CIRCOLARE N. 141

Data	**17 Novembre 2026**
A	**DOCENTI e STUDENTI CLASSI TERZE A.S. 2026-27** **DIRETTORE SS.GG.AA.** **Sito Web Scuola**
Oggetto	**ISCRIZIONE AL MODULO "LUDOMATEMATICA" – Progetto "NO STOP SCHOOL", PN Piano estate scuola 2026-27**

CUP D54D25005770007

La nostra scuola è stata autorizzata, nell'ambito del progetto "NO STOP SCHOOL", all'avvio del modulo

"LUDOMATEMATICA" approvato con riferimento all'Avviso pubblico prot. n. 112894 del 11 maggio 2026 ""Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni" (c.d. Piano Estate) - Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale "Scuola e competenze" 2021-2027 – Fondo sociale europeo plus (FSE+) – Priorità 1– Scuola e competenze (FSE+), Obiettivo specifico ESO4.6 – sotto-azione ESO4.6.A.4.

Il progetto prevede, tra gli altri, il modulo "LUDOMATEMATICA", rivolto prioritariamente agli studenti delle classi terze liceali dell'IIS "V. Floriani".

Il modulo "LUDOMATEMATICA" ha la durata di 30h e si suddivide in 15 moduli; ciascun modulo ha durata di 2h.

Gli incontri si svolgeranno in presenza, durante la sospensione delle attività scolastiche al di fuori delle ore

curricolari. Tutti gli incontri si svolgeranno presso la sede di via Cremagnani 18.

Ai partecipanti che frequenteranno almeno il 70% delle ore previste verrà rilasciato un attestato di partecipazione.

Per ogni modulo saranno accettate dalle 10 iscrizioni; un'apposita commissione valuterà le richieste tenendo presente le seguenti priorità:

● Studenti che hanno presentato il modulo d'iscrizione, con priorità agli studenti del triennio

● Ordine di iscrizione

Le iscrizioni dovranno avvenire compilando l'apposito modello in allegato. Il modello, debitamente firmato, potrà

essere consegnato a mano o scansionato ed inviato entro e non oltre le ore 12.00 del 16 novembre 2026

all'account del prof. Carlo Massafra (carlo. massafra@iisfloriani.org) o del prof. Marco Ruggieri

(marco.ruggieri@iisfloriani.org);

successivamente, in tempi brevissimi, verrà comunicata all'interessato l'avvenuta accettazione dell'iscrizione.

Obiettivi e indicazioni didattiche

- Favorire l'apprendimento e il consolidamento delle competenze logico-matematiche e scientifiche, partendo dalla comprensione dei modelli di base e dei principi fisici fondamentali fino alla risoluzione di problemi complessi;
- Favorire l'uso di laboratori pratici, strumenti di simulazione digitale, attività di prototipazione o sperimentazione hands-on;
- Promuovere la socializzazione e il lavoro di squadra (teamworking) tra gli studenti, creando un ambiente di co-progettazione e collaborazione al di fuori della tradizionale lezione frontale;
- Educare gli allievi al rigoroso rispetto del metodo scientifico, delle regole di analisi critica dei dati e della sicurezza sperimentale/digitale, sviluppando senso di responsabilità e autonomia;
- Offrire un'esperienza formativa che stimoli il pensiero critico, la gestione delle sfide logiche e il superamento dei propri limiti cognitivi e creativi;
- Rafforzare i legami tra compagni di classe attraverso obiettivi comuni di gruppo, creando un clima positivo e di condivisione dei saperi.
- Integrare la gamification e il gioco educativo per collegare la teoria fisica e matematica alla pratica ludica (es. fisica del movimento nei videogiochi, teoria dei giochi o analisi delle probabilità nei giochi da tavolo);

Calendario dell'attività

Il calendario verrà definito al momento dell'individuazione dei partecipanti

Il Dirigente Scolastico

Prof. Daniele Zangheri

(Firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3 del D. Lgs. n. 39/19)

DZ/cr