



Circolare n. 187

Orzinuovi, 11/04/2019

Ai docenti
dell'I.C. ORZINUOVI

OGGETTO: variazione orario iniziativa di formazione "Uso programma MINECRAFT EDUCATION"

Si comunica che l'incontro di formazione dedicato all'uso del programma "MINECRAFT EDUCATION" programmato per **mercoledì 17 aprile 2019** presso la scuola secondaria di 1° grado di Orzinuovi **inizierà alle ore 14,00 anziché alle 14,30** e terminerà alle ore 16,00.

Tale incontro sarà tenuto da Mario Profumo, Global Minecraft Mentor.

Considerata l'autorevolezza del formatore si invitano i docenti che ancora non l'avessero fatto ad iscriversi per partecipare all'incontro cliccando sul **tasto "Adesione"**.

L'occasione è gradita per porgere cordiali saluti.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof. Luca Alessandri
IL COLLABORATORE VICARIO
Giuseppe Riccardi

(documento firmato digitalmente ai sensi del codice
dell'Amministrazione digitale e norme ad esso connesse)

CHE COSA È MINECRAFT?

Minecraft è un videogioco, per pc e mobile, che permette di realizzare online paesaggi e costruzioni, plasmando dei grossi cubi pixelati con i quali creare il proprio mondo. Microsoft ha annunciato il rilascio di una nuova piattaforma, MinecraftEDU, un progetto rivolto agli insegnanti che vogliono usare Minecraft come strumento didattico nelle loro classi, allo scopo di rendere le lezioni più interattive. Il progetto riguarda MinecraftEdu piattaforma a fornire agli insegnanti un forum dove si possono condividere le loro idee su come utilizzare Minecraft nell'insegnamento.

Minecraft si può definire un **"open world"**, cioè un ambiente in cui l'utente si può muovere liberamente senza dover seguire regole precise. Il giocare può modificare l'ambiente intorno al suo personaggio attraverso gli strumenti che troverà a sua disposizione durante il percorso.

Il videogioco dei cubetti può essere quindi considerato un ambiente di apprendimento interattivo anche per gli studenti, in quanto insegnerebbe loro la gestione delle risorse e degli spazi. Si parte infatti con una piccola disponibilità di risorse, da organizzare ed incrementare, per costruire il proprio ambiente virtuale. In particolare, la versione educativa del videogioco, [MinecraftEDU](#) presenta maggiori funzionalità utili alla formazione e il lavoro in gruppo. È possibile utilizzare il software per insegnare **matematica, arte, coding, scrittura creativa, scienze, musica, cittadinanza digitale e religione**. L'utente potrà infatti conoscere, pixel dopo pixel, la storia di antiche civiltà, ricostruendone gli scenari; potrà esplorare concetti matematici, come le aree, i perimetri e i volumi posizionando ed utilizzando i cubetti virtuali. Oltre a questi utilizzi pratici, lo studente può sviluppare delle skills sulla **leadership, il team working, il problem solving** e la **cittadinanza digitale**. Inoltre, **MinecraftEDU** può contare su una community estesa e molto attiva che condivide ogni giorno i propri progetti educativi all'interno piattaforma.

Alcuni esempi

Gli studenti di una [scuola elementare di Seattle](#) durante il loro "Saturday math program" hanno imparato le teorie fondamentali della matematica come il calcolo del perimetro, dell'area e del volume utilizzando i blocchi di Minecraft. In una [scuola media di Los Angeles](#), i ragazzi hanno studiato le diverse religioni del mondo visitando virtualmente i luoghi sacri che hanno costruito nel videogioco. In Nuova Zelanda, [Alfriston College e Auckland War Memorial Museum](#), insegnano la storia del Paese ricreando gli scenari passati in Minecraft. È chiaro che l'open word offre diverse possibilità di utilizzo e tanti spunti diversi per coinvolgere gli studenti in nuovi approcci di apprendimento, più interattivi e coinvolgenti.