



Circ. n. 36

Prot. n° RM1E044002/36-2026-2027

**Ai docenti e ai genitori
della Scuola Primaria**

**OGGETTO: CORSI S.T.E.M. (Science, Technology, Engineering and Mathematics) A.S. 2026-27
CODING – ROBOTICA – LIFE SCIENCE – DIGITAL – SOUND DESIGN**

Gent. Me famiglie,

l'offerta formativa extra-curriculare della Scuola La Salle, nell'ottica dell'ampliamento delle materie S.T.E.M. (*Science, Technology, Engineering and Mathematics*), propone anche per questo anno scolastico due **percorsi trasversali di CODING, ROBOTICA, LIFE SCIENCE, DIGITAL e SOUND DESIGN per gli studenti della Scuola Primaria, uno per gli studenti delle classi prime e seconde (JUNIOR) ed un altro per quelli delle classi terze, quarte e quinte (SENIOR)**. Il **percorso** per la fascia **JUNIOR** si concentra su natura, scienze, laboratori, esperimenti ed attività divertenti e coinvolgenti in ambito scientifico. Sarà inoltre presente una parte di *Sound Design* e di creazione di dialoghi, canzoni e altri contenuti digitali sempre a tema scientifico. Il **percorso** per la fascia **SENIOR** invece, attraverso le moderne tecnologie approcciate con un taglio pratico e divertente, offrirà esperienze di programmazione e comando di *Robot* per svolgere missioni e sfide, e di approccio alla grafica 2D ed alla modellazione 3D, con *Escape Room* virtuali in ambienti simulati. In allegato alla presente circolare troverete una descrizione delle aree tematiche affrontate, con caratteristiche ed obiettivi formativi. L'iniziativa è organizzata **in collaborazione con la società Hub&Start (Project Manager Matteo Filippetti)**.

Le lezioni, tenute dai docenti esperti **Dott. Sarghini, Dott. Zamparelli e Dott. Filippetti**, saranno programmate sulla distanza di **30 appuntamenti** e si svolgeranno con cadenza settimanale (da novembre 2026 a maggio 2027) in base al seguente calendario:

- **MARTEDÌ ORE 16-17 Classi 3[^], 4[^] e 5[^] SENIOR** (prima lezione martedì 3 novembre 2026)
- **VENERDÌ ORE 16-17 Classi 1[^] e 2[^] JUNIOR** (prima lezione venerdì 6 novembre 2026)

Al termine del corso sarà rilasciato da Hub&Start un file con **l'attestato di frequenza**.

La quota di partecipazione ad alunno è di **400 euro totali** da versare in due rate alla segreteria didattica secondo le seguenti scadenze:

- **Prima rata (150 euro)** da saldare **entro il 30 ottobre 2026**;
- **Seconda rata (250 euro)** da saldare **entro il 29 gennaio 2027**.

N.B. I corsi si attiveranno con un numero minimo di **7 allievi per gruppo**.

Una prima **RIUNIONE** informativa con annessa **lezione dimostrativa**, alla presenza dei tecnici di Hub&Start e dei docenti esperti, si terrà **GIOVEDÌ 15 OTTOBRE 2026 ALLE ORE 18:00**.

Roma 10/10/2026

Il Direttore

Fr. Remo Vergaro

(firma autografa sostituita a mezzo stampa, ex art.3, co. 2, D. lgs 39/93)

Da compilare e consegnare alla sig. **James Edassery Varghese** entro e non oltre **venerdì 30 ottobre 2026**.

Il/La sottoscritto/a _____

genitore dell'alunno/a _____

della classe _____ Sez. _____ della Scuola Primaria La Salle, sede di via Pagano, Roma (RM)

iscrive il/la proprio/a figlio/a al **"Corso S.T.E.M. 26-27"** che si terrà ☐ martedì o ☐ venerdì nei locali della Scuola La Salle, **da novembre 2027 a maggio 2027**, per un totale di **n.30 lezioni**, al costo totale di **€ 400**.

Roma, _____

Firma _____

4 AREE TEMATICHE

Quattro percorsi educativi per studenti e studentesse che uniscono **creatività**, **tecnologia** e **scoperta** attraverso esperienze pratiche e coinvolgenti. Ogni laboratorio invita a **progettare**, **sperimentare**, **collaborare** e risolvere sfide reali, trasformando curiosità e immaginazione in **competenze concrete**.

