

ISTITUTO COMPRENSIVO "NICOLA BADALONI"

Via Spazzacamino 11, 62019 Recanati (MC)

Tel. 071/7574394 – Fax 071/9816299

e-mail: mcic83100e@istruzione.it

Pec: mcic83100e@pec.istruzione.it

C.F. 91019540433 - COD.MEC. MCIC83100E

CODICE UNIVOCO UFFICIO: UFW2Y9

www.icbadaloni.edu.it



Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale "Scuola e competenze" 2021-2027.

Priorità 01 – Scuola e Competenze (FSE+) – Fondo Sociale Europeo Plus – Obiettivo Specifico ESO4.6 – Azioni ESO4.6.A1, ESO4.6.A2 – Sotto azioni ESO4.6.A1.B (Integrazione e potenziamento aree disciplinari di base...-Competenze di base 1° ciclo), ESO4.6.A2.B (Sviluppo e rafforzamento competenze digitali degli studenti...-Competenze digitali) interventi di cui al decreto n.102 dell'11/04/2024 del Ministro dell'istruzione e del merito, Avviso Prot. 136777, 09/10/2024, FSE+, Agenda Nord.

Cod. progetto: ESO4.6.A2.B- FSEPN-MA-2024-9 Titolo progetto: *AZIONE InnovAZIONE e CreAZIONE all'Istituto Badaloni*

CUP: J24D24001860007

Relazione sul progetto "Recanati: tra reale e virtuale"

Target destinatari

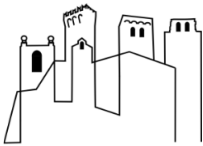
Il progetto è stato svolto dal 1 al 5 settembre 2025 in formato **camp estivo della durata di 30 ore** ed è stato rivolto a studenti dell'ultimo anno della scuola primaria e dei primi due anni della scuola secondaria dell'IC badaloni di Recanati. Una delle strategie cardine dell'attività è stata la **suddivisione in gruppi di lavoro eterogenei**, in cui sono stati mescolati alunni di età e gradi scolastici differenti per favorire al massimo l'integrazione, il confronto e il supporto reciproco.

Struttura dell'attività

Il percorso si è articolato in diverse fasi operative multimediali:

- **Fase di Accoglienza e Socializzazione:** L'attività è iniziata con un esercizio rompighiaccio in cui i ragazzi hanno scritto i propri interessi e le proprie presentazioni. Successivamente, hanno creato la propria presentazione personale digitale sulla piattaforma Thinglink per poi esporla ai compagni alla lavagna.
- **Brainstorming e Ricerca Cooperativa:** È stato condotto un brainstorming sul patrimonio culturale di Recanati per individuare 9 luoghi simbolo. Ad ogni gruppo è stato assegnato un luogo ed è stata avviata una ricerca cooperativa tramite documenti condivisi su Google Drive, volta a raccogliere informazioni storiche e architettoniche, curiosità, aneddoti e riflessioni personali sul perché quel luogo meritasse una visita.
- **Creazione dell'Escape Room:** Il cuore del progetto è stata la strutturazione del tour in **9 "scene" digitali su Thinglink** (dalla Tomba di Beniamino Gigli fino al Duomo di San Flaviano). Ogni scena è stata progettata come una tappa di un'Escape Room: per passare al luogo successivo, gli utenti dovevano inserire dei codici segreti.
- **Sviluppo dei Contenuti Interattivi e Approccio STEAM:** La creazione delle sfide necessarie a generare i codici di sblocco dell'Escape Room ha rappresentato il momento in cui l'approccio STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) ha trovato la sua massima e più profonda espressione. Gli studenti non si sono limitati a usare strumenti digitali, ma hanno combinato una pluralità di tecnologie diverse per creare un ponte diretto tra il patrimonio classico-umanistico (la "A" di Arte e cultura) e la modernità.

