



**Ministero dell'Istruzione e del Merito**  
**Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio**  
**Istituto Comprensivo "Alessandro Magno"**

Via Stesicoro, 115 - 00125 Roma - Distretto XXI  
C.F. 97713010581 - tel. 0652360537 – [www.alessandromagnoaxa.edu.it](http://www.alessandromagnoaxa.edu.it)  
e-mail: [rmic8fp00a@istruzione.it](mailto:rmic8fp00a@istruzione.it); [rmic8fp00a@pec.istruzione.it](mailto:rmic8fp00a@pec.istruzione.it)

---

## **"STEM by STEM"**

Delibera del Collegio Docenti n. 69 del 08/01/2026

Delibera del Consiglio d'Istituto n. 32 del 09/01/2026

STEM è l'acronimo di **Science, Technology, Engineering and Mathematics** (ovvero scienze, tecnologia, ingegneria e matematica). E' quindi quel gruppo di materie scientifico-tecnologiche che tanto piace agli studenti, perché si sentono attivamente coinvolti e che richiede un approccio di studio differente per essere realmente compreso e approfondito.

Quali sono gli effetti sugli studenti?

- **Favorisce l'ingegno e la creatività:**

L'ingegno e la creatività possono accoppiarsi con STEM e portare a nuove idee e innovazioni. Senza ingegno e creatività, i recenti sviluppi dell'intelligenza artificiale o dell'apprendimento digitale non sarebbero possibili. Queste tecnologie sono state create da persone che hanno imparato che se la mente umana può concepirlo, la mente umana può realizzarlo.

- **Costruisce la resilienza:**

Durante le attività di educazione STEM, gli studenti imparano in un ambiente sicuro che consente loro di cadere e riprovare. L'educazione STEM sottolinea il valore del fallimento come esercizio di apprendimento, che consentirà agli studenti di accettare gli errori come parte del processo di apprendimento. Ciò consente agli studenti di costruire fiducia e resilienza, che consentirà loro di andare avanti quando il gioco si fa duro. Dopotutto, il fallimento fa parte di un processo che alla fine porta al successo.

- **Incoraggia l'adattamento:**

I.C. "A. Magno"

Per avere successo nella vita, gli studenti devono essere in grado di applicare ciò che hanno imparato a una varietà di scenari. L'educazione STEM insegna loro adattare i concetti che imparano a varie iterazioni di un problema o problema.

- **Incoraggia la sperimentazione:**

Senza un po' di assunzione di rischi e sperimentazione, molti dei progressi tecnologici avvenuti negli ultimi due decenni non sarebbero possibili. Molte di queste innovazioni sono state create da persone a cui è stato detto che le loro idee non avrebbero funzionato e la loro risposta è stata: "Proviamo e vediamo".

Questo tipo di atteggiamento può essere incoraggiato con le discipline STEM, consentendo agli studenti di sperimentare e correre rischi durante le attività di apprendimento.

Un percorso STEM richiede di creare connessioni e sinergie tra le scienze e le altre discipline, favorendo lo spirito critico e la creatività degli alunni. Il potenziamento delle discipline STEM rappresenta oggi la risposta a un nuovo bisogno di formazione che metta sempre più gli studenti in grado di apprendere attraverso il fare e la pratica. La valorizzazione dell'aspetto visivo e operativo-interattivo delle attività semplifica i processi cognitivi complessi con ricadute estremamente positive. In questo contesto le tecnologie digitali restituiscono all'allievo una sensazione positiva che lo incoraggia lungo le varie tappe del suo percorso di apprendimento delle basi della programmazione. L'approccio metodologico ha come obiettivo lo sviluppo di una diversa capacità di lettura della tecnologia. Si tratta pertanto di adottare nuove tecnologie o nuovi dispositivi didattici per sviluppare meglio le competenze degli studenti. I contenuti saranno personalizzati sulla base del ciclo d'istruzione.