PERCORSI DISPONIBILI PER I TARGET:

I^a • II^a
ELEMENTARE

III^a • IV^a • V^a
ELEMENTARE



LIFE SCIENCE

MISCROSCOPIA

OUTDOOR

RICERCA

ESPLORAZIONE

BIOLOGIA

CHIMICA

GIOCO



DIGITAL

DISEGNO VETTORIALE

TECNOLOGIE CREATIVE

MODELLAZIONE 3D

ANIMAZIONE

STAMPA 3D



SOUND DESIGN

DOPPIAGGIO

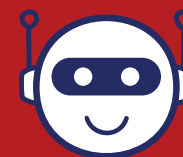
CINEMA

SOUND DESIGN

QUIZ SONORI

EFFETTI SONORI

EDITING AUDIO



CODING e ROBOTICA

PROGRAMMAZIONE A BLOCCHI

TECNOLOGIA

AUTOMAZIONE

PROBLEM SOLVING

GIOCO DI SQUADRA



LIFE SCIENCE

Sperimenta come un vero scienziato tra **biologia, chimica, geologia e paleontologia**.

Un percorso fatto di laboratori, esperimenti, osservazioni e attività all'aperto per **esplorare** la natura dal micro al macroscopico.

- **Stimolare** l'osservazione e l'interesse per il mondo naturale e scientifico.
- **Introdurre** i ragazzi al metodo scientifico attraverso un approccio sperimentale.
- **Favorire** lo sviluppo della curiosità e della capacità di porre domande.

III^a • IV^a • V^a
elementare



Microscopi

Kit attività

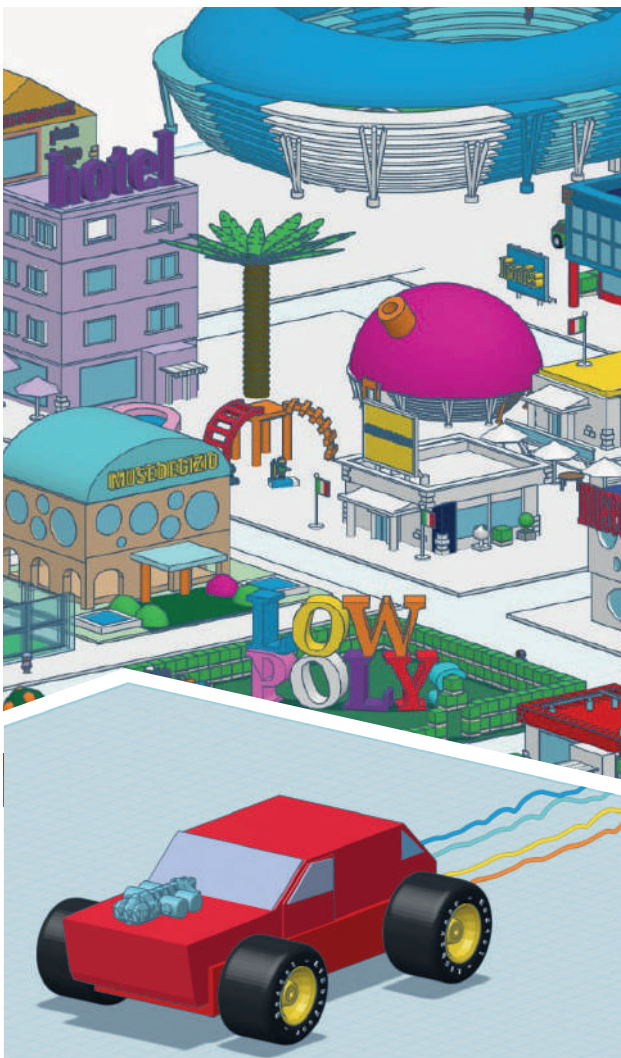


DIGITAL

Immagina, progetta e realizza le tue idee! Entra nel mondo della **modellazione 3D**, realizza **ambienti digitali animati** con rover comandati da tastiera, esporta i tuoi progetti **dal digitale al reale** con le migliori **tecnologie creative** al tuo servizio.

- **Sviluppa** creatività e capacità progettuale.
- **Acquisisci** competenze digitali e tecnologiche.
- **Trasforma** idee in progetti e prodotti concreti.

III^a • IV^a • V^a
elementare



3D modeling



SimLab



Stampa 3D



Taglio Laser





SOUND DESIGN

Scopri il potere del suono tra doppiaggio, effetti sonori, cinema ed editing audio.

