



## Istituto Comprensivo ENNIO MORRICONE

Via Belforte del Chienti, 24 – 00156 Roma - ☎ 06 41217716  
 Codice fiscale: 97712620588 – Cod. meccanografico: RMIC8EQ00G  
<https://www.icbelfortedelchienti.edu.it>  
 ✉ [RMIC8EQ00G@istruzione.it](mailto:RMIC8EQ00G@istruzione.it)  
 pec: [RMIC8EQ00G@pec.istruzione.it](mailto:RMIC8EQ00G@pec.istruzione.it)

**TRINITY**  
 COLLEGE LONDON  
 Registered Exam Centre 69726

Roma, 23-12-2024

Al personale docente  
 della scuola primaria e secondaria  
 Al sito web  
 Al R.E.  
 Al DSGA

### CIRCOLARE N. 132

**OGGETTO: Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023) Realizzazione di percorsi formativi per il personale scolastico (dirigenti scolastici, direttori dei servizi generali e amministrativi, personale ATA, docenti, personale educativo) sulla transizione digitale nella didattica e nell'organizzazione scolastica, in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigComp 2.2 e DigCompEdu, nel rispetto del target M4C1-13 Progetto "ESTOTE DOCTI, ESTOTE PARATI" M4C1I2.1-2023-1222-P-34322 - Avvio di percorsi di formazione per la transizione digitale**

Nell'ambito del Progetto PNRR DM66/2023 per la formazione del personale scolastico alla transizione digitale, è stato pubblicato sulla piattaforma Scuola futura il percorso di formazione dal titolo "Didattica con le escape room nelle ultime classi della scuola primaria e nella scuola secondaria di I grado" **ID 319538** in modalità on line sincrona, per un totale di 15 ore, con il formatore Giorgio Figura e la tutor Maria Rollo di Aretè Formazione srl. Si ricorda la seguente organizzazione.

DATA	ORARIO	DURATA
giovedì 27 febbraio	17.00-20.00	3h
giovedì 6 marzo	17.00-20.00	3h
giovedì 27 marzo	17.00-20.00	3h
giovedì 3 aprile	17.00-20.00	3h
giovedì 10 aprile	17.00-20.00	3h

Il percorso intende illustrare le potenzialità della gamification e del game-based learning attraverso la costruzione di escape room didattiche, quali esperienze di apprendimento significative, coinvolgenti e motivanti per gli allievi della secondaria. All'interno del percorso verranno sperimentate diverse web app per la creazione di escape room, analizzando progressivamente le peculiarità di ciascuno strumento per scegliere le soluzioni più adeguate in base ad esigenze didattiche e disciplinari. I partecipanti verranno guidati passo passo nella progettazione e costruzione di escape-game digitali, partendo dalle basi (costruzione di ambientazioni e storie) e proseguendo gradualmente negli step successivi (costruzione di enigmi e sfide) per acquisire conoscenze approfondite dei vari strumenti illustrati e un metodo di progettazione delle escape disciplinari, imparando ad adattare e rielaborare contenuti per inserirli all'interno di un'esperienza di apprendimento personalizzata.

#### Programma

- Gamification e game-based learning alla base della didattica con escape room: progettare percorsi con l'alunno al centro di un percorso di costruzione dell'apprendimento
- Escape room didattiche: dai contenuti disciplinari all'esperienza di apprendimento
- Panoramica su web app per la costruzione di escape room
- Costruzione di ambientazioni, storie, enigmi e sfide-focus su strategie metodologiche e meccanismi di valorizzazione dell'apprendimento nella didattica con escape room

**N.B.SI PREGANO I CORSISTI DI CONTROLLARE LA MAIL CON CUI SONO ISCRITTI A SCUOLA FUTURA PERCHE' RICEVERANNO A TALE INDIRIZZO COMUNICAZIONI SULLA PARTECIPAZIONE ALLA DIRETTA E SUL CORSO.**

La referente d'Istituto Maria Carla Novello è a disposizione per eventuali chiarimenti ed informazioni.

#### IL DIRIGENTE SCOLASTICO

**Dott. Paolo Lozzi**

documento firmato digitalmente da Paolo Lozzi  
 ai sensi del CAD e norme ad esso connesse