



Ministero dell'Istruzione e del Merito



Istituto Comprensivo Statale "Don Paolo Galliero"

Via G. Deledda, 6 – 35020 TRIBANO (PD) - Tel. 049/5342063

con sezioni associate di Anguillara Veneta, Bagnoli di Sopra, Pozzonovo e S. Pietro Viminario

C.F.: 80019280280 - pec: pdic82200e@pec.istruzione.it

Email: pdic82200e@istruzione.it - Sito internet: <http://www.ictribano.edu.it/>

**All'attenzione dei Genitori
degli alunni delle classi 1C, 2C e 3C
Secondaria di I grado
di San Pietro Viminario
I.C. "Don Paolo Galliero" di Tribano**

Oggetto: Avvio progettazione Piano Estate 2024/2025

L'Istituto Comprensivo "Don Paolo Galliero" ha aderito al PIANO ESTATE "Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023/2024 e 2024/2025" Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale "Scuola e competenze" 2021/2027.

All'interno del percorso, l'Istituto propone la realizzazione di attività rivolte agli alunni e in particolare **il progetto, dal titolo "Pensiero computazionale e viaggio", sottotitolo: "Inventa, costruisci e gioca: laboratorio di sviluppo giochi da tavolo"**

Il percorso si svolgerà nel periodo compreso tra il 30 giugno e il 3 luglio 2025, con le seguenti modalità:

lunedì 30 giugno	8:00 - 16:00
martedì 1 luglio	8:00 - 17:00
mercoledì 2 luglio	8:00 - 17:00
giovedì 3 luglio	8:00 - 12:00

Nel dettaglio:

il percorso prevede di progettare e costruire giochi da tavolo che incorporano concetti di matematica e scienze per migliorare l'apprendimento e il coinvolgimento degli studenti nelle materie STEM. Gli studenti lavoreranno in piccoli gruppi per ideare, progettare

(tabelloni, pedine, dadi, carte da gioco, ecc.....) e costruire giochi da tavolo che integrano concetti matematici e scientifici.

Il progetto si svolgerà in diverse fasi, dall'ideazione alla costruzione finale, culminando in una giornata di gioco in cui i gruppi presenteranno e testeranno i loro giochi.

Finalità del progetto

Il progetto mira a sviluppare i seguenti obiettivi:

- **Approfondimento dei concetti STEM:** gli studenti acquisiranno una comprensione più solida di concetti matematici e scientifici attraverso l'applicazione pratica.
- **Sviluppo di competenze trasversali:** lavoro di gruppo, creatività, problem solving e pensiero critico.
- **Inclusione e collaborazione:** creare un ambiente accogliente in cui ogni alunno possa esprimersi e partecipare, indipendentemente dalle proprie abilità, grazie a pratiche sportive accessibili a tutti.
- **Maggiore coinvolgimento nelle materie STEM:** l'apprendimento diventa più dinamico e stimolante.
- **Sviluppo della competenza imprenditoriale:** capacità di progettare un prodotto, testarlo e migliorarlo in base al feedback.
- **Incremento della capacità comunicativa:** presentare il proprio gioco agli altri e spiegare le regole in modo chiaro e coinvolgente.
- **Socializzazione e senso di appartenenza:** favorire la creazione di legami tra gli studenti di diverse classi.

Struttura delle giornate:

Si sottolinea che quello proposto è un laboratorio ludico-creativo, aperto a tutti e privo di qualsiasi stress scolastico. Il focus sarà sull'impegno in un proprio progetto personale e/o di gruppo, con una particolare attenzione allo sviluppo di competenze imprenditoriali, in sintonia con il progetto già avviato a scuola.

Il percorso si sviluppa in **quattro giornate**, nei locali della scuola secondaria di primo grado. Prevede diverse fasi di lavoro:

Fase 1: Introduzione

- Introduzione al progetto e presentazione degli obiettivi.
- Discussione su giochi da tavolo esistenti e loro meccaniche, con esempi pratici e sessioni di gioco dimostrative.
- Identificazione dei concetti matematici e scientifici da integrare nei giochi.

- Formazione dei gruppi di lavoro, distribuzione dei ruoli (game designer, grafico, scrittore delle regole, ecc.).

Fase 2: Progettazione del Gioco

- Definizione delle regole di gioco, con esempi pratici e linee guida per creare dinamiche equilibrate.
- Creazione di un prototipo cartaceo del tabellone, delle carte e di eventuali altri materiali.
- Scelta del tipo di interazione tra i giocatori (cooperativo, competitivo, strategico, ecc.), con analisi dei pro e contro di ciascun approccio.
- Produzione di un documento descrittivo con regolamento e obiettivi del gioco.

Fase 3: Sviluppo e Costruzione del Prototipo

- Costruzione fisica del tabellone e delle pedine, con materiali di recupero o strumenti digitali per la stampa 3D.
- Creazione e personalizzazione delle carte da gioco e altri componenti.
- Test preliminari delle dinamiche di gioco per valutare il bilanciamento e la chiarezza delle regole, con sessioni di prova interne ai gruppi.

Fase 4: Test, Revisione e Miglioramento

- Scambi tra gruppi per testare i giochi e raccogliere feedback strutturati.
- Modifiche e ottimizzazione delle meccaniche di gioco, con riflessione su difficoltà, equilibrio e coinvolgimento.
- Revisione grafica e funzionale per migliorare l'esperienza di gioco.
- Creazione di una guida per i giocatori con istruzioni chiare e dettagliate.

Fase 5: Presentazione e Torneo Finale

- Organizzazione di una giornata di gioco in cui ogni gruppo presenta il proprio gioco alla classe, con momenti di esposizione e dimostrazione.
- Sessioni di gioco tra studenti, con momenti di valutazione e feedback strutturato.

Il progetto si basa su un approccio **ludico-didattico**, che pone al centro l'esperienza diretta degli alunni, favorendo la **partecipazione attiva**, il **lavoro di squadra** e il **coinvolgimento emotivo**.

Le attività proposte saranno strutturate per essere **inclusive e adattabili**, in modo da rispondere alle esigenze di ciascun alunno, indipendentemente dalle abilità o dalle

esperienze pregresse in ambito scientifico. L'obiettivo è creare un ambiente stimolante e motivante, in cui ogni partecipante possa sentirsi valorizzato e coinvolto.

Questo percorso non solo favorisce l'apprendimento di concetti matematici e scientifici in modo ludico, ma promuove anche la collaborazione e la creatività tra gli studenti, rendendo l'apprendimento un'esperienza divertente e coinvolgente.

Ai fini organizzativi, si chiede di manifestare l'interesse a partecipare alle attività compilando il modulo di adesione che troverete al seguente link:

<https://forms.gle/G1NYYVXvwUCc39PA7>;

qualora ci fosse necessità, su richiesta il modulo sarà fornito anche in modalità cartacea.

Le risposte saranno accettate fino al giorno 15 aprile 2025.

Saranno ammessi un massimo di 20 partecipanti; in caso di eccedenza del numero delle domande rispetto ai posti disponibili, la precedenza sarà attribuita secondo i criteri che saranno deliberati dal Consiglio d'istituto.

La manifestazione di interesse costituisce preiscrizione e quindi vincola alla successiva partecipazione gli alunni che saranno individuati quali destinatari del progetto.

Il progetto sarà a carico completo dell'Istituto e non ci saranno quote da versare a carico delle famiglie.

LA DIRIGENTE SCOLASTICA

Dott.ssa Chiara Martin

*Firma autografa a mezzo stampa ai sensi dell'art.3, comma 2,
del D.lgs. n. 39 del 1993*