



## Storia e donne: identità di un territorio

**Introduzione:** Il Progetto coinvolge classi di scuola primaria e secondaria e mira allo sviluppo delle competenze digitali negli alunni attraverso la creazione di un videogioco, sotto forma di escape game ambientato tra i luoghi caratteristici del territorio di Osimo. Attraverso il coding, il making e tutto ciò che afferisce alle discipline STEM, i bambini fanno esperienza con le metodologie della ricerca e della laboratorialità. Le attività di programmazione volgono allo sviluppo del pensiero computazionale trovando soluzioni diversificate con i molteplici approcci cognitivi al fine di rendere gli alunni consapevoli delle proprie capacità ed attitudini, sollecitandoli alla partecipazione attiva della vita scolastica riconoscendo le regole della classe e rispettandole, permettendo la creazione di relazioni significative. Viene favorito il lavoro in gruppo e in coppia. Le attività vengono proposte in modo trasversale, da tutti gli ambiti disciplinari. Gli alunni della scuola secondaria affrontano attraverso lo storytelling un viaggio nelle biografie di figure femminili importanti anche attraverso percorsi di Realtà Aumentata. Saranno prodotte interviste impossibili, multiple, video, audio, ebook.

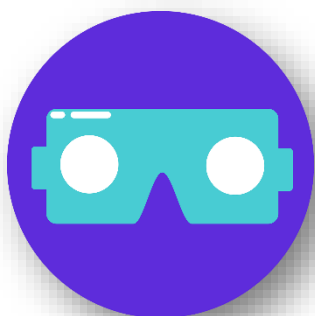
**Le tecnologie:** saranno utilizzate in modo consapevole, critico e creativo. Parte del materiale prodotto durante i vari step di lavoro, verranno pubblicati nei rispettivi giornali di classe.

**Tempi:** Il progetto si sviluppa per un giorno a settimana a partire dal mese di marzo con gli esperti. I docenti tratteranno gli argomenti anche internamente al proprio orario disciplinare.

**Personale coinvolto ed esperti** Gli interventi prevedono il coinvolgimento in classe di esperti, reperiti secondo la normativa, riguardo le seguenti tematiche:

## Primaria

- ⇒ Coding e attività per lo sviluppo del pensiero computazionale
- ⇒ Progettazione e costruzione di giochi e videogiochi
- ⇒ Programmazione
- ⇒ Making
- ⇒ Tinkering
- ⇒ Costruzione di Escape Game



## Secondaria

- ⇒ Digital storytelling
- ⇒ Attività di realtà virtuale
- ⇒ Uso di software specifici

Le classi saranno suddivise in gruppi, verranno guidati dagli esperti affiancati dai docenti di classe.

### Sedi e classi

Le sedi interessate al progetto sono la scuola primaria "Arcobaleno"- San Biagio con le due classi quarte e la scuola secondaria Giovanni Paolo II con due classi seconde e due terze.

**Alunni coinvolti 131**

**Numero di ore di attività 112**

Osimo 28/02/2022

Il team di progetto