



Ministero dell'Istruzione



UNIONE EUROPEA  
Fondo sociale europeo



**LICEO STATALE "Publio Virgilio Marone" Avellino**



Liceo Classico- Liceo Scienze Umane- Liceo Scienze Umane opz. Economico Sociale

web: [www.liceovirgiliomaroneavellino.edu.it](http://www.liceovirgiliomaroneavellino.edu.it) mail: [avpm06000c@istruzione.it](mailto:avpm06000c@istruzione.it) PEC: [avpm06000c@pec.istruzione.it](mailto:avpm06000c@pec.istruzione.it) C. F. 92067020641  
Via Tuoro Cappuccini n.75 Avellino CAP 83100 Tel. 0825-16432.23-24-25-26 Fax. 0825-1643222 Codice Univoco Ufficio: UF032V

**Alle studentesse e studenti iscritti al modulo che segue  
del piano FSE-PON-POC**

**Ai genitori  
Alla Bacheca Argo  
Al sito WEB  
Al fascicolo PON**

*Unità di missione del Piano nazionale di ripresa e resilienza*

Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020-  
Avviso **A00GABMI-0033956 del 18-05-2022**

**CUP: B34C22001330001**

**CODICE IDENTIFICATIVO PROGETTO: 10.2.2A-FDRPOC-CA-2022-119.**

**OGGETTO: COMUNICAZIONE AVVIO ATTIVITÀ PROGETTUALI**

del . progetto "AGORA VIRGILIO: la scuola come spazio dell' incontro, sempre, nessuno escluso."

codice identificativo: **10.2.2a-fdrpoc-ca-2022-119.**

Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Avviso pubblico A00GABMI-0033956 del 18-05-2022 " Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle Competenze delle studentesse e degli studenti e per la Socialità e l'Accoglienza ". Finanziato con FSE - POC. Asse I – Istruzione – Obiettivo specifico 10.2 – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi. Azione 10.2.2A – Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

Si comunica a quanti in indirizzo che avrà inizio l' attività progettuale del modulo FSE-PON/POC di seguito illustrato:

Sottoazione	-Titolo del modulo -Competenza	DATA INIZIO	Durata
10.2.2A Competenze di base	"Imparare il Coding con le Steam"	03-04-2023	30 ore

A seguire, la calendarizzazione delle attività formative e gli elenchi degli studenti partecipanti al modulo. Eventuali variazioni che si renderanno necessarie in itinere saranno comunicate direttamente ai corsisti.

**La Dirigente Scolastica**

**Dott.ssa Lucia Forino**

Documento informatico firmato digitalmente ai sensi del D. Lgs n. 82/05 e ss.mm.ii. e norme correlate

## CALENDARIO "IMPARARE IL CODING CON LE STEAM"

**ESPERTO: OREFICE GIOVANNI**

**TUTOR: MERIANO MAURIZIO**

DATA	ORARIO	GIORNO
03 APRILE	15-18	LUNEDÌ
05 APRILE	15-17	MERCOLEDÌ
12 APRILE	15-17	MERCOLEDÌ
19 APRILE	15-17	MERCOLEDÌ
27 APRILE	15-17	GIOVEDÌ
04 MAGGIO	15-18	GIOVEDÌ
10 MAGGIO	15-17	MERCOLEDÌ
15 MAGGIO	15-17	LUNEDÌ
18 MAGGIO	15-17	GIOVEDÌ
24 MAGGIO	15-17	MERCOLEDÌ
29 MAGGIO	15-18	LUNEDÌ
05 GIUGNO	15-17	LUNEDÌ
07 GIUGNO	15-18	MERCOLEDÌ

### ELENCO ISCRITTI

CODING CON STEAM
1. Alacchi Giulia 1C
2. Bencivenni Donato 1G
3. Bianco Sofia 1C
4. D'Angelo Sonia 3 alfa
5. De Angelis Alessandra 2G
6. D'Onofrio Sara 2B
7. Ferullo Desiree 1C
8. Isernia Matteo 3 alfa
9. Mandile Anna 3G
10. Marchini Maria Andrea 2G
11. Montaldi Michelle Marie 1G
12. Moretta Giulia 2B
13. Nicotra Matilde 1 G
14. Pagnotta Aurora 1 H
15. Porriciello Felisia 2 alfa
16. Rega Davide 1H
17. Savelli Miriam 3 alfa
18. Sciarrillo Mariafrancesca 3G
19. Severino Angela 2alfa
20. Spiezia Gianluca 1G
21. Spiniello Giulia 3G
22. Tedesco Aurora Maria 3alfa
23. Tirri Federica 3 alfa
24. Trodella Liliana 2B
25. .Picariello Giorgia 1G

**Tot. 30 ORE**