



CONSIGLIO NAZIONALE DEGLI INGEGNERI



presso il
Ministero della Giustizia

Gent.mo Dirigente Scolastico
Istituto Comprensivo Ex. S.M. Pascoli
MATERA / classi 3^a A e 3^a B
segreteria@scuolapascolimatera.it
mtic82700a@istruzione.it

Gent.mo Dirigente Scolastico
Istituto Comprensivo "Raffaello"
PISTOIA / classe 3^a A
ptic810005@istruzione.it

Gent.mo Dirigente Scolastico
Istituto Comprensivo Robilante
CUNEO / classe 3^a A
cnic81000d@istruzione.it
secondaria.valdieri@icrobilante.edu.it

Ing. Luigia Scarpa – Ordine di Matera
scarpaluigia@tiscali.it

ing. Erica Gerbotto – Ordine di Cuneo
studiogerbotto@hotmail.com

Ing. Giuseppe Salamone - Ordine di Pistoia
g.salamone@studiosalamone.it

Ing. Gianluca Giagni - Ordine di Bari
(coordinatore/GdL Sicurezza)
gianluca@g2studio.it

Ing. Tiziana Petrillo – CNI
(Referente area Sicurezza e prevenzione incendi
Consigliere Nazionale)
tiziana.petrillo@cni.it

p.c. Ai Signori Consiglieri CNI

Ordini territoriali partecipanti al progetto
[Loro e-mail](#)

**OGGETTO: "La sicurezza a partire dai banchi di scuola" edizione 2024/25 –
Manifestazione progetto "Banchi Olimpici" del 27 maggio 2025.**

Gentili Dirigenti scolastici,

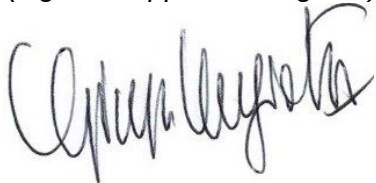
ringraziandovi anticipatamente per la partecipazione al progetto al quale prenderanno parte i ragazzi delle classi terze del Vs. Istituto, Vi annunciamo ufficialmente, come già comunicatovi dal ns. referente dell'Ordine territoriale, che martedì 27 maggio 2025 si svolgerà per via telematica, nell'ambito del progetto nazionale in oggetto specificato, l'evento dal titolo "Banchi Olimpici" a partire dalle ore 9:15.

La gara si concluderà alle ore 12:00 circa e a seguire si svolgerà la premiazione finale online.

Desideriamo ringraziare sin d'ora l'impegno dei vs. docenti e degli studenti che prenderanno parte al progetto. I referenti locali del Consiglio Nazionale degli Ingegneri prenderanno contatto entro i prossimi giorni con gli insegnanti di riferimento per organizzare le postazioni informatiche. In allegato si invia l'opuscolo informativo del progetto pilota per le terze medie.

Cogliamo l'occasione per inviare i più cordiali saluti.

IL CONSIGLIERE SEGRETARIO
(ing. Giuseppe M. Margiotto)



IL PRESIDENTE
(ing. A. Domenico Perrini)



Allegato: c.s.



CONSIGLIO NAZIONALE
DEGLI INGEGNERI



GTT1



DAI BANCHI DI SCUOLA AI «BANCHI OLIMPICI»



OPUSCOLO INFORMATIVO – BANCHI OLIMPICI



**LIBELLUS INFORMATIVO
TERZE MEDIE**

«BANCHI OLIMPICI»

1

1



CONSIGLIO NAZIONALE
DEGLI INGEGNERI



GTT1

«I BANCHI OLIMPICI» - PROGETTO CLASSI TERZE

Gli alunni arrivati in terza ed avendo acquisito in prima e seconda media, le competenze a seguito del completamento dei precorsi inerenti il progetto «**La sicurezza a partire dai banchi di scuola**», approfondiranno gli argomenti previsti nelle schede del «**Quaderno di Viaggio**» e si dedicheranno a simulare tutte quelle condizioni di riflessione che porteranno a concepire la «**sicurezza**» non un tema a latere ma come uno stile di vita, rispettoso di regole e comportamenti sani, da condividere a scuola a casa con i compagni nella quotidianità di oggi, ma anche sui luoghi di lavoro un domani.

