ISTITUTO COMPRENSIVO PERUGIA 3

ATTIVITÀ DI AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA - A.S. 2026/27

COMPETENZA LOGICO-MATEMATICA, STEM E COMPETENZE DIGITALI

PRIMARIA

Destinatari / plesso	Attività / progetto	Descrizione
TUTTE LE CLASSI XX GIUGNO E FABRETTI	SCACCHI: UN GIOCO PER CRESCERE INSIEME	Il percorso prevede, attraverso l'attività ludica, lo sviluppo del ragionamento logico-sequenziale e strategico. Nel contempo, durante le lezioni, si favorisce una competizione guidata da correttezza, lealtà e rispetto per l'avversario. Si pone grande attenzione alla socializzazione e all'inclusione.
FABRETTI E XX GIUGNO (PERIODO ESTIVO)	DAL SEME AL SORRISO: IL VIAGGIO DEL CIOCCOLATO PN 21-27	Percorso laboratoriale e interdisciplinare alla scoperta del cacao e del cioccolato, arricchito dalla visita al Museo del Cioccolato di Perugia e da attività scientifiche, creative e collaborative.
SCUOLA PRIMARIA	IL SOLE IN SCATOLA: PICCOLI SCIENZIATI PER UN PIANETA SOSTENIBILE	Finalità: Avvicinare gli alunni ai temi dell'energia, del cambiamento climatico e della sostenibilità attraverso un percorso STEAM basato sull'osservazione, sulla sperimentazione e sulla progettazione. Descrizione delle attività: Gli alunni delle classi terze e quarte svolgeranno esperimenti sul calore, temperatura ed energia, approfondiranno l'effetto serra e il cambiamento climatico e individueranno gli sprechi energetici presenti a scuola. La sfida centrale sarà la progettazione, costruzione e verifica di un piccolo forno solare con materiali di recupero, accompagnata dalla raccolta e rappresentazione dei dati. Il percorso comprenderà anche attività di coding e narrazione digitale e si concluderà con la realizzazione di proposte e materiali per il risparmio energetico e con una mostra STEAM.
SCUOLA PRIMARIA XX GIUGNO	SEMINIAMO IL FUTURO. ORTO INCLUSIVO E CODING STEM	Finalità: Valorizzare il giardino scolastico come bene comune e ambiente di apprendimento, attraverso la realizzazione partecipata di un orto didattico inclusivo e di esperienze STEAM all'aperto. Descrizione delle attività: Gli alunni della Scuola Primaria esploreranno e progetteranno gli spazi, prepareranno le aree di coltivazione, semineranno e si prenderanno cura delle piante, osservandone la crescita e raccogliendo dati su terreno, temperatura e condizioni meteorologiche. Le esperienze saranno documentate attraverso mappe, grafici,

		fotografie, Scratch e narrazione digitale; per i gruppi più grandi potranno essere utilizzati anche sensori per il monitoraggio dell'umidità del terreno. Il percorso si concluderà con una restituzione alla comunità scolastica dei risultati e dei prodotti realizzati.
SCUOLA PRIMARIA XX GIUGNO	STEAM LAB.5 - LA FABBRICA DELLE MERAVIGLIE	Finalità: Trasformare un ambiente scolastico in un laboratorio STEAM flessibile, inclusivo e condiviso, nel quale gli alunni possano osservare problemi reali, sperimentare, progettare soluzioni e contribuire alla cura della scuola e dell'ambiente. Descrizione delle attività: Il percorso, rivolto agli alunni di tutte le classi della Scuola Primaria con attività graduate per età, prevede esperienze di osservazione scientifica, raccolta e rappresentazione di dati, coding e robotica educativa, costruzione di prototipi con materiali di recupero, arte e narrazione digitale. Le attività saranno orientate alla sostenibilità e alla cura dei beni comuni e potranno articolarsi nei moduli "La scuola che osserva e si prende cura" e "Inventori digitali per il bene comune", con una restituzione finale alla comunità scolastica.

