

**Agli Studenti interessati delle classi 1A-2A Liceo Scientifico Cambridge e alle loro Famiglie**

**Al Prof. Maggistro Carlo**

**Al Personale ATA**

**Al DSGA**

**Al sito web**

**SEDE DI BROLO**

ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE IITC - F. P. MERENDINO-CAPO D'ORLANDO  
Prot. 0000798 del 20/01/2026  
IV (Uscita)

**OGGETTO: AVVIO PROGETTO “A SCUOLA CON MINECRAFT EDUCATION”.**

Si comunica che, **a partire da giovedì 22 gennaio 2026**, prenderà avvio il progetto “*A scuola con Minecraft Education*” rivolto agli studenti delle classi prima e seconda del Liceo Scientifico con sperimentazione Cambridge.

Il Progetto è finalizzato alla partecipazione al concorso “*Steam in Minecraft*”, promosso e organizzato da Maker Faire Rome e Camera di Commercio di Roma. Il *Contest* intende mettere al centro l'Intelligenza Artificiale (AI) come strumento per immaginare e progettare soluzioni innovative capaci di trasformare la società, per affrontare sfide complesse e immaginare un futuro più efficiente, inclusivo e sostenibile.

Il Progetto, **dalla durata complessiva di n. 10 ore**, si svolgerà in orario extracurricolare, **dalle ore 14:00 alle ore 16:00**, presso la sede di Via Tomasi Lampedusa di Brolo e sarà tenuto dal Docente di Laboratorio di Scienze e Tecnologie Informatiche, **Prof. Maggistro Carlo**, il quale avrà cura di raccogliere le autorizzazioni, debitamente firmate dai corsisti e dalle loro famiglie, e di consegnarle in Vicepresidenza.

Il calendario dei successivi incontri sarà concordato con gli studenti e comunicato in segreteria didattica dal docente esperto sopra menzionato.

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

**Prof.ssa Maria Ricciardello**

*Firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3 D.Lgs. n.39/1993*