Un alunno formato oggi, sarà nel suo futuro, un cittadino un lavoratore, naturalmente educato al rispetto della sicurezza.



OPUSCOLO INFORMATIVO – BANCHI OLIMPICI

OPUSCOLO INFORMATIVO

2

2



CONSIGLIO NAZIONALE
DEGLI INGEGNERI



GTT1

PROGETTO PILOTA

NELLE TERZE MEDIE IL VIAGGIO NELLA SICUREZZA

SI CONCLUDERA' CON UN GIOCO

DOVE I RAGAZZI METTERANNO IN CAMPO GIOCANDO LE COMPETENZE ACQUISITE

« BANCHI OLIMPICI » IL 25 MAGGIO 2025



OPUSCOLO INFORMATIVO – BANCHI OLIMPICI

OPUSCOLO INFORMATIVO 3

3



CONSIGLIO NAZIONALE
DEGLI INGEGNERI



GTT1

MANIFESTAZIONE FINALE - BANCHI OLIMPICI

Faremo confrontare e divertire gli studenti giocando con altri studenti
coetanei di altre città che hanno aderito al progetto

« La Sicurezza a partire dai banchi di Scuola ».



OPUSCOLO INFORMATIVO – BANCHI OLIMPICI

OPUSCOLO INFORMATIVO 4

4

BANCHI OLIMPICI – IL GIOCO

GTT1



- Ogni classe partecipante deve creare 4 squadre identificate con un nome di un animale scelto tra: **LEONI, GIRAFFE, PUMA E LUPI**.
- Ogni squadra deve essere composta da minimo 2 e max 6/7 alunni.
- Ogni squadra deve comunicare un indirizzo mail che utilizzerà durante il gioco (1 indirizzo diverso per ogni squadra).
- Tutte le scuole dovranno adottare gli stessi nomi delle squadre allo scopo di far gareggiare tra loro le squadre con lo stesso nome e appartenenti a classi di istituti diversi.



OPUSCOLO INFORMATIVO – BANCHI OLIMPICI

OPUSCOLO INFORMATIVO

5

5

COME SI SVILUPPA LA COMPETIZIONE

GTT1



- Le fasi del gioco sono 4: fase 1, fase2, fase 3 e fase 4.
- Verranno somministrate domande a risposta multipla con livello di difficoltà crescente dalla fase 1 alla fase 4.
- Le domande verteranno su argomenti trattati sulle schede del **“Quaderno di viaggio.”**
- La gara si svolgerà nella mattina del 05/06/2024 a partire dalle ore 9.30 e si svolgerà in 2,5/3 ore in modalità da remoto.
- Il referente dell’Ordine degli Ingegneri territoriale è a disposizione per supportare la scuola per tutto il tempo della manifestazione.



OPUSCOLO INFORMATIVO – BANCHI OLIMPICI

OPUSCOLO INFORMATIVO

6

6



LE FASI DEL GIOCO SONO 4

FASE 1: Tempo 15'- vengono proposte 10 domande: partecipazione di tutte le squadre divise in gironi, (girone leoni, girone giraffe, girone lupi e girone puma), gareggiano tra loro le squadre con lo stesso nome e appartenenti a classi di istituti diversi;

Alla fine della fase 1, sarà stilata una classifica sulla base del punteggio raggiunto con il maggior numero di risposte corrette. A parità di punteggio si fa riferimento al minor tempo impiegato. Verranno quindi selezionate le prime 2 squadre per ogni girone. 8 squadre passano alla fase 2.

FASE 2: Tempo 15'- vengono proposte 10 domande: partecipano le 8 squadre, accoppiate secondo quanto previsto dal tabellone della gara, che si scontrano in match diretti.



