

Alle famiglie degli alunni della Scuola secondaria di primo grado

P.c. al DSGA

OGGETTO: OFFICINE GRAZIOSI – MANIFESTAZIONE DI INTERESSE

Gentili famiglie, anche quest'anno l'Istituto intende attivare le "Officine Graziosi", attività pomeridiane di miglioramento dell'offerta formativa, da tempo tratto distintivo della Scuola secondaria di primo grado "Graziosi". Si tratta di proposte extrascolastiche organizzate in orario pomeridiano, strutturate secondo un approccio di tipo laboratoriale e centrate non tanto sulle conoscenze, quanto sull'esperienza e la socializzazione.

Le attività saranno **gratuite** per le famiglie, essendo in capo ai seguenti Progetti ministeriali:

- Piano Estate 2025-26;
- Orientamento;
- Agenda Nord.

Al fine di strutturare al meglio le "Officine", saranno tenuti in considerazione i bisogni degli studenti; per esprimere la propria preferenza è quindi necessario compilare, **entro venerdì 31 ottobre**, il Google form reperibile al link diretto:

<https://forms.gle/4KpdHgZnnXBCRjHe9>

Il link va compilato accedendo al profilo istituzionale in possesso di tutti gli studenti; es:

nomecognome@icsaviganomo.istruzione.it

Nel form è necessario indicare - oltre a nome, cognome e classe frequentata:

- ✓ Il laboratorio scelto;
- ✓ Una seconda preferenza;
- ✓ I giorni preferiti per la frequenza.

Si specifica che non è previsto il trasporto a casa al termine delle attività.

Sarà possibile scegliere tra i laboratori di seguito descritti:

PROGETTAZIONE DI VIDEOGAME

Il percorso mira a sviluppare competenze digitali e creative attraverso la progettazione pratica di videogiochi e ambienti immersivi, con l'integrazione di strumenti innovativi basati sull'Intelligenza Artificiale. Durante le 30 ore previste, gli studenti impareranno a creare semplici giochi arcade utilizzando la programmazione visuale, esploreranno i principi fondamentali del Game & Level Design e si cimenteranno nella realizzazione di esperienze in 3D tramite Meta Horizon Worlds. L'utilizzo dell'IA sarà introdotto in modo semplice e intuitivo per stimolare la creatività nella progettazione narrativa, nella generazione di elementi grafici e nella produzione di musiche ed effetti sonori. Il percorso culminerà in un'esperienza immersiva con l'utilizzo di visori di realtà virtuale. Grazie ad un approccio

pratico e interattivo, i ragazzi acquisiranno non solo competenze tecniche, ma svilupperanno anche capacità critiche, collaborative e creative, diventando così giovani creatori consapevoli di contenuti digitali avanzati.

GIOCARE CON LA MATEMATICA

Il percorso si pone le finalità di promuovere un approccio positivo e creativo alla matematica, sviluppare capacità logiche, deduttive e di problem solving, favorire la collaborazione, il confronto e la sana competizione, preparare gli studenti alla partecipazione a gare e giochi matematici nazionali e internazionali (Giochi Matematici Bocconi, Kangourou, ecc...). I ragazzi e le ragazze saranno coinvolti in giochi logici e di strategia (enigmi, indovinelli, rebus numerici, problemi di logica e geometria), allenamenti a squadre e individuali (simulazioni di prove dei Giochi Matematici e discussione delle strategie risolutive), laboratori di matematica creativa (costruzione di giochi, origami geometrici, percorsi con materiali concreti), compiti di realtà (curiosità matematiche, numeri e proporzioni nella musica, nell'arte e nella natura), mini campionati interni (gare amichevoli tra studenti e gruppi).

GREENLAB

Il progetto trasforma lo spazio verde adiacente l'Istituto Pertini in un'aula didattica a cielo aperto, innovativa e dinamica. L'obiettivo è supportare attivamente i ragazzi nel percorso di orientamento scolastico e professionale, valorizzando le eccellenze e i talenti attraverso la sperimentazione sul campo. Grazie alla collaborazione sinergica con professionisti del settore, istituti superiori locali ed enti del territorio, gli studenti saranno coinvolti nella progettazione e realizzazione di spazi per la lettura, serre e aree di piantumazione. Queste attività fonderanno la tradizione agricola locale con i principi dell'Agricoltura 4.0 e della sostenibilità, includendo la creazione di aiuole aromatiche, la catalogazione di essenze e l'implementazione di sistemi domotici nonché la realizzazione di un piccolo giardino botanico dove sperimentare la realtà aumentata. "GreenLAB" offre un'esperienza formativa unica attraverso la quale i ragazzi acquisiscono un know how multidisciplinare, che promuove lo sviluppo di competenze pratiche, la consapevolezza ambientale e la scoperta di vocazioni future preparando i ragazzi alle sfide professionali, rafforzando il legame tra scuola e comunità e promuovendo una cittadinanza attiva e consapevole.