Il STEM by STEM vuole proporre ai nostri alunni un approccio al pensiero computazionale così da diventare capaci di affrontare le sfide del mondo moderno con creatività, pensiero critico e una prospettiva interdisciplinare. Questo percorso educativo, strutturato dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Secondaria di Primo Grado, si propone di offrire un viaggio educativo e di apprendimento flessibile e progressivo.

Nella sua fase iniziale a partire dalla Scuola dell'Infanzia, poniamo le basi stimolando la curiosità innata dei bambini attraverso esplorazioni sensoriali e attività ludiche. L'osservazione del mondo che li circonda diventa un gioco, aprendo la strada a una comprensione precoce dei concetti fondamentali STEM.

Nella Scuola Primaria, il progetto prende forma e si sviluppa con attività mirate a consolidare le competenze di base in ogni disciplina.

Il passaggio alla Scuola Secondaria di Primo Grado segna una fase di approfondimento, dove gli studenti sperimentano progetti STEM più complessi e integrati.

La diversità e l'inclusione sono i principi che caratterizzano tutto il nostro percorso.

In parallelo, cerchiamo di promuovere competenze trasversali come il pensiero critico e la comunicazione rendendo gli studenti non solo apprendisti STEM ma anche cittadini consapevoli e innovatori del futuro per poter navigare con successo nella società complessa e in rapida evoluzione che li circonda.

## SCUOLA DELL'INFANZIA

NUCLEI ESSENZIALI Traguardi per lo sviluppo delle competenze	TRAGUARDI da raggiungere per lo sviluppo delle competenze	CONOSCENZE E ABILITA' (il sapere e il saper fare)	ATTIVITA', STRUMENTI E METODOLOGIE suggerite	CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI
<b>LABORATORI SCIENTIFICI</b>	<p><b>IL BAMBINO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Osserva la realtà con curiosità e pone domande.</li> <li>- Formula semplici ipotesi e verifica se funzionano;</li> <li>- Esplora fenomeni semplici e naturali ( luce, acqua, aria, terra, suoni ecc)</li> <li>- Riconoscere relazioni causa -effetto</li> <li>- Descrivere ciò che ha scoperto con parole proprie.</li> <li>- Classifica e ordina compara oggetti per forma colore, grandezza quantità.</li> <li>-Utilizza correttamente termini spaziali e temporali (prima/dopo, sopra /sotto)</li> <li>- Esplora soluzioni attraverso tentativi , errori e correzioni.</li> <li>- Collabora con i compagni</li> <li>- Riconoscere strumenti tecnologici e il loro uso (tablet, lim, microscopio, telescopio ecc)</li> <li>- Esegue brevi percorsi attraverso il Coding Unplugged o robot educativi .</li> <li>- Racconta processi, esperimenti e risultati, anche con la rappresentazione grafica.</li> <li>-</li> </ul>	<p><b>CONOSCENZE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cicli naturali, stagioni e trasformazioni ambientali</li> <li>- Cause ed effetti</li> <li>- Fenomeni naturali semplici e complessi Acqua, Terra, ombre suoni.</li> <li>- Materiali di uso comune morbido /duro, leggero/pesante, liscio/ruvido.