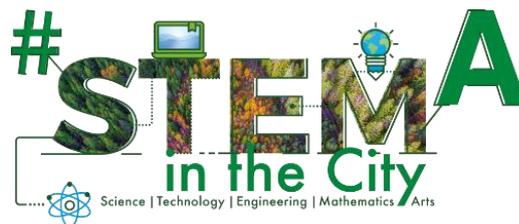




A SCUOLA CON MINECRAFT

A SCUOLA CON MINECRAFT: un progetto sperimentale entusiasmante che ha coinvolto per ben due anni noi alunni delle classi quinte sezz. E- F dell'Istituto comprensivo I.C. Verdi Cafaro.

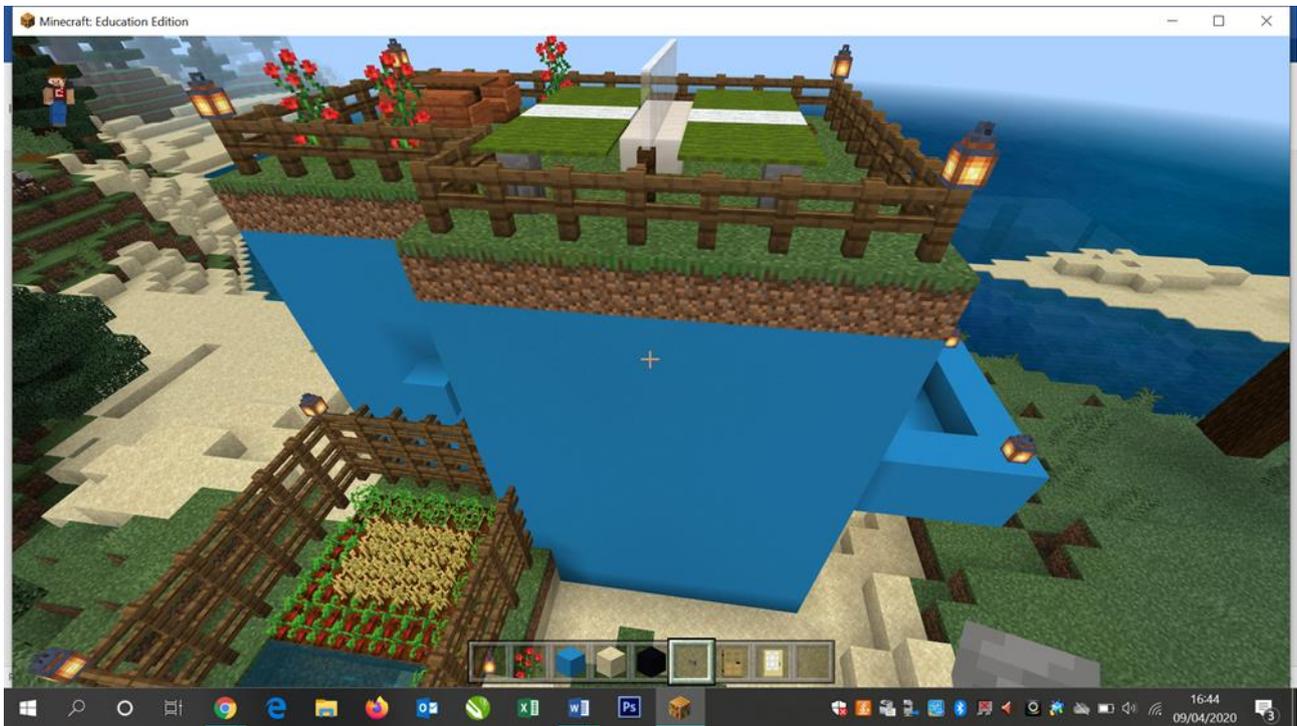


La nostra piacevole avventura è iniziata nell' anno scolastico 2019 allorquando partecipavamo ad un bando di selezione MINE CLASS organizzato da INDIRE. Eravamo felici di vivere e sperimentare questa esperienza, nuova, ma sicuramente ricca di grandi sorprese. La prima sorpresa non tardò ad arrivare, infatti una mattina le nostre insegnanti ci comunicarono che non solo avevamo superato la selezione, ma l'INDIRE ci forniva per un anno intero tante password gratuite per poter sperimentare il software. MINECRAFT® fa parte del Piano Nazionale della Scuola Digitale e ha generato un protocollo d'intesa tra Microsoft e Miur nel maggio 2015 sull'incremento di percorsi e contenuti didattici innovativi per l'insegnamento del pensiero computazionale. Questo videogioco, in versione "scolastica", si è affermato come strumento a supporto della didattica fisica e a distanza, capace di stimolare la creatività, la collaborazione e il problem solving. E' in grado di sostenere lo studio di materie che spaziano dalla matematica alla storia, all'arte e persino alla chimica, soprattutto in questo periodo storico, dove la tecnologia e le realtà virtuali sono diventati predominanti e dove la DAD ha cambiato il modo di fare scuola. E' un videogioco in 3D basato fondamentalmente sulla costruzione ed estrazione di blocchi. I giocatori possono scegliere di utilizzare materiali come pietre, minerali, tronchi d'acqua e alberi per creare varie costruzioni e noi di costruzioni ne abbiamo ideate, progettate e realizzate tante: orti, ambienti naturali e artificiali, laboratori scientifici, case a più piani e Ziggurat. Inizialmente abbiamo esplorato il mondo di Minecraft, scoprendo alcune delle tante potenzialità che esso offre, poi ci siamo organizzati in piccoli gruppi e dopo aver redatto e condiviso il nostro regolamento ci siamo messi all'opera. Eravamo finalmente pronti per partire, ciascuno di noi aveva preparato la propria valigia degli attrezzi: carta e matita per la progettazione, credenziali utili per l'accesso in piattaforma e tanta creatività. Le nostre prime progettazioni realizzate con i magici cubetti di Minecraft, sono state delle aule didattiche a cielo aperto e per riprodurle ci siamo rifatti all'orto costruito nel giardino



