

## PREMESSA:

Nel corrente anno scolastico ho aderito alla sperimentazione a carattere nazionale "**Minecraft in Classe**":

La sperimentazione è stata rivolta ai docenti di scuola primaria e secondaria ed incentrata sull'utilizzo in classe del videogioco Minecraft.

Ai docenti è stato fornito un **percorso di formazione/supporto a distanza** alla progettazione e implementazione di **attività didattiche basate su Minecraft** (versione **Education Edition**)

da realizzarsi **entro la fine dell'AS 2018/19**.

L'iniziativa si è avviata il **10 dicembre 2018** e si concluderà nel **giugno 2019**, con la fine dell'Anno Scolastico.

Ad ogni docente partecipante sono state **fornite gratuitamente le licenze di Minecraft Education Edition** necessarie all'attività in classe, per tutta la durata del percorso, che si è svolto **completamente a distanza** attraverso una apposita piattaforma online. Il percorso è stato pensato in modo da garantire un alto livello di **flessibilità nei tempi di fruizione** da parte del docente, e da non richiedere un impegno gravoso.

Sono state previste quattro fasi:

- una prima fase (dicembre/gennaio) dedicata alla familiarizzazione con Minecraf (per chi è alla prima esperienza) e a pratiche propedeutiche alle attività in classe.
- una seconda fase (gennaio/febbraio) incentrata sulla progettazione dell'attività didattica (diversa per ogni docente)
- una terza fase (da febbraio a giugno)ha accompagnato l'effettiva sperimentazione in classe con i propri studenti dell'attività progettata
- una fase conclusiva di restituzione dei risultati dell'attività (giugno)

Le attività didattiche con Minecraft sono state progettate per essere **compatibili con il curriculum esistente** (e non in aggiunta allo stesso)**e con i tempi della scuola**.

Gli unici **requisiti tecnici** per partecipare sono stati la disponibilità in classe o in laboratorio di **3-4 postazioni pc** (fisso o portatile) **con sistema operativo Windows 10 o MacOS**.

La sperimentazione è stata **oggetto di ricerca** da parte di INDIRE.

Il responsabile del Corso è stato il dott. Andrea Benassi.

PROGETTO : "Una scuola a cubetti" ( ricostruzione piano terra dell'edificio scolastico )

L'attività con Minecraft è stata progettata per essere una sorta di compito di realtà, per mettere in pratica le conoscenze acquisite durante l'anno e aiutare lo sviluppo di competenze.

Nel corso del primo quadrimestre i ragazzi hanno lavorato sull'analisi e la costruzione di piante e mappe, partendo dall'aula e dalla scuola, hanno lavorato sulla riduzione in scala e hanno studiato anche la parte relativa all'orientamento e ai punti cardinali; all'inizio del secondo quadrimestre inizieranno a lavorare sulle misure lineari e anche in questo caso sono previste esercitazioni di misura dei locali scolastici con metri costruiti dai ragazzi stessi.

La classe terza è formata da 19 alunni, i ragazzi lavoreranno in gruppi di 3 (uno da 4), formando così 6 piccoli team all'interno dei quali tutti avranno la possibilità di dare un contributo attivo e la collaborazione sarà un presupposto necessario. I ruoli di portavoce, responsabile delle misure e geometra/costruttore saranno svolti a rotazione da tutti. I gruppi verranno creati dai ragazzi stessi, salvo qualche aggiustamento ritenuto necessario dall'insegnante e lavoreranno per un'ora alla settimana; nella fase di utilizzo di Minecraft avranno a disposizione i 6 pc (tra portatili e non) presenti in aula informatica. La classe lavorerà in un unico mondo piatto condiviso in rete locale e ogni team disporrà di una unica licenza.

FASE DI DEFINIZIONE: ( 1 ora) l'insegnante spiegherà il lavoro che dovranno svolgere ( ricostruire in Minecraft il piano terra della scuola, previo progetto da realizzare su foglio quadrettato) e le fasi in cui sarà suddiviso; dopo la formazione dei gruppi, condurrà i ragazzi ad effettuare un sopralluogo dei muri esterni ed interni del piano terra perché si rendano meglio conto di ciò che dovranno fare; stimolerà la discussione sulle modalità di misurazione diretta ed indiretta dei muri, farà porre attenzione al modo in cui è orientata la scuola, definendo con esattezza la collocazione dei vari punti cardinali che li aiuterà meglio a capire a quale lato della struttura lavoreranno.

FASE DI IDEAZIONE: ( 1 ora) in classe viene attivata la discussione sulla spartizione dei diversi settori del perimetro della scuola tra i diversi team e le strategie per coordinarsi nel lavoro; verranno stabiliti insieme anche i tempi da dedicare alle varie attività: misurazione, disegno, realizzazione.

FASE DI PROGETTAZIONE: ( 2 ore ) I team iniziano le misurazioni e le

riportano su una pianta della scuola di cui già dispongono e su un disegno della facciata e delle pareti, poi in classe realizzano la pianta e le sezioni su foglio quadrettato in scala 2:1 (due quadretti su carta = 1 metro = 1 cubo in Minecraft), ciascun team realizza la propria parte e poi le diverse piante sono assemblate in un unico progetto.

FASE DI REALIZZAZIONE:( 3/4 ore ) dopo aver chiarito che l'attività in Minecraft dovrà rispettare quanto progettato nei disegni su carta quadrettata, realizzando prima il perimetro dell'intera struttura, verrà assegnato un pc ad ogni team con la raccomandazione di alternarsi equamente nella costruzione: mentre uno di loro sarà al pc gli altri dovranno fornire supporto e accertarsi che il lavoro venga svolto correttamente oltre a relazionarsi con gli altri team per favorire la realizzazione di un lavoro coerente e la risoluzione di eventuali ostacoli. In caso di necessità l'insegnante interromperà l'attività per condurre momenti di riflessione collettiva, anche con l'ausilio della LIM

FASE DI VALUTAZIONE e RESTITUZIONE: ( 1 ora ) conclusa l'attività i vari team raccontano la propria esperienza, parlando delle scelte effettuate, delle difficoltà incontrate e delle strategie adottate per superarle, di ciò che hanno imparato, di ciò che è piaciuto e di ciò che non ha dato loro soddisfazione.

Patrizia Francesconi