



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
ISTITUTO di ISTRUZIONE SUPERIORE
"Guglielmo Marconi"



TECNICO SETTORE TECNOLOGICO: Elettronica ed Elettrotecnica, Meccanica e Meccatronica, Informatica e Telecomunicazioni - RMTF11201Q

LICEO SCIENTIFICO opzione Scienze Applicate
LICEO SCIENTIFICO sezione ad indirizzo Sportivo - RMPS11201N

Distretto n. 29 - C.F. 91069300589 – RMIS112007

Via C. Corradetti, 2-tel.06/121124375 fax-0766/22708 - 00053-CIVITAVECCHIA

CIRCOLARE N. 186

ALLA CORTESE ATTENZIONE DI
STUDENTI CLASSI TERZE
DOCENTI
PERSONALE ATA

OGGETTO: ORIENTAMENTO/PCTO LAZIO INNOVA - FASE CONCLUSIVA

In relazione al percorso di orientamento formativo e PCTO "GAME GEEK", nell'ambito del programma "Hack to School" di Lazio Innova e Regione Lazio, percorso che vede coinvolte tutte le classi terze, si comunica quanto segue:

- Terminata la formazione iniziale svolta in 4 fasi (lancio, idea generation, social media e AI, graphic and digital skills) per un totale di 8 ore, si prosegue ora con una fase operativa che approderà all'evento cardine del percorso stesso, ovvero una maratona di progettazione ("Hackathon"), in cui i gruppi partecipanti si sfideranno perfezionando e presentando ad una giuria qualificata i propri lavori (ideazione di un gioco fisico o virtuale).
- Ogni classe potrà esprimere uno o due teams (massimo cinque studenti per team). La composizione del team può essere la stessa mantenuta durante gli incontri di formazione, ma volendo può essere anche variata.
- L'adesione dei teams alla fase finale dell'Hackathon deve pervenire, anche a voce, alle docenti Colosi, Storti, Pisani, entro sabato 8 febbraio.
- Tutti i teams che avranno aderito, sono convocati in Aula Magna il giorno martedì 11 febbraio dalle 11,40 alle 12,35 per un incontro in presenza con Lazio Innova, al fine di ricevere tutte le spiegazioni necessarie sulla progettazione che si svolgerà durante l'Hackathon.

La maratona di progettazione vera e propria si svolgerà presso la nostra scuola, in presenza, il giorno 20 febbraio, dalle ore 9,00 alle ore 17,00 circa con il seguente cronoprogramma:

- ore 9,00 tutti i teams in Aula Magna, per un'ultima fase formativa sempre con esperti Lazio Innova;

- ore 10,30 i teams divisi in due aule (Aula Magna e Aula Makerspace) iniziano a preparare la presentazione Canva della propria idea. In questa fase, ogni team lavora su un proprio PC e può contare sull'assistenza di formatori e docenti esperti del mondo Startup e Gamification. Sempre in questa fase, un membro del gruppo si prepara ad esporre a voce, in tre minuti, le slides della presentazione;
- ore 13,30 consegna delle presentazioni;
- ore 15,00 inizio dei turni di esposizione orale delle presentazioni davanti ad una giuria qualificata. La giuria è composta da tre membri:
 - un rappresentante dell'amministrazione comunale di Civitavecchia, dott. Ismaele De Crescenzo;
 - un docente interno della nostra scuola, prof. Claudio Capobianco;
 - un esperto di Startup nel settore Gaming, dott. Marco Vigelini;
- Ore 17,00 circa: proclamazione dei tre migliori teams/ progetti, che saranno candidati ufficialmente alla competizione regionale "Startupper tra i Banchi di Scuola 2025".

A fronte della consegna della presentazione Canva e della sua esposizione alla giuria, verranno certificate fino a 34 ore di moduli formativi e PCTO ad ogni studente del team. Gli studenti che non aderiranno all' Hackathon, potranno avere riconosciuta comunque la formazione iniziale (8 ore).

Per ulteriori informazioni fare riferimento alla professoressa R. Storti.

Civitavecchia 06/02/2025

Il Dirigente Scolastico
Prof. Nicola Guzzone