

ISTITUTO COMPRENSIVO ITTIRI-USINI

Corso Vittorio Emanuele, n. 169 - 07044 ITTIRI (SS)

Tel. 079 440365 - E-mail: ssic83600q@istruzione.it - ssic83600q@pec.istruzione.it

C.F. 92123410901 - C.M. SSIC83600Q - URL Sito WEB: www.istitutocomprensivoittiri.edu.it

Circolare n. 156 del 20 gennaio 2025

ISTITUTO COMPRENSIVO-ITTIRI
Prot. 0001198 del 20/01/2025
IV-5 (Uscita)

Alle Famiglie
delle/degli alunne/i
delle classi seconde e terze
Scuola Secondaria di primo grado di ITTIRI

Ai docenti delle discipline STEM
classi seconde e terze
Scuola Secondaria di primo grado di ITTIRI

Al Personale A.T.A.
Alla DSGA
Al Sito /Alla Bacheca Elettronica

Oggetto: Avvio percorsi di potenziamento delle competenze STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics).

Si comunica che, nell'ambito dei progetti finanziati con i fondi **PNRR relativi al D.M. 65/2023 Linea Intervento A**, prenderanno avvio per le/gli alunne/i delle classi seconde e terze della scuola secondaria di primo grado di Ittiri i corsi per il potenziamento delle competenze STEM, della durata di 12 ore, in orario curricolare. I corsi prevedono il coinvolgimento dell'intera classe e saranno tenuti da un formatore esperto coadiuvato da un tutor, con la supervisione del docente di classe. I criteri per l'individuazione delle classi e delle attività sono stati elaborati dal gruppo di progetto ed hanno tenuto conto delle risorse tecnologico-digitali presenti all'interno della scuola, degli obiettivi di apprendimento inseriti nel curriculum della scuola secondaria di primo grado e delle Linee Guida per le discipline STEM emanate con D.M. 184 del 15 settembre 2023 finalizzate ad introdurre "azioni dedicate a rafforzare le competenze matematico-scientifico-tecnologiche e digitali attraverso metodologie didattiche innovative" (nota ministeriale n. 4588 del 24 settembre 2023) .



Laboratorio STEM	Descrizione	Classi
MINECRAFT	Gli studenti applicano concetti matematici e scientifici per creare e gestire città virtuali, apprendendo nozioni di ecologia, risorse naturali e gestione dell'ambiente in un contesto ludico e coinvolgente.	Classi seconde
SCRATCH	Questo laboratorio è progettato per immergere gli studenti nella programmazione utilizzando Scratch, un linguaggio di programmazione visuale che permette di creare facilmente storie animate, giochi e altre applicazioni interattive. Gli studenti saranno guidati attraverso una serie di attività a sviluppare un pensiero critico sul funzionamento interno dei programmi digitali.	Classi terze

I laboratori prenderanno avvio a gennaio 2025 seguendo il calendario elaborato dai docenti coordinatori del progetto.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof. Paolo Zentile

firmato digitalmente