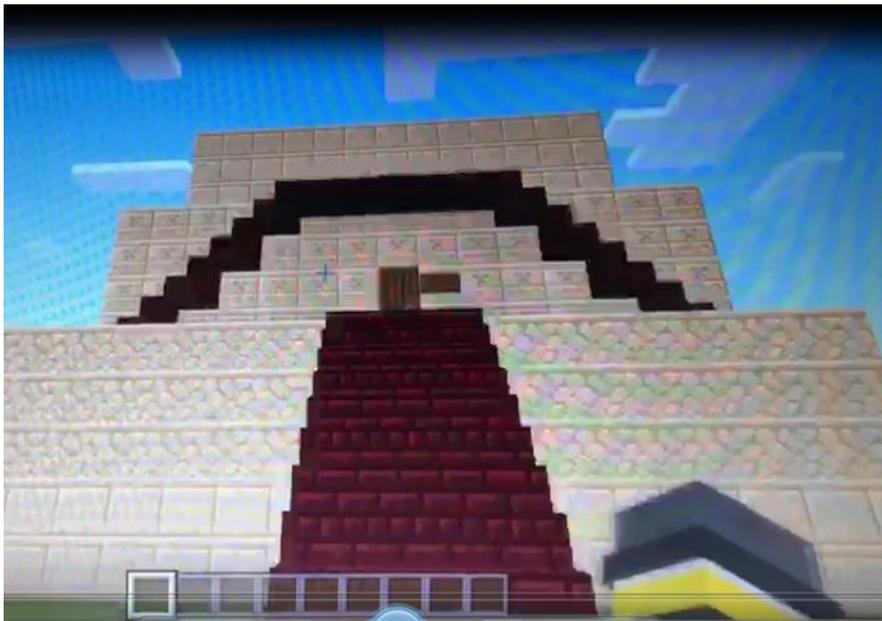
Dopo poco tempo siamo diventati bravi ingegneri e con grande gioia ed entusiasmo ogni gruppo ha ideato, progettato e realizzato bellissime e confortevoli case a più piani arredate con cura,





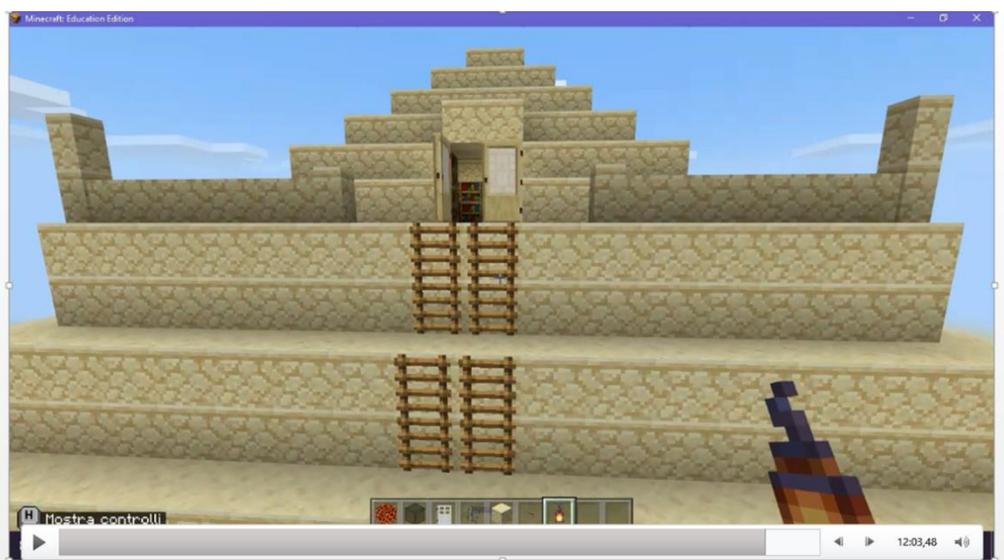
Eravamo tutti fortemente motivati, volevamo diventare sempre più esperti al punto tale da cimentarci nel costruire le Ziggurat.

Nessuno è riuscito a fermarci, neanche la pandemia, anzi durante i noiosi pomeriggi trascorsi in casa, lontani dagli amici, Minecraft è stato la nostra ancora di salvezza. Ci incontravamo spesso con compagni e insegnanti di pomeriggio su Meet per confrontarci e portare avanti il nostro progetto. Ideare, progettare e costruire le maestose Ziggurat è stato un bellissimo traguardo.



...





Il prestigioso mondo di Minecraft è diventato per noi uno spazio avvincente in cui ciascuno ha scoperto sistemi ambientali, tecnologie produttive, del mondo reale e nello stesso tempo ha avuto modo di sviluppare la sua creatività.

Concludendo siamo tutti concordi nell' affermare che Minecraft è stato per molti di noi una grande scoperta, per altri una sfida, per alcuni il piacere di condividere esperienze, confrontarsi e collaborare, per tutti un valido amico durante la pandemia.

Sono doverosi i ringraziamenti alla nostra Dirigente dott.ssa Grazia Suriano, e alle docenti di classe che hanno creduto sin dall' inizio nelle potenzialità di questo software.

Ringraziamo l'INDIRE, l' ente che ci ha fornito le password e tutti i ricercatori coinvolti in questo prestigioso progetto.

