

# FUTURA



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione  
e del Merito

# LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Italiadomani  
FONDO NAZIONALE DI RICERCA E INNOVAZIONE

	 <p>ISTITUTO COMPRENSIVO SAN PANCRAZIO SALENTINO SCUOLA INFANZIA – PRIMARIA – SECONDARIA I GRADO AMBITO TERRITORIALE N. 11 Via Cialdini, 5 – 72026 San Pancrazio Salentino (BR) e-mail: bric82400a@istruzione.it - Pec: bric82400a@pec.istruzione.it sito web: <a href="http://www.icsanpancrazio.edu.it/">http://www.icsanpancrazio.edu.it/</a> Cod. Fisc.: 91071270747 - Tel: 0831666037 – C.U. UF4JLE</p>	
---	---	---

Prot. vedi segnatura

San Pancrazio Salentino 19/12/2024

**Ai genitori e alunni di Scuola Secondaria primo grado**

**Ai docenti dell'IC**

**Al Sito – all'Albo**

**Agli Atti PON\_FSE+-**

**Non solo Scuola: Creatività e Innovazione**

**AI DSGA**

## CIRCOLARE N. 155

Con la presente si comunica il programma e il dettaglio relativo al Progetto ***A Scuola con Minecraft Education Edition: "Progettare la Scuola del futuro, che avrà avvio il 30 dicembre.***

## PROGETTO

*Oggetto: Fondi Strutturale Europei - Programma Nazionale "Scuola e competenze" 2021-2027. Priorità 01 – Scuola e Competenze (FSE+) – Fondo Sociale Europeo Plus – Obiettivo Specifico ESO4.6 – Azione A4.A – Sotto azione ESO4.6 – Avvio Prot. 59369, 19/04/202, FSE+, Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025, Fondo Sociale Europeo Plus – Non solo Scuola: Creatività e Innovazione: Avvio MODULO A Scuola con Minecraft Education Edition: Progettare la Scuola del futuro*

**CNP: EOS4.6.A4-AFSEPNPU-2024-41**

**CUP: G44D24002020007**

Si comunica ai genitori degli alunni interessati, che hanno risposto al relativo bando, che lunedì 30 dicembre 2024 prenderà avvio il progetto in oggetto, come da calendario comunicato in fase di avviso, che ad ogni buon conto si riporta in allegato, insieme al programma degli incontri.

Gli incontri si svolgeranno con la guida dei docenti Buccolieri Pietro (esperto) e Buccolieri Debora (tutor) presso il plesso Manzoni, in via Cialdini n.5. Al termine delle attività, gli alunni rientreranno a casa autonomamente, se non diversamente specificato dalla famiglia in avvio anno scolastico. L'eventuale assenza di un alunno/a dovrà essere comunicata dal genitore/tutore telefonicamente al front office della scuola. L'alunno/a assente già nella mattinata, sarà ritenuto giustificato dai genitori/tutori legali.

Per garantire proficui progressi nelle attività, si richiede la massima regolarità nella frequenza.

Segue calendario.

<b>Mercoledì</b>		
<b>1.</b>	30 dicembre 2024	09.00 – 12.00
<b>2.</b>	2 gennaio 2025	09.00 – 12.00
<b>3.</b>	3 gennaio 2025	09.00 – 12.00
<b>4.</b>	11 gennaio 2025 (Sabato)	09.00 – 12.00
<b>5.</b>	18 gennaio 2025 (Sabato)	09.00 – 12.00
<b>6.</b>	25 gennaio 2025 (Sabato)	09.00 – 12.00
<b>7.</b>	1 febbraio 2025 (Sabato)	09.00 – 12.00
<b>8.</b>	8 febbraio 2025 (Sabato)	09.00 – 12.00
<b>9.</b>	15 febbraio 2025 (Sabato)	09.00 – 12.00
<b>10.</b>	22 febbraio 2025 (Sabato)	09.00 – 12.00

IL DIRIGENTE SCOLASTICO  
prof. Paolo ANTONUCCI

Segue: Descrizione del progetto



	 <p>ISTITUTO COMPRESIVO SAN PANCRAZIO SALENTINO          SCUOLA INFANZIA – PRIMARIA – SECONDARIA I GRADO          AMBITO TERRITORIALE N. 11          Via Cialdini, 5 – 72026 San Pancrazio Salentino (BR) e-mail:          bric82400a@istruzione.it - Pec:          bric82400a@pec.istruzione.it sito web:  <a href="http://www.icsanpancrazio.edu.it/">http://www.icsanpancrazio.edu.it/</a>          Cod. Fisc.: 91071270747 - Tel: 0831666037 – C.U. UF4JLE</p>	
--	---	--

PROGETTO DIDATTICO *“A Scuola con Minecraft Education Edition: “Progettare la Scuola del futuro”*

TIPOLOGIA *“Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali”*

**Descrizione del progetto**

Il progetto mira a sviluppare competenze STEAM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica) attraverso l'utilizzo di **Minecraft Education Edition**. Gli studenti progetteranno e costruiranno una **scuola del futuro**, integrando innovazioni legate a:

- **Energie rinnovabili**
- **Economia circolare**
- **Gestione sostenibile delle risorse**

Questa attività stimola la **creatività**, la capacità di **problem-solving** e il pensiero critico, fornendo una visione innovativa e sostenibile per una scuola ideale.

## **Obiettivi**

- 1 **Promuovere l'alfabetizzazione STEAM:** sviluppare competenze tecniche e scientifiche in un contesto ludico.
- 2 **Sostenibilità ambientale:** sensibilizzare gli studenti sulle energie rinnovabili, la gestione delle risorse e il riciclo.
- 3 **Competenze di progettazione:** favorire il lavoro di squadra e l'utilizzo di software per la modellazione digitale.
- 4 **Creatività e innovazione:** stimolare gli studenti a immaginare soluzioni realistiche e innovative per una scuola sostenibile.

## **= Programma delle attività =**

### **1° Incontro: Introduzione e brainstorming**

- Introduzione al progetto e presentazione degli obiettivi.
- Brainstorming sulle caratteristiche della scuola ideale (struttura, tecnologie, gestione sostenibile).

### **2° Incontro: Formazione tecnica su Minecraft Education Edition**

- Panoramica delle funzionalità creative di Minecraft.
- Breve esercitazione pratica.

### **3° Incontro: Analisi dei concetti chiave**

- Energie rinnovabili: fonti e applicazioni pratiche.
- Economia circolare e sostenibilità: esempi concreti.
- Discussione in gruppo.

### **4°-5° Incontro: Progettazione**

- Divisione in team di lavoro.
- Ideazione e progettazione della scuola (schizzi, mappe, piani).
- Inizio del lavoro collaborativo in Minecraft.

### **6°-8° Incontro: Costruzione**

- Costruzione della scuola nel mondo virtuale di Minecraft.
- Applicazione dei concetti appresi (pannelli solari, riciclo, gestione delle risorse).
- Verifica e revisione in team.

### **9° Incontro: Rifinitura e preparazione della presentazione**

- Rifinitura dei dettagli.
- Creazione di un percorso di visita virtuale per spiegare le scelte progettuali che verranno riportate in una presentazione digitale.

## **10° Incontro: Presentazione finale**

- Presentazione del progetto ai compagni, agli insegnanti e, eventualmente, alle famiglie.
- Feedback e discussione sui risultati.

Il Dirigente Scolastico  
Prof. Paolo ANTONUCCI