</li> <li>-Numeri fino a 20 addizione e sottrazione concrete</li> <li>-Forme geometriche</li> <li>Misure di lunghezza peso capacità</li> <li>- Approccio alla Robotica educativa.</li> </ul> <p><b>ABILITA':</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sperimentare cause -effetto confrontare materiali</li> <li>- Osservazione sistematica, confronto, sperimentazione, cooperazione piu' strutturata</li> <li>- pensiero critico, problem solving, autonomia negli esperimenti.</li> <li>- Coordinazione motoria, concetto di equilibrio</li> <li>- Osservare, raccolta dati, concetti ciclo vitale.</li> <li>-Stimolare le abilità ingegneristiche attraverso un approccio pratico e creativo.</li> </ul>	<p><b>METODOLOGIE :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Problem solving</li> <li>- Cooperative learning,</li> <li>- Brainstorming</li> <li>- Learning by doing</li> <li>- Didattica laboratoriale</li> </ul> <p><u>ATTIVITÀ DIDATTICHE</u></p> <p><b>Elemento "Terra":</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Lettura del libro: "Avrò cura di te"</li> <li>● Attività manipolativa con la terra:</li> <li>- Creazione della serra: semina dei legumi e piantine ed osservazione del loro sviluppo:</li> <li>- Riflessione sulle fasi di crescita delle piante e su quanto osservato giorno dopo giorno;</li> <li>- Realizzazione di quadretti creativi utilizzando la miscela di acqua e terra ;</li> <li>● I quattro elementi dell'aria</li> <li>● Costruiamo oggetti stagionali pittura 3 D</li> </ul> <p><b>Elemento : Percorsi Coding</b> Percorsi personalizzati in base ad argomenti della programmazione e ad racconti di storie.</p> <p>- Tinkering: manipolare materiali e oggetti stimolando la costruzione di oggetti.</p> <p><b>Elemento "Scopriamo il sistema solare":</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conoscere il sistema solare.</li> <li>● Tempo e la sua misurazione (orologio)</li> <li>● Conosciamo Galileo Galilei (canzone Messer Galileo)</li> <li>● Osservazioni con il <b>telescopio</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Il sé e l'altro</li> <li>● Il corpo e il Movimento</li> <li>● Immagini, suoni e colori</li> <li>● I discorsi e le parole</li> </ul> <p style="text-align: center;">La conoscenza del mondo</p>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>● Organizzazione fisica del mondo esterno.</li> <li>● Costruire il diorama Giorno e Notte</li> <li>● esperimento Scientifico Giorno e notte.</li> <li>● Creazione di occasione per scoprire toccando e costruendo, affinando i propri gesti funzioni e possibili usi di strumenti tecnologici ( tavolo luminoso)</li> <li>● Esperimento di Newton.</li> <li>● Usare tablet e LIM per attività interattive (giochi wordwall)</li> <li>● Esperimento colori "Formiamo l'arancione delle foglie" due barattoli con colori primari rosso e giallo, scottex nel barattolo centrale si formerà il colore secondario Arancione.</li> </ul> <p style="text-align: center;">Esperimento "la rifrazione della luce" L'arcobaleno e la luce del sole</p>	
<p><b>Materiali da acquistare Scuola infanzia :</b>  <b>Tavolo luminoso, Coding Bee- Bot -Telescopio</b></p>				

