

<

**Erasmus+**


Ministero della
Pubblica Istruzione

**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE**
PRINCIPESSA ELENA DI NAPOLI
Palermo



Regione Siciliana

Scuola del Benessere, della Salute e dello Sport
Via Ustica, 46 - 90135 Palermo tel.fax 091/403353 C.F. 80025540826 Cod. Ministeriale PAIC87400B
e.mail: paic87400b@istruzione.it- paic87400b@pec.istruzione.it - sito web: www.icprincipessaelenapa.it

Circolare n. 180

I.C. PRINCIPESSA ELENA DI NAPOLI
Prot. 0014775 del 26/11/2025
01-11 (Uscita)

- Ai/alle docenti, ai genitori, agli alunni e alle alunne delle classi seconde e terze Scuola Secondaria di Primo Grado
- Al DSGA
- Al personale ATA del Plesso centrale
- Al sito web
- Agli atti del portale Argo

Oggetto: Escape Room “The Skull Game” - Laboratori U’ Game di realtà aumentata - Progetto Orizzonti

Classi partecipanti: III A, III B, III C, III D e II A, II B, II C - Scuola Secondaria di Primo Grado

Si informano le famiglie degli alunni e delle alunne e i docenti delle classi in oggetto indicate che, dal 09 al 12 dicembre, come da calendario pubblicato, circ. n.88 del 08/10/2025, gli alunni e le alunne delle classi interessate si cimenteranno in un’attività dinamica e coinvolgente: **“The Skull Game”**, una **escape room** studiata per funzionare all’interno delle scuole. Ogni singola classe giocherà a squadre, in genere di 4/5 componenti, ciascuna squadra sarà seguita da un professore o un educatore. Il gioco è strutturato in due parti: una digitale e una analogica. Le prove che definiscono il gioco sono attivate da un’ app e basterà un dispositivo per gruppo. Il gioco ha una durata di 2 ore, ma i professori di riferimento possono valutare delle durate differenti a seconda delle loro necessità.

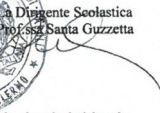
Seguiranno dovuti chiarimenti durante i prossimi incontri laboratoriali, compresa la gestione dell’uso dell’app. *“I contenuti educativi di The Skull Game sono rivolti a mostrare le interazioni tra mondo digitale e mondo analogico. Tutta la strutturazione del gioco si basa proprio sulla compromissione tra il dato digitale e quello analogico. Attraverso il gioco si esplorano, come da pragmatica per gli escape game, tematiche che riguardano la logica, che allenano il colpo d’occhio e che fanno esplorare ai giocatori competenze di teamworking. Attraverso il gioco si esplorano anche i rischi di uno schiacciamento della realtà sui contenuti digitali.” (U’ Game)*

A tal proposito si chiede collaborazione a tutti i docenti e le docenti, come al personale scolastico per la buona riuscita dell’attività, durante la quale i gruppi percorreranno diversi ambienti scolastici, intenti alla risoluzione di quanto loro richiesto. Agli alunni e alle alunne si raccomanda la massima attenzione al rispetto delle regole di comportamento e di gioco, pena l’esclusione dall’attività. La Dirigente nei prossimi giorni incontrerà gli alunni e le alunne interessate per importanti chiarimenti e informazioni in relazione a quanto previsto.

Si ricorda che le attività si svolgeranno alla presenza dei docenti in orario (vedi calendario in circolare n.88 del 08/10/2025)

La referente

Maria Pia Barbagallo


La Dirigente Scolastica
Prof.ssa Santa Guzzetta

Il presente documento è firmato digitalmente
ai sensi del D. Lgs. 82/2005 s.m.i. e norme
collegate e sostituisce il documento cartaceo
e la firma autografa