

Da: lav.pianicomunitari@regione.sardegna.it

Oggetto: GamEurope Progetto rivolto alle classi seconde degli istituti di istruzione secondaria di primo grado. INVITO A PARTECIPARE

Data: 13/03/2026 10:36:14

Gentilissima, Gentilissimo,

in linea con il Piano di Comunicazione del PR FSE+ Sardegna 2021-2027, è stato avviato un progetto didattico per le classi seconde delle scuole secondarie di primo grado del territorio regionale. L'iniziativa mira a far conoscere agli studenti il **Fondo Sociale Europeo Plus Sardegna 2021-2027** e le opportunità che i fondi europei offrono al territorio regionale .

Chiediamo quindi la Sua collaborazione per dare al progetto sostanza e fattibilità, così da avvicinare gli studenti all'Unione Europea, rendendoli cittadini più consapevoli e informati.

Si tratta quindi di un'attività costruttiva e creativa, che non "ruberà" molto tempo alle attività scolastiche.

" GamEurope " è un progetto che, nella logica della "gamification" - metodo innovativo che permette di trasferire contenuti istituzionali in modo semplice, dinamico e coinvolgente, utilizzando il "game" come strumento per condividere le conoscenze - si pone l'obiettivo di **fare informazione sull'Europa** in generale , **sui Fondi Strutturali Europei e il PR FSE+ Sardegna**, con un focus particolare sulle **iniziative di istruzione e formazione sostenute proprio dal fondo europeo**, in aggiunta ai temi dell'inclusione e del lavoro.

Il contest verrà suddiviso in due fasi, la prima con un evento on-line da realizzarsi presso gli istituti scolastici, la seconda con un evento live, a Cagliari.

L'obiettivo del progetto è duplice:

- trasferire contenuti relativi ai temi sopra esposti in modo efficace e coinvolgente;
- verificare l'apprendimento attraverso una gara live, capace di generare attenzione, partecipazione emotiva e spirito di squadra.

Il contest verrà organizzato tra **marzo e maggio**. Pur consapevoli del preavviso limitato, crediamo fortemente nel valore del progetto: un'iniziativa capace di unire divertimento e formazione, garantendo un alto livello di apprendimento.

Nel ringraziarla per l'attenzione, alleghiamo in calce la descrizione delle varie fasi operative del progetto e forniamo anche i contatti della società organizzatrice che sarà a vostra disposizione per eventuali chiarimenti ed approfondimenti.

Con l'occasione salutiamo cordialmente.

L'Autorità di Gestione

PR FSE+ Sardegna 2021-2027

Delfina Spiga

Allegato

MODALITÀ OPERATIVE DI PARTECIPAZIONE DELLE CLASSI

Iscrizione

Le scuole che intendono aderire dovranno contattare l'organizzazione inviando una mail ai seguenti indirizzi: lav.pianicomunitari@regione.sardegna.it e info@agoracomunicazione.it (società organizzatrice dell'evento)

A seguito dell'iscrizione si riceverà la conferma di partecipazione, il calendario dell'evento, eventuali materiali preparatori e le istruzioni tecniche. Un "tutor" dell'organizzazione sarà a disposizione (per mail - telefono - video-call), per eventuali chiarimenti.

Evento on-line

L'evento si sviluppa con una formula collaudata, semplice da comprendere ma molto efficace dal punto di vista didattico e spettacolare.

Per gareggiare online, la scuola deve essere in possesso di una dotazione tecnica minima:

- un'aula con una LIM, un monitor interattivo o un videoproiettore;
- un computer collegato ad internet;
- casse audio adeguate all'ambiente;
- un collegamento stabile alla rete.

Gli studenti risponderanno al quiz direttamente dalla pulsantiera virtuale presente nella pagina web dove si collegheranno (o, in alternativa, attraverso i singoli smartphone degli studenti e studentesse).

Per ogni classe partecipante è importante la presenza di un docente referente, che abbia il compito di collegare la classe all'evento, verificare che il dispositivo di gioco sia attivo, coordinare gli studenti nei momenti di accesso e supportare il corretto svolgimento della sessione.

Prima fase: Momento formativo

Prima della competizione viene proposta una fase didattica supportata da un formatore che sviluppa e approfondisce i contenuti proposti affiancato da video-pillole, contenuti multimediali, slide e animazioni.

Questa parte serve a fornire agli studenti gli elementi conoscitivi che saranno poi valorizzati nella gara. Il principio è molto importante: si impara prima, si gioca dopo.

Seconda fase: Quiz live competitivo

Conclusa la parte formativa, inizia la gara vera e propria. Le classi, collegate dalle rispettive aule, rispondono in tempo reale attraverso la piattaforma dedicata.

La gara può essere articolata in più manche, con domande a risposta multipla, tempi contingentati e la classifica aggiornata in diretta. Questo crea attenzione costante e forte partecipazione emotiva.

La classe che raggiungerà il punteggio più alto vincerà la competizione e parteciperà all'evento finale "in presenza".

Finalissima

Gli studenti delle classi vincitrici del contest on-line parteciperanno alla finalissima, che si terrà a Cagliari a maggio o settembre 2026, dotati di pulsantiera wireless si sfideranno rispondendo a domande a tempo. La classe che otterrà il punteggio più alto farà diventare il proprio istituto campione assoluto del contest.

Le tre classi che si aggiudicheranno il podio vinceranno un buono per l'acquisto di attrezzature scolastiche.