**SCUOLA PRIMARIA**

<b>NUCLEI ESSENZIALI</b> Traguardi per lo sviluppo delle competenze	<b>TRAGUARDI</b> da raggiungere per lo sviluppo delle competenze	<b>CONOSCENZE E ABILITA'</b> (il sapere e il saper fare)	<b>ATTIVITA', STRUMENTI E METODOLOGIE</b> suggerite	<b>Possibili DISCIPLINE coinvolte</b>
<b>CODING, ROBOTICA E TINKERING</b>	L'alunno/a: - inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale; - produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando anche strumenti multimediali; - descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.	- Realizzare attività Unplugged: - giochi di movimento sul tappeto a scacchiera, realizzare e muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera. - Leggere, creare un codice ed eseguirlo - Realizzare attività di robotica educativa - Realizzare una programmazione visuale a balocchi. - Rappresentare processi attraverso diagrammi di flusso. Ingegnerizzare diagrammi di flusso. - Realizzare semplici prototipi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- partecipazione ad attività nazionali di coding in Italia e concorsi eu code week</li> <li>- Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere</li> <li>- pavimento - griglie, con comandi e carte</li> <li>- Progettazione e realizzazione di percorsi per robot(es.Blue Bot, Mind, Codey rocky...).</li> <li>- Progettazione e realizzazione di oggetti con materiali semplici o di recupero e piccole parti meccaniche o elettroniche.</li> <li>- Progettazione e realizzazione di contenuti digitali (es.Scratch Jr Scratch o Progettare il futuro)</li> <li>- Attività di programmazione con Pixel Art o altre App.</li> <li>- Costruzione di oggetti di diverso tipo ad esempio oggetti che volano, girano, disegnano, si illuminano.</li> <li>- Smontare e reinventare apparati tecnologici.</li> <li>- Creazione di meccanismi e sistemiche funzionano.</li> <li>- Riutilizzo di oggetti e materiali per nuovi scopi.</li> <li>- Utilizzo del kit Makey Makey per scoprire come l'elettricità attraversa la materia.</li> <li>- Sviluppo di attività con metodologia tinkering per la realizzazione di semplici microcircuiti (comandi On/Off) con materiali semplici o di recupero.</li> </ul> <p><b>Metodologie:</b> Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged, Giochi in realtà aumentata</p>	Tutte ma in particolar modo :  Matematica Scienze Tecnologia Geografia Inglese Ed. Motoria
<b>ESPLORAZIONE AMBIENTALE ORIENTEERING</b>	L'alunno/a: - esplora, descrive e rappresenta lo spazio; - utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Leggere e interpretare mappe e carte</li> <li>- Usare la bussola</li> <li>- Leggere la simbologia arbitraria e convenzionale</li> <li>- Riconoscere e valutare dei percorsi da attuare per il raggiungimento dell'obiettivo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attività in palestra e in ambiente outdoor</li> <li>- Giochi di esplorazione dell'ambiente (macchina fotografica 360°, bussola anche digitale)</li> <li>- Progettazione e realizzazione di percorsi e itinerari (es.Google Earth)</li> <li>- Semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.</li> <li>- Indagini sul campo con approccio esperienziale o in modalità outdoor, con utilizzo di strumenti tradizionali o digitali</li> </ul>	Tutte ma in particolar modo :  Geografia Matematica Scienze Storia Inglese Ed. Motoria

I.C. "A. Magno"

<p><b>DIGITAL STORYTELLING</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle situazioni;</li> <li>- produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando anche strumenti multimediali.</li> <li>produce illustrazioni, test e/o slides, cartelloni virtuali , ebook, filmati, foto, infografiche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esporre, sintetizzare, condividere idee e contenuti in modo creativo, attraverso illustrazioni, test e/o slides, cartelloni virtuali, ebook, filmati, foto, infografiche, fumetti, animazioni</li> </ul>	<p>Uso di ambienti editor o web app per:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- documentare (es. Thinglink),</li> <li>- utilizzare strumenti di robotica educativa (es. Blue Bot, Lego Spike...),</li> <li>- illustrare spazi e territori (es. fotocamera digitale),</li> <li>- raccontare (es. Scratch),</li> <li>- presentare contenuti (es. Padlet, Google Presentazioni, Genially, editor video),</li> <li>- informare (es. Canva),</li> <li>- disegnare (es. Paint)</li> </ul>	<p>Tutte</p>
<p><b>LABORATORI SCIENTIFICI</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</li> <li>-Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.</li> <li>-Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</li> <li>-Trova da varie fonti (libri, internet, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano</li> </ul>	<p>Esperimenti su:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le energie rinnovabili</li> <li>- I materiali rinnovabili</li> <li>- La raccolta differenziata</li> <li>- La sostenibilità</li> <li>- Il corpo umano</li> <li>- La materia</li> <li>- Sistema solare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzo di ricerche, documentari, software didattici</li> <li>- presentare contenuti (es. Padlet, Google Presentazioni, Genially, editor video),</li> <li>- informare (es. Canva),</li> <li>- disegnare (es. Paint)</li> <li>- indagini sul campo con approccio esperienziale o in modalità outdoor, con utilizzo di strumenti tradizionali odigitali</li> </ul>	<p>Tutte ma in particolare modo :</p> <p>Geografia Storia Scienze Ed. Motoria</p>
<p><b>Una giornata "STEM by STEM"</b></p>				
<p>In questa giornata verranno svolte delle attività Stem da realizzare in ogni classe della primaria.</p>				
<p><b>Documentazione e pubblicizzazione delle attività</b></p>				
<p>Le attività svolte durante l'anno verranno documentate attraverso delle foto accompagnate da descrizione e verranno caricate sul sito e sulla sociale media della scuola per pubblicizzare le iniziative e renderla visibile ai genitori.</p>				