DAL DISEGNO TRADIZIONALE AL CAD

L'obiettivo del progetto, che si focalizza sul Disegno Tecnico, è avvicinare gli alunni e le alunne a un nuovo linguaggio grafico, con cui entrano in contatto fin dal primo anno della Scuola secondaria di primo grado. Il disegno tecnico rappresenta una disciplina fondamentale, in quanto stimola la logica spaziale e sviluppa la capacità di visualizzare oggetti tridimensionali. Attraverso lo studio e la pratica, gli studenti imparano a leggere, comprendere e interpretare disegni tecnici anche complessi, acquisendo precisione, metodo e rigore. Questo percorso aiuta a ragionare in modo logico e strutturato, sviluppando competenze fondamentali ancor prima di passare all'utilizzo degli strumenti digitali. L'obiettivo non è solo quello di trasmettere abilità esecutive, ma di formare menti critiche e creative, capaci di affrontare e risolvere problemi progettuali in modo consapevole. In questa prospettiva, il progetto promuove anche l'integrazione delle tecnologie digitali, introducendo software CAD nel percorso didattico, con l'intento di avvicinare gli studenti al mondo professionale e industriale in modo graduale e concreto.

WEB-RADIO E PODCAST

Il progetto nasce con l'obiettivo di avvicinare gli studenti al mondo della comunicazione digitale, attraverso la realizzazione di podcast e trasmissioni radiofoniche. L'iniziativa intende sviluppare competenze comunicative, digitali e creative, stimolando gli alunni a esprimere le proprie idee, raccontare storie e approfondire tematiche scolastiche o di interesse personale in forma orale, con un approccio ludico e laboratoriale. Il percorso si propone di guidare gli studenti alla scoperta della scrittura creativa applicata ai testi parlati, imparando a costruire scalette, interviste,

rubriche e racconti, e a trasformarli in episodi audio pronti per la diffusione su piattaforme digitali sicure. Accanto alla componente linguistica, gli studenti acquisiranno competenze tecniche relative alla registrazione, all'uso del microfono, al montaggio audio e all'inserimento di effetti sonori o musiche di sottofondo. La metodologia adottata prevede attività collaborative e pratiche, con lavori di gruppo che favoriscono la cooperazione, la pianificazione e la capacità di problem solving. Gli studenti potranno così vivere in prima persona tutte le fasi della produzione di un podcast o di una trasmissione radio: dalla progettazione dei contenuti, alla registrazione, fino alla post-produzione e alla condivisione finale. L'esperienza consentirà inoltre di intrecciare contenuti disciplinari, dalla letteratura alla storia, dalla musica alla scienza, mostrando come le competenze digitali possano diventare uno strumento per valorizzare e approfondire le conoscenze acquisite in classe.

ALLA RICERCA DELLE RADICI PERDUTE

Il laboratorio intende avvicinare gli studenti alla lingua e alla cultura latina in modo curioso, attivo e interdisciplinare, favorendo al tempo stesso la consapevolezza del legame tra latino e lingua italiana. Offre inoltre un percorso orientativo per il passaggio alla Scuola secondaria di secondo grado, in particolare ai licei. In particolare, le attività si struttureranno attraverso: introduzione al latino "vivo" (formule quotidiane, saluti, brevi dialoghi), incontro con parole dal passato (giochi etimologici e attività sulle radici latine nell'italiano moderno), traduzione di semplici frasi e proverbi latini ("Verba volant, scripta manent"), incursioni interdisciplinari per mostrare la presenza del latino nel lessico scientifico, artistico e quotidiano. Il laboratorio si concluderà con la realizzazione di un piccolo "glossario illustrato" o di una mostra delle parole latine scoperte durante il percorso.

Le attività si svolgeranno in orario pomeridiano, dalle 14:00 alle 16:00.

Verranno attivate tra dicembre e gennaio e proseguiranno fino a aprile/maggio, per complessivi 15 incontri di 2 ore ciascuno.

Il pranzo al sacco verrà consumato nei locali della scuola sotto la supervisione dei docenti.

Qualora dovesse essere raggiunta la capienza massima di un gruppo, le iscrizioni in esubero saranno dirottate sulla seconda preferenza; in questo caso la precedenza sarà data a chi ha compilato prima la domanda di partecipazione.

Savignano sul Panaro, 21/10/2025

La Dirigente Scolastica

Marta Esposito

*Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art. 3 del D.lgs. n. 39/1993*