m_pi.AOODRSA.REGISTRO UFFICIALE.E.0019437.29-10-2025.h.12:28
m_pi.AOODGSIS.REGISTRO UFFICIALE.I.0006863.29-10-2025.h.11:32

Ministero dell'Istruzione e del Merito
Dipartimento per le risorse, l'organizzazione e l'innovazione digitale
Direzione generale per l'innovazione digitale, la semplificazione e la statistica
Ufficio VI – Innovazione didattica e digitale

Ai Referenti regionali PNSD

per loro tramite
Ai Dirigenti scolastici/Coordinatori didattici delle Istituzioni scolastiche
statali e paritarie del primo e secondo ciclo di istruzione

p.c. Ai Direttori Generali e dirigenti degli Uffici Scolastici Regionali

Oggetto: **Contest "STEAM in Minecraft"**

La Camera di Commercio di Roma, attraverso la sua Azienda speciale Innova Camera, promuove la terza edizione del Contest "STEAM in Minecraft" premio dedicato alle scuole primarie e secondarie, nell'ambito di "Maker Faire Rome – The European Edition 2026".

Il Contest nasce dalla volontà di mettere al centro l'Intelligenza Artificiale (AI) come strumento per immaginare e progettare soluzioni innovative, capaci di trasformare il nostro mondo.

L'iniziativa invita gli studenti, attraverso il linguaggio creativo di Minecraft, a esplorare le potenzialità dell'AI e la sua applicazione a contesti concreti: dall'ottimizzazione delle città intelligenti, alla gestione sostenibile delle risorse, fino alla creazione di soluzioni innovative legate alla tecnologia e all'Internet of Things (IoT).

L'obiettivo è stimolare nei partecipanti una riflessione su come l'AI possa migliorare il presente e progettare un futuro più efficiente, inclusivo e sostenibile, mantenendo al contempo un dialogo costante con le discipline STEAM.

La partecipazione al Contest è **gratuita** ed è rivolta alle classi delle scuole primarie (limitatamente alle classi quarte e quinte) e secondarie di primo e secondo grado, degli istituti pubblici e paritari italiani. Sono ammesse più classi partecipanti in rappresentanza della singola scuola; la domanda di iscrizione dovrà essere presentata da ciascuna classe partecipante. Le classi dovranno individuare un insegnante in rappresentanza di ciascuna classe partecipante. L'organizzatore, attraverso il partner tecnico dell'iniziativa, fornirà le licenze Minecraft alle classi che ne faranno esplicita richiesta in fase di iscrizione.

Per partecipare al Contest i partecipanti dovranno presentare la domanda dal **3 novembre 2025 ed entro e non oltre il 21 novembre 2025 (ore 12.00),** attraverso l'apposito modulo di registrazione disponibile nella pagina dedicata del sito di Maker Faire Rome raggiungibile dal link https://makerfairerome.eu/it/steam-in-minecraft-contest/. Dopo aver presentato la domanda i partecipanti riceveranno – all'indirizzo e-mail comunicato all'atto dell'iscrizione – una e-mail nella quale

saranno indicate le istruzioni per la presentazione degli elaborati, il supporto e il software necessario per la partecipazione al premio.

Il Comitato di valutazione selezionerà nr. 5 classi vincitrici per ciascun ordine e grado di istruzione (categorie), per un totale di nr. 15 classi vincitrici, secondo la seguente tabella:

- nr. 5 premi per la scuola primaria (limitatamente alle quarte e quinte classi);
- nr. 5 premi per la scuola secondaria di primo grado;
- nr. 5 premi per la scuola secondaria di secondo grado.

In aggiunta alle classi vincitrici la giuria potrà anche selezionare e premiare elaborati particolarmente meritevoli assegnando delle menzioni speciali.

Ai vincitori sarà assegnato un premio pari a:

- un controvalore di euro 500,00 (cinquecento/00) per l'acquisto di beni e servizi, secondo le indicazioni fornite dall'organizzatore, alla classe prima classificata;
- un controvalore di euro 400,00 (quattrocento/00) per l'acquisto di beni e servizi, secondo le indicazioni fornite dall'organizzatore, alla classe seconda classificata;
- un controvalore di euro 300,00 (trecento/00) per l'acquisto di beni e servizi, secondo le indicazioni fornite dall'organizzatore, alla classe terza classificata;
- un controvalore di euro 200,00 (duecento/00) per l'acquisto di beni e servizi, secondo le indicazioni fornite dall'organizzatore, alla classe quarta classificata;
- un controvalore di euro 100,00 (cento/00) per l'acquisto di beni e servizi, secondo le indicazioni fornite dall'organizzatore, alla classe quinta classificata.

Per ulteriori dettagli si rimanda al Regolamento allegato.

Si confida nella consueta collaborazione per la diffusione della presente e dei suoi allegati fra tutto il personale interessato.

Il Dirigente
Alessandra Silvestri

Alessandra Silvestri
Ministero dell'istruzione e del merito 29.10.2025 11:22:12