



Ministero dell'Istruzione  
e del Merito



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE**  
**"AUGUSTA BAGIENNORUM"**  
**BENE VAGIENNA**  
Viale Rimembranza, 2  
12041 BENE VAGIENNA CN

**C.F. 92013930042**

Tel.0172 654118- 654301- [segreteria@icbenevagienna.edu.it](mailto:segreteria@icbenevagienna.edu.it)  
[cnic80700n@istruzione.it](mailto:cnic80700n@istruzione.it)  
[cnic80700n@pec.istruzione.it](mailto:cnic80700n@pec.istruzione.it)

Prot. n. e data (vedi segnatura)

Alla c.a.

Docenti interessati  
Docenti Referenti  
LORO SEDI

SITO WEB

**OGGETTO:     Avvio modulo – Escape game in Minecraft Education – Secondaria 1° gr. Sant'Albano S.**

**Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale "Scuola e competenze" 2021-2027 – Fondo sociale europeo plus (FSE+) – Priorità 1 – Scuola e competenze (FSE+), Obiettivo specifico ESO4.6 – sotto-azione ESO4.6.A.4.A- Interventi di cui ai decreti del Ministro dell'istruzione e del merito dell' 11 aprile 2024, n. 72 e del 22 maggio 2025, n. 96 – Avviso Pubblico prot. n. 81652 del 23/05/2025 – "Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni" (c.d. Piano Estate), seconda "finestra" temporale**  
**(nota prot. n. 84533 del 27 maggio 2025)**

Si comunicano i dati inseriti in **piattaforma PN20212027**:

Titolo del Progetto **"A summer adventure"**

Codice progetto **A4.A - ESO4.6.A4.A-FSEPNPI-2025-422**

C.U.P. **D24D25002440007**

## ATTIVAZIONE MODULO

**Intervento di tutoraggio e formazione percorsi formativi e laboratoriali educativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità svolti al di fuori dell'orario curricolare e rivolti ad alunni/e DELLE CLASSI 1° E 2° delle Scuole secondarie di 1° grado dell'I.C. Augusta Bagienorum.**

Codice 147909	Escape game in Minecraft Education	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Formatrice Ilaria D'Angeli: 30h	Tutor Lorena Maria Romeo: 30h
------------------	--	---	---------------------------------------	-------------------------------------

### **Obiettivi:**

- ✓ Realizzazione di un laboratorio innovativo e coinvolgente pensato per avvicinare gli studenti della scuola secondaria di primo grado alle discipline scientifiche attraverso il linguaggio del videogioco educativo e del coding creativo.
- ✓ Progettazione e realizzazione di un'escape game interattivo a tema scientifico all'interno di Minecraft Education, utilizzando comandi logici ed elementi di programmazione a blocchi.

**Metodologia:** Cooperative learning - Peer to peer – EAS - Didattica laboratoriale - Jigsaw classroom - Circle Time - Role playing - CBL

**Strumenti:** Tablet – Notebook – Chromebook – Lim - Laboratori multimediali e linguistici – IA

**Tipologia:** IN PRESENZA

**Data inizio:** 11/06/2026

**Data fine:** 18/06/2026

**Orario:** 08.30 – 13.30

**Durata modulo (ore):** 30

**Partecipanti:** n. 22 alunni/e classi prime – Secondaria 1° gr. Sant'Albano Stura

**Registro:** come da lettere di incarico.

**Si ricorda che la rilevazione dell'attività deve essere effettuata contestualmente il giorno stesso in cui viene svolta e le firme in entrata ed uscita dei formatori (Esperto e Tutor) devono essere apposte sul sistema informativo <https://pn20212027.istruzione.it/> rispettivamente entro 30 minuti dall'inizio e dalla fine dell'attività formativa.**

Qualunque rilevazione che non rispetti questa tempistica richiederà l'inserimento di un giustificativo a firma del Dirigente Scolastico che dovrà essere caricato a sistema entro sette giorni dalla data di svolgimento dell'attività (giornata compresa) ai fini del completamento della rilevazione e della rimborsabilità dell'attività; tali dichiarazioni saranno oggetto di valutazione in fase di controllo di primo livello.

**Oltre il settimo giorno, la rilevazione dovrà comunque essere registrata ma l'attività non sarà considerata valida ai fini del rimborso.**

**Qualora il numero dei partecipanti scenda, per tutte le attività di due giornate consecutive, al di sotto del numero minimo stabilito di 9 allievi/e si dovrà sospendere immediatamente il modulo e inserire la "chiusura anticipata" nella specifica sezione della piattaforma SIF 2127.**

Si ringrazia per la collaborazione.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO  
Prof.ssa Lorella SARTIRANO  
Documento firmato digitalmente