LE FASI DEL GIOCO

Alla fine della fase 2 verrà individuata la squadra vincitrice di ciascun match utilizzando il medesimo criterio della fase 1 (maggior numero di risposte corrette e minor tempo impiegato nel caso di parità). Passano alla fase 3 le 4 squadre vincitrici di ciascun MATCH.

FASE 3 SEMIFINALE: Tempo 20' – vengono proposte 10 domande alle 4 squadre che saranno accoppiate secondo quanto previsto dal tabellone del gioco.

In questa fase ogni coppia disputerà una semifinale avremo quindi Semifinale 1 e Semifinale 2; passano alla FINALE le 2 squadre vincitrici di ogni Semifinale.





LE FASI DEL GIOCO

- **FASE 4 FINALE: Tempo 20'** – verranno proposte 14 domande alle 2 squadre finaliste.

VINCERÀ LA SQUADRA CHE RAGGIUNGERÀ IL MIGLIOR PUNTEGGIO



Ai fini della valutazione si terrà conto del miglior punteggio e a parità di valore conterà il tempo minore. Le valutazioni verranno effettuate da un software che di volta in volta ne certificherà i dati.



CALENDARIO DELLA COMPETIZIONE ULTIMO EDIZIONE



GIRONE LEONI		GIRONE GIRAFFE		GIRONE LUPI		GIRONE PUMA	
Classifica		Classifica		Classifica		Classifica	
Posizione	Squadra	Posizione	Squadra	Posizione	Squadra	Posizione	Squadra
	LEONI BERGAMO LEONI CUNEO LEONI GENOVA LEONI ISERNIA LEONI MATERA		GIRAFFE BERGAMO GIRAFFE CUNEO GIRAFFE MATERA GIRAFFE GENOVA GIRAFFE ISERNIA		LUPI BERGAMO LUPI CUNEO LUPI GENOVA LUPI ISERNIA LUPI MATERA		PUMA BERGAMO PUMA CUNEO PUMA GENOVA PUMA ISERNIA PUMA MATERA
MATCH 1		MATCH 2		MATCH 3		MATCH 4	
1° LEONI	2° LUPI	1° GIRAFFE	2° PUMA	1° LUPI	2° LEONI	1° PUMA	2° GIRAFFE
SEMIFINALE 1		SEMIFINALE 2		SEMIFINALE 2		SEMIFINALE 2	
VINCITORE MATCH 1		VINCITORE MATCH 2		VINCITORE MATCH 3		VINCITORE MATCH 4	
FINALE		FINALE		FINALE		FINALE	
VINCITORE SEMIFINALE 1		VINCITORE SEMIFINALE 2		VINCITORE SEMIFINALE 2		VINCITORE SEMIFINALE 2	
VINCITORE		VINCITORE		VINCITORE		VINCITORE	



POSTAZIONI DI GIOCO

Ogni istituto dovrà allestire per ogni squadra una postazione ad hoc, ognuna delle quali possibilmente ubicate in ambienti separati, attrezzate con computer dotato di collegamento internet, a cui verrà inviato il link per la partecipazione del gioco e webcam con campo visivo a 360° per consentire la verifica della regolarità dei giochi.



POSTAZIONI DI GIOCO



Ogni squadra risponderà in autonomia e isolata dalle altre squadre.

Il link delle domande di ogni fase sarà inviato progressivamente allo svolgimento del gioco. Al completamento di ogni serie di domande, per ogni fase, la squadra partecipante dovrà fleggare la casella mail di riferimento sul modulo prima di inviarlo. Riceverà poi in automatico una mail con il relativo punteggio/fase conseguito.





DAI BANCHI DI SCUOLA AI «BANCHI OLIMPICI»...ANCORA IN VIAGGIO



BUON DIVERTIMENTO CON I BANCHI OLIMPICI!!!
BY GTT1



OPUSCOLO INFORMATIVO – BANCHI OLIMPICI

