



Ministero dell'Istruzione
Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna

Ai Dirigenti scolastici degli Istituti secondari
di secondo grado dell'Emilia-Romagna

LL.SS.

Oggetto: P.E.R. GIOCO, grande sfida online per le scuole superiori sul tema dello sviluppo sostenibile

Gentilissime/i,

la Regione Emilia-Romagna - Assessorato alla Scuola, università, ricerca, agenda digitale e Assessorato allo Sviluppo economico e green economy, lavoro, formazione - in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna, invita le classi del suo Istituto a partecipare al progetto P.E.R. GIOCO dedicato a tutte le scuole secondarie di secondo grado.

L'obiettivo dell'iniziativa è sensibilizzare i giovani sui temi dello sviluppo sostenibile e dell'economia circolare, con particolare riferimento alle azioni che la Regione mette in campo attraverso i Fondi europei, dal sostegno ai progetti di ricerca innovativi ai percorsi di formazione per lavorare nella green economy, dagli incentivi per la nascita di nuove imprese sostenibili alle startup innovative, in attuazione del Piano energetico regionale.

Il progetto è stato ideato come azione di comunicazione e divulgazione del piano di strategie e interventi dei Fondi europei Por Fesr ed è stato inserito tra le iniziative trasversali realizzate dalla Regione Emilia-Romagna nell'ambito del Festival della cultura tecnica 2020.

In un momento estremamente complesso come quello che si è creato a causa dell'emergenza COVID-19, questo progetto vuole essere uno strumento utile per tenere alta l'attenzione degli studenti su temi importanti che riguardano il loro futuro. L'auspicio della Regione Emilia-Romagna è che possa essere di supporto e di integrazione all'attività della didattica digitale integrata.

Le classi saranno invitate a partecipare a una sfida a squadre a livello regionale che permetterà di individuare la classe vincitrice tramite una serie di prove, attività e quiz che i ragazzi dovranno risolvere in diverse manche, a difficoltà crescente. Tutte le fasi del torneo si svolgeranno in modalità online a partire dall'inizio di dicembre per concludersi entro il 19 dicembre 2020.

Le classi iscritte al torneo avranno a disposizione materiali informativi per prepararsi alle sfide e approfondire le tematiche del progetto.

La classe vincitrice sarà premiata con un buono di € 1.000, assegnato alla propria scuola, da utilizzare per l'acquisto di materiale didattico; gli alunni delle classi che si classificheranno al secondo, terzo e quarto posto riceveranno in premio zainetti realizzati dal laboratorio sartoriale "Gomito a Gomito", progetto di grande valenza sociale in quanto creato all'interno del carcere di Bologna.

Per partecipare al torneo è necessario compilare il modulo di iscrizione entro il 30 novembre 2020 (disponibile a questo [link](#)).



Ministero dell'Istruzione
Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna

Tutti i dettagli dell'iniziativa sono disponibili sul sito della Regione Emilia-Romagna a questo [link](#).

Inoltre, tutte le classi che si iscriveranno alla gara avranno la possibilità di partecipare a un concorso di idee che prevede un'attività creativa di ricerca-azione parallela al torneo stesso. A tutte le classi iscritte sarà data la possibilità di realizzare un elaborato (video, infografica, presentazione, testo multimediale, ecc.) dedicato a uno o più progetti realizzati sul proprio territorio grazie ai Fondi europei Por Fesr per promuoverne la conoscenza da parte dei cittadini e, in particolare, dagli altri studenti in un'ottica di scambio di conoscenza fra pari. Per il miglior elaborato è previsto un premio di € 500 per l'acquisto di **materiale didattico**, sempre assegnato alla scuola.

Per ulteriori informazioni potete fare riferimento al [sito del progetto](#) e contattare la segreteria organizzativa: Atlantide soc. coop. Sociale 393 9298398 - pergioco@atlantide.net.

Per la Regione Emilia-Romagna

Paola Salomoni

Per l'Ufficio Scolastico Regionale

Stefano Versari

Vincenzo Colla