

# FUTURA

# LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Ministero dell'Istruzione e del Merito

## SECONDO ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

Sede Centrale c/o Scuola Primaria "G. Bosco" Via Francavilla, 1 - tel. 0831382518 fax 0831377121

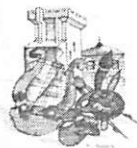
72013 CEGLIE MESSAPICA (BR)

Conto T.U. Banca d'Italia: IT79Y 01000 03245 431300 310259

Codice Unico Ufficio: UFLOYO

e mail: [bric82900d@istruzione.it](mailto:bric82900d@istruzione.it) PEC: [bric82900d@pec.istruzione.it](mailto:bric82900d@pec.istruzione.it)

sito web: [www.2icceglie.edu.it](http://www.2icceglie.edu.it)



Data e prot.: vedi signature

### OGGETTO: Scuole in STE@M: Relazione finale progettuale

Il Progetto in STE@M ha visto coinvolta la rete di scuole della provincia di Brindisi, formata dal Secondo Istituto Comprensivo Ceglie Messapica (Scuola Capofila), dall'Istituto Comprensivo "Preside Lucia Palazzo" di Ceglie Messapica e dall'Istituto Comprensivo Statale "Dante Alighieri" di Villa Castelli.

Il progetto realizzato dalla rete, dal titolo "**Pink...STE@M - Il mondo che vorrei**" ha coinvolto 6 docenti (4 esperti nelle discipline matematica e scienze, tecnologia e arte, e 2 per attività funzionali) e 24 alunni individuati nelle classi prime della Scuola Secondaria di Primo Grado relative all'anno scolastico 2022-2023. Sono stati selezionati 8 partecipanti per ogni istituto comprensivo tenendo conto dei criteri indicati nella presentazione del progetto e coinvolgendo in particolare le studentesse (17 su un totale di 24) al fine di motivarle e avvicinarle allo studio delle discipline STEAM.

Nella prima fase del progetto che riguardava la formazione degli alunni, il gruppo ha partecipato al laboratorio "**Minecraft Educational Edition – Microsoft MakeCode**", offerto dall'Università di Bari Aldo Moro – Dipartimento di Informatica e tenuto dal Dott. Fabrizio Balducci presso la SMS "VINCI" del secondo Istituto Comprensivo di Ceglie Messapica il 19 e il 26 maggio 2023 per un totale di 6 ore.

Per quanto riguarda la terza missione e la formazione dei docenti è stato tenuto un primo incontro, il 13 novembre 2023 durante il quale è stato presentato il progetto "**Alla scoperta dell'Informatica**", un'iniziativa nazionale che mira a fornire contenuti utili per introdurre concetti di informatica molto complessi ma con un linguaggio adeguato ai ragazzi e un secondo incontro il 22 novembre 2023 per presentare il portale "**Programma il Futuro**". Gli incontri, in modalità telematica, sono stati tenuti dalle Professoressa Veronica Rossano e Paola Plantamura del Dipartimento di Informatica dell'Università degli Studi di Bari Aldo Moro. Alla formazione hanno partecipato 30 docenti delle discipline STEAM della Scuola primaria e della Scuola Secondaria di Primo Grado della rete.

I laboratori di innovazione didattica attraverso attività di ricerca-azione nelle scuole con scambio di esperienze tra alunni e docenti della rete, programmati all'interno del progetto in oggetto, così come previsto dall'Azione 2 si sono tenuti dal 4 al 27 marzo 2024 per una durata di 15 ore in ogni scuola per un totale di 45 ore complessive. L'approccio educativo delle Steam, mira a sviluppare competenze trasversali negli studenti, combinando l'apprendimento di concetti scientifici e tecnologici con la creatività e l'espressione artistica. L'obiettivo è formare individui con una mentalità aperta, capaci di risolvere problemi complessi in modo innovativo e interdisciplinare, preparandoli per le sfide del mondo moderno. Nei laboratori è stato utilizzato **Minecraft Education** per realizzare

un gioco interattivo partendo da una premessa avventurosa per arrivare a una conclusione epica costruendo il futuro, un cubetto alla volta, sviluppato dallo storytelling:

"Il server di Minecraft brillava di infinite possibilità, ma anche di pericolose sfide. Cinque giovani avventurieri, ognuno padrone di una disciplina STEAM, furono convocati per una missione cruciale: sfruttare le loro abilità per riportare l'armonia e il progresso in quel mondo digitale: S, la botanica geniale, T, l'esperto di codici e trappole, E, l'ingegnere visionario, A, l'artista dai talenti straordinari, e M, il risolutore di enigmi matematici, accettarono l'ardua impresa. Solo unendo le forze avrebbero potuto salvare il reame di Minecraft dalla decadenza. Dopo innumerevoli prove superate grazie al coraggio, all'ingegno e alla determinazione, i cinque eroi STEAM si ritrovarono finalmente riuniti. Davanti a loro, il frutto delle loro fatiche: un velivolo dalle tecnologie all'avanguardia, potente abbastanza da condurli verso nuovi orizzonti. Con un ultimo sguardo al mondo di Minecraft che avevano ridisegnato con le loro mani, S, T, E, A e M salirono a bordo dell'elicottero. Era giunto il momento di esplorare nuove frontiere, di affrontare sfide ancora più ardite. Il futuro li attendeva, ed essi erano pronti ad accoglierlo un cubetto alla volta, forti delle conoscenze STEAM che avevano cementato la loro amicizia e il loro coraggio. Un nuovo capitolo si apriva per i giovani avventurieri, mentre il velivolo si inoltrava nell'orizzonte sconfinato, verso terre inesplorate e opportunità infinite da cogliere con le proprie mani".

Le alunne e gli alunni hanno creato i "mondi" immaginati negli spazi circostanti le proprie scuole, i quali poi sono stati assemblati in un unico prodotto sotto forma di gioco interattivo fruibile.

Con l'attuazione del progetto si è sviluppata e favorita:

- ✓ una maggiore collaborazione e cooperazione tra studentesse e studenti,
- ✓ un coinvolgimento attivo e creativo dei partecipanti,
- ✓ capacità di "imparare ad imparare",
- ✓ la capacità di lavorare in gruppo ad un progetto e alla soluzione del problema
- ✓ la promozione della cultura di genere e del rispetto delle differenze

Questa modalità di attuazione del progetto ha determinato sicuramente una maggiore inclusione nel contesto scolastico da parte delle studentesse e degli studenti coinvolti e ad uno sviluppo della motivazione che ha avuto una ricaduta anche nelle lezioni curricolari, nei risultati scolastici e quindi nel successo formativo.



DIRETTORE SCOLASTICO

*Daniele LATERZA*