## SCUOLA SECONDARIA

<b>NUCLEI ESSENZIALI</b> Traguardi per lo sviluppo delle competenze	<b>TRAGUARDI</b> da raggiungere per lo sviluppo delle competenze	<b>CONOSCENZE E ABILITA'</b> (il sapere e il saper fare)	<b>ATTIVITA', STRUMENTI E METODOLOGIE suggerite</b>
<p><b>A. CODING, ROBOTICA E TINKERING</b></p> <p><b>DIGITAL STORYTELLING</b></p>	<p><b>Alfabetizzazione digitale:</b> sviluppare la capacità di condurre ricerche online approfondite, valutarne l'affidabilità e sintetizzare le informazioni in modo efficace.</p> <p><b>Creatività digitale:</b> utilizzare strumenti digitali per creare contenuti multimediali complessi, come la produzione di presentazioni interattive, la creazione di siti web, la modellazione 3D o la produzione di podcast.</p>	<p><b>Videoscrittura:</b> utilizzare software di elaborazione testi per scrivere e formattare documenti, creare contenuti linguistici originali</p> <p><b>Ricerche su web:</b> sviluppare abilità di lettura e comprensione di testi digitali (nella ricerca di informazioni)</p> <p><b>Elaborazione di contenuti:</b> esporre, sintetizzare, condividere idee e contenuti in modo creativo, attraverso illustrazioni, testi e/o slides, cartelloni virtuali, ebook, filmati, foto, infografiche, fumetti, animazioni</p> <p><b>Elaborazione e manipolazione di immagini:</b> utilizzare software di editing grafico per modificare, ritoccare o combinare immagini digitali (gli studenti possono esplorare la manipolazione dell'immagine per esprimere idee artistiche o creare collage digitali)</p> <p><b>Animazione digitale:</b> utilizzare software per creare animazioni digitali (gli studenti possono creare sequenze animate per raccontare storie o esplorare principi di movimento e timing nell'arte dell'animazione)</p> <p><b>Produzione multimediale:</b> utilizzare strumenti di produzione multimediale per creare video artistici o presentazioni multimediali che combinano immagini, audio e video (gli studenti possono comunicare idee artistiche attraverso la messa in scena, la narrazione e l'editing dei media digitali) - anche con il supporto</p>	<p><b>Obiettivi del compito:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- approfondire la conoscenza del proprio territorio dal punto di vista storico-artistico e ambientale.</li> </ul> <p><b>Attività:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- partecipazione ad attività nazionali di coding in Italia e concorsi eu code week, programma il futuro, international hour of code, olimpiadi di problem solving (ops), #ilmioptionsd, the italian coding league</li> <li>- individuazione di monumenti, manufatti artistici e aree naturali della provincia di Roma e realizzare video/documentari/ presentazioni/</li> <li>- Realizzare oggetti meccanici o elettronici con materiali di recupero.</li> <li>- Progettazione e realizzazione di oggetti con materiali semplici o di recupero e piccole parti meccaniche o elettroniche.</li> <li>- Progettazione e realizzazione di contenuti digitali (es.Scratch Jr Scratch o Progettare il futuro)</li> <li>- Attività di programmazione con Pixel Art o altre App.</li> <li>- Costruzione di oggetti di diverso tipo ad esempio oggetti che volano, girano, disegnano, si illuminano.</li> <li>- Smontare e reinventare apparati tecnologici.</li> <li>- Creazione di meccanismi e sistemiche funzionano.</li> <li>- Riutilizzo di oggetti e materiali per nuovi scopi.</li> <li>- Utilizzo del kit Makey Makey per scoprire come l'elettricità attraversa la materia.</li> </ul>

