



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE SENORBI' (CAIC83000C)

Via Campiooi,16 - Senorbi - ☎070/9808786 - 📠 0709806170

C.F. 92105000928 - e-mail caic83000c@istruzione.it ; caic83000c@pec.istruzione.it

Sez. associate: Scuola Infanzia Senorbi CAAA830019 - Barrali CAAA83003B - San Basilio CAAA83004C - Suelli CAAA83005D

Scuola Primaria Senorbi CAEE83001E - Suelli CAEE83002G - Barrali CAEE83003L - San Basilio CAEE83004N

Secondaria I grado Senorbi - CAMM83001D - Suelli CAMM83002E - Barrali CAMM83003G - San Basilio CAMM83004L

Circ. n. 117

Senorbi, 13/11/2024

AI GENITORI/TUTORI DEGLI ALUNNI
DELLE CLASSI SECONDE DELLA SCUOLA SECONDARIA
AL PERSONALE DOCENTE
AL PERSONALE ATA
AL DSGA

Oggetto: attività laboratoriale progetto PROGRESSI Linea Digtiamo!

I videogiochi ormai fanno parte, come le altre tecnologie, della vita di moltissimi ragazzi e bambini che vi trascorrono diverse ore durante la giornata.

È necessario fornire ai ragazzi delle linee guida per un utilizzo consapevole del media in questione affinché siano responsabilizzati all'utilizzo.

I videogiochi sono spesso demonizzati e attorno ad essi ruotano tanti stereotipi (come, ad esempio, videogiochi/aggressività/violenza) che verranno osservati meglio da vicino insieme alle classi. È importante sottolineare con attenzione e cura, i rischi cui si può andare incontro utilizzando giochi on line, ma anche informare riguardo tutti quegli aspetti positivi, e spesso sconosciuti, che il videogioco può promuovere.

Nell'ambito del progetto "Generazioni connesse: informare ed educare al digitale, sviluppare competenze e acquisire consapevolezza", è prevista un'uscita didattica presso la sede dell'associazione "Gaming Island".

Gli alunni verranno accolti in uno spazio allestito con postazioni professionali per il videogioco dove avranno la possibilità di:

- **Partecipare attivamente** a sessioni di gioco in squadra seguiti dagli esperti del progetto
- **Riflettere insieme** sul proprio e sull'altrui comportamento durante l'interazione nel digitale.
- **Contribuire** alla diffusione del video gioco consapevole
- **Facilitazione del lavoro di gruppo:** Molti videogiochi richiedono la collaborazione e la comunicazione tra i giocatori, sviluppando così competenze sociali importanti.
- **Apprendimento attivo:** Il laboratorio può trasformare l'apprendimento in un'esperienza divertente e coinvolgente, aumentando la motivazione degli studenti.

Le modalità e le date di svolgimento delle attività saranno comunicate a famiglie e studenti dai docenti coordinatori delle classi coinvolte.

Cordiali saluti

Il Dirigente Scolastico

Isotta Milia

Documento informatico firmato digitalmente ai sensi del D.Lgs 82/2005 s.m.i. e norme collegate