzare le discipline STEM in un contesto più ampio in cui diventano strumenti per l'applicazione del metodo scientifico e del pensiero computazionale non fini a se stessi, ma utili ad affrontare problemi relativamente complessi.

Ciascun corso proporrà dei percorsi standard adeguatamente adattati in base all'età e alle caratteristiche del gruppo classe.

### Caratteristiche corsi per fasce di età

#### Hello Ruby!

Basato originariamente sul libro di Linda Lukas "Hello Ruby! Avventure nel mondo del coding" è stato espanso per parlare ai bambini di coding e pensiero computazionale ma anche di biologia e cambiamento climatico con un linguaggio semplice e adatto ai più piccoli.

#### Ipazia

La storia di Ipazia di Alessandria, immaginata come una coetanea degli studenti ai cui viene proposto il percorso omonimo, funge da contesto per parlare delle passioni e degli interessi della prima donna STEM. In particolare si parlerà di astronomia, matematica e tecnologia anche attraverso la costruzione di oggetti e la realizzazione di esperimenti scientifici.

#### Dettaglio corsi per fascia d'età

Fascia d'età	Percorso	Attività Analogiche	Attività Digitali
5 anni scuola infanzia 1 <sup>a</sup> primaria	Hello Ruby!	<ul style="list-style-type: none"><li>- Utilizzo di griglie per la realizzazione di disegni con la pixel art</li><li>- Introduzione al coding con Scratch Jr</li><li>- Facciamo la spesa: coding e pixel art</li><li>- Tabellone coding semplificato</li><li>- Riproduzione di tastiera del Pc</li><li>- Realizzazione di Diorama</li><li>- Preparazione per Stop Motion Coding unplugged con CodyRoby</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Panquiz</li><li>- Gcompris</li><li>- Scratch Jr</li><li>- Ora del codice</li><li>- Robot didattici (DOC, Blue Bot)</li><li>- Stop Motion</li></ul>
2 <sup>a</sup> primaria 3 <sup>a</sup> primaria	Hello Ruby!	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ventaglio o Sapientino</li><li>- Pixelart (segnalibro)</li><li>- Tabellone coding</li><li>- Robotcakes</li><li>- Computer</li><li>- Coding unplugged con CodyRoby</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Wordart</li><li>- Mentimeter</li><li>- Panquiz</li><li>- Google Earth</li><li>- Ora del codice</li><li>- Scratch</li><li>- Hello Ruby</li><li>- Inkscape</li><li>- Robot didattici (Doc, Blue Bot)</li></ul>
4 <sup>a</sup> primaria 5 <sup>a</sup> primaria 1 <sup>a</sup> secondaria	Ipazia	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sapientino</li><li>- Cube Merge</li><li>- Piramide Olografica</li><li>- Astrolabio</li><li>- Piramide dell'uno</li><li>- Le forme dei numeri</li><li>- Penne 3D</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Wordart</li><li>- Mentimeter</li><li>- Panquiz</li><li>- Google Earth</li><li>- Scratch Labirinto</li><li>- Bookcreator</li><li>- Piramide dell'uno</li><li>- Tinkercad modellazione 3D</li><li>- Robot didattici (mBotRanger)</li></ul>

Fascia d'età	Percorso	Attività Analogiche	Attività Digitali
2 <sup>a</sup> secondaria 3 <sup>a</sup> secondaria	Ipazia	Sapientino Cube Merge Piramide Olografica Astrolabio Penne 3D	- Wordart - Mentimeter - Panquiz - Google Earth - Scratch Labirinto - Scratch Quiz - Scratch Piramide dell'uno - Canva Fumetto - Canva Poster - Tinkercad - modellazione 3D - Robot didattici (mBotRanger)

Da valutare in itinere l'uso dei visori Oculus e l'aula immersiva Miri.

*Kit di montaggio*

Per ciascuna attività laboratoriale verranno forniti dei kit di montaggio ad ogni studente.