Registra, modifica e crea paesaggi sonori, mettendoti alla prova con giochi e divertenti quiz d'ascolto.

- **Sviluppa** capacità di ascolto e consapevolezza sonora.
- **Conosci** gli strumenti e le tecniche del linguaggio audio.
- **Stimola** creatività ed espressione attraverso il suono.

I^a • II^a
elementare

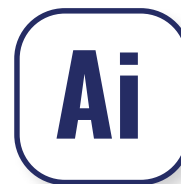
III^a • IV^a • V^a
elementare



Sound Lab
Audio Editor



Impianto di
registrazione



Gestita
dal formatore





CODING e ROBOTICA

.....

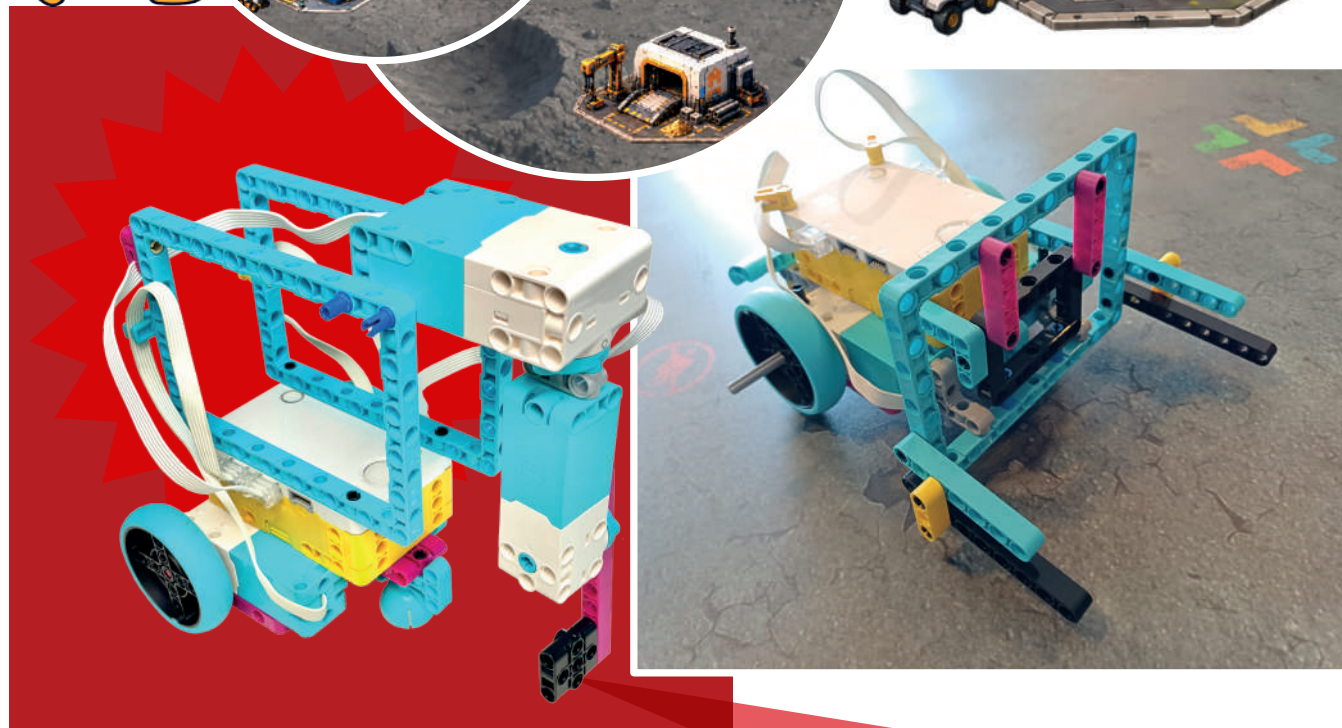
Affronta missioni e sfide con i robot
LEGO SPIKE su grandi mappe
interattive.

Attraverso il gioco di squadra
scoprirai la programmazione a
blocchi, sviluppando logica,
creatività e problem solving.

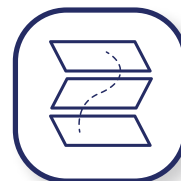
- **Sviluppare** pensiero logico e computazionale.
- **Imparare** le basi della programmazione e della robotica.
- **Potenziare** collaborazione, problem solving e capacità strategiche.

I^a • II^a
elementare

III^a • IV^a • V^a
elementare



Robot
Lego Spike



Mappe ed
elementi di gioco



Coding Adventures