



# Rimbocchiamoci le maniche 2024 gare con le metodologie making e tinkering

Attività per studenti delle scuole primarie e  
secondarie di primo grado statali e paritarie

## Progetto e obiettivi

Il **Liceo Classico e Scientifico Statale "Pellico-Peano" di Cuneo** è una delle istituzioni scolastiche che ha risposto e vinto l'avviso n. 84780 del 10 ottobre 2022; è stata individuata come scuola polo territoriale per potenziare le competenze digitali di insegnamento e apprendimento attraverso la realizzazione di progetti nazionali per lo sviluppo di modelli innovativi di didattica digitale, con un progetto dal titolo: **"Making, Tinkering, Realtà Aumentata e IoT a servizio della Scuola 4.0"**. La presente attività si colloca all'interno di tale progetto, con l'obiettivo di calare le nuove metodologie all'interno dei curricoli, in collaborazione con l'Ufficio I – area 4 Scuola digitale dell'**Ufficio Scolastico Regionale per il Piemonte** e propone l'attività didattica:

**"Rimbocchiamoci le maniche"** che consiste in una sfida a distanza con le metodologie del making e tinkering. La sfida sarà a carattere ludico, per destare curiosità e interesse negli studenti, sviluppando le loro capacità di lavorare in gruppo e le abilità di problem solving.

La competizione si articolerà nel seguente modo: nelle tre date indicate gli organizzatori forniranno istruzioni e richieste affinché gli studenti possano "costruire" manufatti con materiali poveri e/o di riciclo; i docenti documenteranno l'attività svolta con gli studenti caricando sulla piattaforma di gara (di cui riceveranno credenziali e istruzioni) immagini, video, files (a seconda dei casi).

Le prime due consegne saranno più guidate, mentre la terza permetterà a ciascuna squadra di esprimersi in maniera più creativa.

Un'apposita giuria valuterà i prodotti delle singole squadre, sulla base di una griglia che sarà condivisa con i partecipanti nelle prossime settimane. I parametri valutati saranno: originalità, creatività, precisione, sostenibilità, collaborazione, narrazione.

Sono previsti premi per gli studenti e le scuole prime classificate, anche se l'obiettivo delle gare non vuole essere di natura meramente competitiva.





Ministero dell'istruzione e del merito  
Ufficio Scolastico Regionale per il Piemonte

La sfida richiederà:

1. una **consegna di making** entro **mercoledì 24 aprile 2024** (assegnata il 9 aprile);
2. una **consegna di tinkering** entro **venerdì 10 maggio 2024** (assegnata il 24 aprile);
3. una **consegna mista** entro **sabato 15 giugno 2024** (assegnata il 10 maggio).

Sarà possibile effettuare le prime due consegne entro la scadenza della competizione.

Per partecipare alla gara, ogni scuola che intende aderire dovrà individuare un docente referente di classe/i (classi diverse possono avere lo stesso referente oppure referenti diversi) e iscrivere le classi.

Gli istituti comprensivi, che possono gareggiare sia con studenti della scuola primaria sia della secondaria di primo grado, possono registrare più di un docente referente associato al codice meccanografico principale della scuola.

Il docente referente deve registrarsi compilando il GoogleForm reperibile al seguente link: <https://forms.gle/TxhYNMabdDAK1r1A7> **entro le ore 23:00 di lunedì 8 aprile 2024.**

Sarà, eventualmente, possibile aggiungersi dopo l'inizio della competizione, recuperando le consegne già effettuate fino a quel momento.

L'iscrizione alla gara è **gratuita**, in quanto finanziata con fondi PNRR nell'ambito dell'avviso n. 84780 del 10 ottobre 2022, con il progetto "Making, Tinkering, Realtà Aumentata e IoT a servizio della Scuola 4.0".

La gara "**Rimbocchiamoci le maniche**" è rivolta agli studenti iscritti alla scuola secondaria di primo grado e alla scuola primaria (vista la natura dei premi non è adatta alle classi terminali dei due ordini di scuola, ma possono gareggiare ugualmente).

Le scuole interessate a sviluppare percorsi didattici di approfondimento degli argomenti di gara potranno chiedere supporto all'Ufficio Scolastico Regionale e all'Équipe Formativa Territoriale del Piemonte, compilando il seguente form:

<https://eft.istruzioneepiemonte.it/helpdesk/richiesta-supporto>

I percorsi svolti dalle scuole per la preparazione della gara potranno essere pubblicati sulla piattaforma Moodle del progetto e sul sito dell'USR Piemonte come buone pratiche.

I docenti referenti delle squadre sono invitati a iscriversi al seguente percorso MOOC su piattaforma Scuola Futura in cui possono trovare contenuti relativi alle tematiche del corso e approfondimenti (<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/web/scuola-futura/home>):

#MOOC - Le mani in pasta con le STEAM - ID: 244430

Saranno stilate due classifiche distinte, una per ciascun ordine di scuola.

La competizione deve coinvolgere classi intere, poiché i premi previsti sono i seguenti:

*Classifica gara Scuola Secondaria Primo Grado:*

le prime 10 squadre saranno ospitate in presenza 3 giorni in montagna a Sant'Anna di Valdieri nella settimana dal 30/9 al 4/10 per sperimentare le metodologie della gara e "vivere" la montagna;



*Classifica gara Scuola Primaria:*

le prime 10 squadre saranno ospitate in presenza 3 giorni in montagna a Sant'Anna di Valdieri nella settimana dal 7/10 al 11/10 per sperimentare le metodologie della gara e "vivere" la montagna.

L'organizzazione si riserva di predisporre ulteriori premi in base al numero delle squadre partecipanti.

Cuneo, 27 marzo 2024

IL DIRIGENTE SCOLASTICO  
dott. Alessandro Parola

IL DIRETTORE GENERALE DELL' USR PIEMONTE  
dott. Stefano Suraniti