Per sbloccare l'accesso alla scena successiva su Thinglink, ogni gruppo ha progettato prove multidisciplinari in cui l'antico dialogava con il nuovo: hanno ideato quiz tematici legati alla storia e all'architettura dei luoghi e generato crucipuzzle per far emergere codici segreti. L'apice di questa contaminazione tra materie letterarie e pensiero computazionale è stata la realizzazione di una

	ISTITUTO COMPRENSIVO "NICOLA BADALONI" Via Spazzacamino 11, 62019 Recanati (MC) Tel. 071/7574394 – Fax 071/9816299 e-mail: mcic83100e@istruzione.it Pec: mcic83100e@pec.istruzione.it C.F. 91019540433 - COD.MEC. MCIC83100E CODICE UNIVOCO UFFICIO: UFW2Y9 www.icbadaloni.edu.it	
---	--	---

conversazione ideale programmata a blocchi su Scratch. In questo ambiente di coding, gli studenti hanno letteralmente dato voce al passato, simulando un dialogo interattivo e digitale con Giacomo Leopardi sui temi immortali delle sue poesie. A completare questa fusione tra creatività artistica e competenze ingegneristiche/informatiche si è aggiunta la modellazione in 3D di una mascotte personalizzata per ogni gruppo, dimostrando come lo studio delle radici storiche di Recanati possa trasformarsi in un laboratorio di design e programmazione all'avanguardia.

Obiettivi didattici

- **Sviluppo di Competenze Digitali e di Coding:** Acquisizione di dimestichezza con diverse piattaforme informatiche, dal cloud sharing (Google Drive) alla creazione di percorsi interattivi (Thinglink), fino al pensiero logico-computazionale (programmazione a blocchi su Scratch) e al design 3D.
- **Promozione del Peer Tutoring e del Lavoro di Squadra:** Imparare a lavorare in modalità "cooperativa". Ai ragazzi con maggiori competenze tecniche è stato esplicitamente richiesto di **aiutare i compagni in difficoltà** con l'utilizzo degli strumenti, rendendo l'apprendimento un processo di squadra.
- **Valorizzazione del Patrimonio Culturale:** Stimolare la conoscenza della storia, dell'architettura e della letteratura legata al territorio recanatese, trasformando lo studio tradizionale in un'esplorazione attiva.

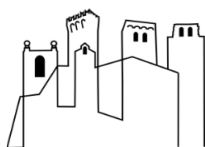
Risultati ottenuti

- È stato realizzato un **tour virtuale interattivo completo** del centro di Recanati che copre punti d'interesse come Porta Marina, Palazzo Venieri, Casa Leopardi, il Colle dell'Infinito e il Museo di Villa Colloredo Mels.
- Il prodotto finale non si limita a una vetrina di informazioni, ma è una **vera e propria Escape Room didattica** funzionante, basata su un sistema di "raccolta progressiva di codici". Al link <https://www.thinglink.com/view/scene/2019334229850063334> si può navigare il tour virtuale senza necessità di risolvere tutti gli enigmi per proseguire, ma nel progetto originale creato dagli studenti occorreva risolvere ciascun quesito per ottenere una password e poi proseguire.
- Gli studenti hanno prodotto materiali originali e multidisciplinari: testi informativi, giochi enigmistici, dialoghi creativi simulati e modelli 3D digitali.

Coinvolgimento degli studenti

- La **struttura gamificata** (Escape Room, ricerca dei codici di sblocco) ha trasformato l'apprendimento in una sfida ludica, innalzando notevolmente il livello di attenzione e motivazione.
- Il lavoro in gruppi ha responsabilizzato tutti: ogni team aveva la **piena proprietà creativa della propria "scena"**, rendendo il contributo di ciascuno indispensabile per il completamento del percorso complessivo.
- La varietà delle attività proposte (dalla ricerca storica, alla programmazione su Scratch, fino alla modellazione creativa della mascotte 3D) ha permesso a ogni studente di **esprimere le proprie inclinazioni e i propri talenti personali**, mantenendo l'esperienza altamente ingaggiante.

LA DIRIGENTE SCOLASTICA
Annamaria De Siena



ISTITUTO COMPRENSIVO “NICOLA BADALONI”

Via Spazzacamino 11, 62019 Recanati (MC)

Tel. 071/7574394 – Fax 071/9816299

e-mail: mcic83100e@istruzione.it

Pec: mcic83100e@pec.istruzione.it

C.F. 91019540433 - COD.MEC. MCIC83100E

CODICE UNIVOCO UFFICIO: UFW2Y9

www.icbadaloni.edu.it