		<p>della IA</p> <p><b>Utilizzo di strumenti digitali</b> per la misurare e tracciare percorsi su carte digitali (anche tramite GPS)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- -Sviluppo di attività con metodologia tinkering per la realizzazione di semplici microcircuiti (comandi On/Off) con materiali semplici o di recupero.</li> </ul> <p>Uso di ambienti editor o web app per:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- documentare (es. Thinglink),</li> <li>- utilizzare strumenti di robotica educativa (es. Blue Bot, LegoSpike...),</li> <li>- illustrare spazi e territori (es. fotocamera digitale),</li> <li>- raccontare (es. Scratch),</li> <li>- presentare contenuti (es. Padlet, GooglePresentazioni, Genially, editor video),</li> <li>- informare (es. Canva),</li> <li>- disegnare (es. Paint)</li> </ul> <p><b>Obiettivi STEM:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>sperimentare l'utilizzo dell'IA come supporto alla creazione di contenuti digitali (testi, audio, video)</u></li> <li>- <u>utilizzare strumenti dello storytelling digitale (registrazione di audio/video, video in stop-motion, video multimediale, podcast, ecc...)</u></li> <li>- <u>utilizzare strumenti GPS</u></li> </ul> <p><b>Strumenti:</b> Uso di ambienti editor o web app per: documentare, illustrare spazi e territori, raccontare, presentare contenuti, informare, scrivere, disegnare, misurare e tracciare percorsi</p> <p><b>Metodologie:</b> Cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, Encore, Gamification, flipp classeroum, Giochi in realtà aumentata, creare l'ambiente PHET simulation</p>
--	--	---	---

<p><b>LABORATORI SCIENTIFICI</b></p>	<p>-Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.                      -Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.                      -Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.                      -Trova da varie fonti (libri, internet, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano</p>	<p>Esperimenti su:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le energie rinnovabili</li> <li>- I materiali rinnovabili</li> <li>- La raccolta differenziata</li> <li>- La sostenibilità</li> <li>- Il corpo umano</li> <li>- La materia</li> <li>- Sistema solare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzo di ricerche, documentari,software didattici</li> <li>- presentare contenuti (es. Padlet, GooglePresentazioni, Genially, editor video),</li> <li>- informare (es. Canva),</li> <li>- disegnare (es. Paint)</li> <li>- indagini sul campo con approccio esperienziale o in modalità outdoor, con utilizzo di strumenti tradizionali odigitali</li> </ul>
--------------------------------------	---	---	--

**INIZIATIVA D'ISTITUTO**

**Una giornata "STEM by STEM"**

In questa giornata verranno svolte delle attività Stem da realizzare in ogni grado dell'Istituto

**DOCUMENTAZIONE E PUBBLICIZZAZIONE DELLE ATTIVITÀ**

Le attività svolte durante l'anno verranno documentate attraverso delle foto accompagnate da descrizione e verranno caricate sul sito e sulla sociale media della scuola per pubblicizzare le iniziative e renderla visibile ai genitori.

## MATERIALI E STRUMENTI RICHIESTI PER LO SVILUPPO DELLE ATTIVITÀ

### SCUOLA INFANZIA:

- Tavolo luminoso, Coding Bee- Bot -Telescopio

### SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

- [Kit di robotica](#) e prototipazione: Blue Bot, Mind, Codey rocky, Makey Makey.
- kit di elettronica
- visori
- aula virtuale
- stampante 3D
- Materiali di recupero: oggetti vecchi, parti meccaniche, materiali riciclati.
- App e software: per la programmazione (es. con Pixel Art) e per creare mappe concettuali (es. [MindMup](#)).
- Materiali di laboratorio: bicarbonato di sodio, acido acetico, limoni, diversi tipi di liquidi, sabbia, carbone, pietre.