



“Finanziato dall’Unione europea –
Next generation EU”

II CIRCOLO DIDATTICO “PROF. V. CAPUTI”
Via XXV Aprile, n. 4 -76011 Bisceglie (BT)
tel./fax 080/3955056 – Cod. Scuola BAEE06900X –
Uff. serv. 654 –C.F. 83004410722
e-mail istituzionale: baee06900x@istruzione.it;
P.E.C.: BAEE06900X@PEC.ISTRUZIONE.IT

IL CIRCOLO TRA CONTINUITA’
E
INNOVAZIONE

SitodellaScuola: <http://www.secondocircolobisceglie.edu.it/>

Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – Investimento 3.2 “Scuola 4.0: scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori”

PNSD - PNRR - Progetto “SiSTEMiamoci il pensiero”

Avviso pubblico prot. n. 10812 del 13 maggio 2021 “Spazi e strumenti digitali per le STEM”
CUP: F19J21014820001

Prot.n. 2177/IV.2.2

Bisceglie, 30/03/2023

AL PERSONALE SCOLASTICO
ALLA RSU
AI SIGG. GENITORI DEGLI ALUNNI
ALL’ALBO DELLA SCUOLA
AL SITO WEB DELLA SCUOLA
www.secondocircolobisceglie.edu.it

AL COMUNE DI BISCEGLIE
pubblicaistruzione@comune.bisceglie.bt.it

Oggetto: Chiusura Progetto “SiSTEMiamoci il pensiero” (“Spazi e strumenti digitali per le STEM” - Azione di disseminazione e valorizzazione

Si comunica che questa Istituzione scolastica ha concluso il Progetto “SiSTEMiamoci il pensiero” **finanziato** finanziato dall’Unione europea – Next generation EU nell’ambito del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR):

Titolo Progetto	Importo autorizzato	Importo utilizzato
“SiSTEMiamoci il pensiero”	€ 16.000,00	€ 16.000,00

Con il suddetto finanziamento l’istituzione scolastica ha dotato i tre plessi di scuola primaria di:

Kit di robot educativi	n.3 Blue-Bot - Class Pack (6 Blue-Bot) - 1x Docking station - con guida didattica
------------------------	---

Kit per introdurre gli alunni al coding e alla robotica	n.3 SAM Labs 1 Learn to Code kit x 20/30 studenti + 1 Alpha kit (versione Learn to Code)
Kit introduttivo per l'apprendimento del coding	n.3 SAM Labs 10 Creators Coding kit x 20 studenti (1 ogni 2 studenti) + 1 Creators Coding kit x 1 Insegnante + Contenuti Formativi
Kit per svolgere con la classe tutte le attività STEAM e anche attività aggiuntive di potenziamento ed esercizio del pensiero computazionale più evoluto	n.3 SAM Labs Maker Kit V2
Software per creare con gli alunni attività coinvolgenti e interattive in Realtà Aumentata e Realtà Virtuale (AR & VR)	COSPACES licenza pro con add-ons merge cube (cubo non incluso) 30 posti/utenti 2 anni

**IL DIGENTE SCOLASTICO
GIUSEPPE TEDESCHI**

Il documento è firmato digitalmente dal Dirigente Scolastico
ai sensi dell'art.21 del D.lgs n.82 del 7 marzo 2005