SECONDARIA

Destinatari / plesso	**Attività / progetto**	**Descrizione**
TUTTE LE CLASSI	GIOCHI DI PRISMA	Sono una competizione di matematica, organizzata da Mateinitaly, con il patrocinio dell'Università di Urbino. Il progetto coinvolge gli studenti in un'esperienza stimolante, volta a potenziare le loro competenze logiche e matematiche. I ragazzi affrontano problemi e quesiti che richiedono ragionamento, creatività e strategie risolutive. Il percorso favorisce lo sviluppo del pensiero critico e dell'autonomia, valorizzando l'aspetto ludico della matematica e incentivando la motivazione personale.
CLASSI SECONDE (POMERIDIANO)	MATEMATICA E REALTÀ: PROBLEM SOLVING TRA REALTÀ E DIGITALE PN 21-27	Laboratorio STEM basato sul progetto nazionale "Matematica&Realtà" dell'Università degli Studi di Perugia. Il percorso applica la matematica a situazioni concrete, alla sostenibilità e alla vita quotidiana per sviluppare il pensiero logico-critico e l'autonomia. Prevede sfide matematiche cooperative e l'utilizzo della piattaforma Khan Academy per la personalizzazione degli apprendimenti.
CLASSI TERZE	FISICA IN MOTO. LABORATORIO PRESSO IL SITO PRODUTTIVO DELLA DUCATI	Un percorso didattico dedicato agli studenti per applicare i principi della fisica (meccanica classica, dinamica, leggi di Newton) al mondo dei motori e delle motociclette.
CLASSI TERZE	GALILEI SENZA FRONTIERE	Gara a squadre di matematica rivolta agli studenti delle classi terze della scuola secondaria di primo grado (scuole medie), organizzata dal Liceo Scientifico Galileo Galilei di Perugia.

(POMERIDIANO)		
CLASSI TERZE	GIOCHI DELLE SCIENZE SPERIMENTALI	Competizione scientifica nazionale organizzata dall'Associazione Nazionale Insegnanti Scienze Naturali (ANISN). Lo scopo è di avvicinare i ragazzi alle discipline scientifiche, valorizzare le eccellenze e favorire l'orientamento.
CLASSI ADERENTI	KHAN ACADEMY	Il percorso è finalizzato al rafforzamento delle competenze matematiche mediante un approccio didattico di tipo STEM, che integra l'utilizzo di strumenti digitali innovativi. In particolare, è previsto l'impiego della piattaforma gratuita Khan Academy, che offre videolezioni, esercizi interattivi e percorsi di apprendimento progressivi e personalizzati in base al livello di ciascun studente. L'attività favorisce lo sviluppo del pensiero logico e critico, promuove l'autonomia nello studio e sostiene una partecipazione attiva al processo di apprendimento. Grazie alle funzionalità di monitoraggio messe a disposizione dalla piattaforma, i docenti possono verificare costantemente i progressi degli alunni, individuare eventuali difficoltà e programmare interventi didattici mirati.
CLASSI SECONDE (POMERIDIANO)	CODING, A.I. E ROBOTICA: COSTRUIAMO IL FUTURO PN 21-27	Corso volto allo sviluppo del pensiero computazionale e alla comprensione delle nuove tecnologie. Il percorso si articola in quattro tappe progressive: i fondamenti della programmazione tramite Code.org, la sperimentazione sull'Intelligenza Artificiale ed etica dei dati, la costruzione di robot modulari con LEGO Spike e la programmazione di robot cingolati mBot Ranger per sfide di navigazione autonoma.
CLASSI TERZE (POMERIDIANO)	3D LAB: IDEE IN COSTRUZIONE PN 21-27	Laboratorio di progettazione digitale e stampa 3D che coniuga arte, design e tecnologia. Attraverso software quali SketchUp e Tinkercad, gli studenti apprenderanno i principi del disegno CAD e del design per trasformare le proprie idee creative in oggetti e prototipi reali, combinando criteri estetici e funzionali.