

L'attività "MATEMATICA IN GIOCO", rivolta sia alla Scuola Primaria che alla Secondaria, ha rappresentato un pilastro fondamentale per il miglioramento delle capacità di problem-solving e del ragionamento logico-deduttivo. Tramite sfide e contesti ludici, gli studenti sono stati in grado di affrontare concetti matematici non come aride formule, ma come strumenti dinamici per risolvere enigmi, rendendo l'apprendimento meno astratto e più coinvolgente. Questo approccio è stato amplificato dalla celebrazione del "Pi Greco Day", una giornata che ha trasformato la matematica in una competizione stimolante e divertente con giochi online, consolidando la percezione della materia come un campo di esplorazione e non di mera memorizzazione.



Pi Greco Day



Il ventaglio di attività ha dimostrato un impegno nell'espandere l'ambito STEM oltre la matematica pura. Gli "ANGOLI SPERIMENTALI" hanno sperimentato concetti geometrici attraverso la creatività e la pratica, promuovendo un apprendimento basato sull'esperienza diretta.



L'iniziativa "STEMINAR" — estesa dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Secondaria — è stata cruciale per superare i confini disciplinari e linguistici. Questo approccio

multidisciplinare ha permesso agli studenti di vedere il mondo STEM non come un insieme di materie isolate, ma come un ecosistema interconnesso, preparando le basi per una comprensione olistica delle sfide scientifiche e tecnologiche del futuro. L'insieme delle iniziative ha avuto un impatto duplice: ha non solo potenziato le competenze degli studenti, ma ha anche innescato una trasformazione nelle metodologie didattiche dell'istituto. I risultati tangibili, come il miglioramento del problem-solving e l'acquisizione di abilità avanzate in geometria, sono la chiara evidenza che l'investimento in una didattica STEM innovativa produce un arricchimento formativo significativo e duraturo per l'intera comunità scolastica.