



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

ISTITUTO COMPRENSIVO "ILARIA ALPI"

Via Varsavia, 5 - 00055 LADISPOLI (RM) Tel. 06 99231622 - C.F. 91038490586
Codice Meccanografico RMIC8CJ00G - RMIC8CJ00G@ISTRUZIONE.IT - RMIC8CJ00G@PEC.ISTRUZIONE.IT

Ladispoli, 25.02.2022

Istituto Comprensivo Statale
"ILARIA ALPI"-LADISPOLI
Prot. 0004201 del 25/02/2022
I-1 (Uscita)

Ai genitori e agli Alunni delle classi prime
Scuola Secondaria di I Grado
Agli AA. AA – Didattica
Ai Docenti Scuola Secondaria di I Grado
Alla DSGA
Atti

CIRCOLARE N.239

OGGETTO: Adesione al progetto "Gioca&Conosci"

All'interno delle attività approvate nel PTOF del nostro Istituto è stato organizzato il laboratorio "Gioca&Conosci" finalizzato allo sviluppo delle competenze digitali tra le studentesse e gli studenti delle classi prime della scuola secondarie di primo grado.

Gli incontri, gratuiti e in orario extrascolastico, in tutto 5 della durata di 1 ora e 30 minuti, si svolgeranno una volta a settimana, dalle 14.05 alle 15.35, presso la sede di via Varsavia secondo il seguente calendario:

Lunedì
14/03/2022
21/03/2022
28/03/2022
4/04/2022
11/04/2022

Le attività, coordinate dai docenti referenti, De Simone e Stramazzotti prevedono anche la partecipazione occasionale degli alunni delle classi terze precedentemente coinvolti nel progetto "New technologies across the ocean". Sarà consentita l'iscrizione ad un massimo di 24 alunni.

MODALITÀ DI ADESIONE: Si invitano le famiglie degli alunni interessati a compilare il modello Allegato A, firmato da entrambi i genitori o dal tutore. La suddetta documentazione dovrà essere inviata telematicamente in formato pdf, al seguente indirizzo: giocaeconosci@gmail.com entro il 7/03/2022, oggetto: adesione progetto "Gioca&Conosci".

E' preferibile disporre di un PC personale che può essere portato a scuola.

Qualora le iscrizioni dovessero superare il numero consentito si adotterà il criterio dell'ordine di arrivo.

BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il progetto deriva dalla necessità di ricordare e consolidare le conoscenze sulla giornalista Ilaria Alpi attraverso la costruzione di una escape room.

La situazione problema basata sulla creazione di un'escape room è stata creata per promuovere la motivazione degli allievi, permettendo inclusione e differenziazione, attraverso una situazione sfidante, nella quale ciascun allievo è chiamato a fornire il proprio contributo in base alle proprie conoscenze, abilità e competenze, trasformando l'apprendimento in un eccitante gioco di gruppo.

Progettare un'escape room è un'attività, che richiede creatività, precisione, problem-solving e collaborazione;

OBIETTIVI

- favorire l'apprendimento di conoscenze disciplinari e/o multidisciplinari;
- esercitare competenze trasversali sociali (es. risoluzione di conflitti, saper lavorare in team), comunicative e cognitive (es. risoluzione di problemi, pianificazione, ragionamento logico);
- sviluppare abilità digitali (es. app Google Moduli, Scratch, browser) e di progettazione
- accrescere la motivazione all'apprendimento, alle discipline e al contesto scolastico
- attivare processi di inclusione e cooperazione tra pari
- Stimolare e sensibilizzare alla cittadinanza attiva

REFERENTI

De Sanctis, De Simone, Stramazzotti

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Maria Bevilacqua

FIRMA AUTOGRAFA SOSTITUITA A MEZZO STAMPA AI SENSI
E PER GLI EFFETTI DELL'ART. 3 c. 2 D.Lgs. n. 39/1993