

Gaming, Coding e Progettazione

Minecraft Education Edition

Broccardo Michael



Abstract	<p>Il videogame più giocato al mondo è diventato una risorsa didattica che si è diffusa in poco tempo anche nelle scuole. Gli incontri saranno strutturati in un percorso didattico volto ad insegnare ai ragazzi le basi e alcune tecniche avanzate dell'utilizzo di Minecraft Education Edition finalizzate alla realizzazione di un progetto di gruppo tematico o semplicemente imparare le basi del coding all'interno di un videogioco. I partecipanti potranno quindi esprimere la propria creatività digitale all'interno di un ambiente controllato, impareranno a progettare e a realizzare in modo autonomo le loro idee.</p> <p>Attraverso le attività proposte, gli studenti non solo svilupperanno le loro digital skills, ma anche importanti competenze personali quali il pensiero computazionale e il problem-solving.</p> <p>Inoltre, è possibile realizzare corsi specifici di vari livelli per insegnanti ed educatori per capire quali possono essere le risorse utili da utilizzare all'interno del gioco ed imparare le meccaniche, le interazioni e le regole che possiamo usare all'interno del mondo, nonché approfondire le specifiche tecniche di utilizzo.</p>
Attività	<p>Per Studenti:</p> <ul style="list-style-type: none">• Scopriamo Minecraft Education Edition• I mondi di Minecraft: creativa, lezioni, gioco libero• Le regole del Gioco• In base alla materia di possono organizzare delle sfide di costruzione/progettazione su: Scienze, Matematica, Geometria, Chimica, Astronomia, Arte, Educazione Tecnica, Coding , Informatica, Storia, Geografia, Educazioni Civica, Italiano, Inglese• Condivisione e valutazione finale del progetto/attività svolta
Calendario	minimo 6 ore (3 incontri da 2 ore se in DAD e/o in presenza) – da valutare in base a richieste specifiche
Location	Presso la scuola richiedente
Materiali	PC, mouse, proiettore o LIM, connessione internet, licenze Minecraft Education Edition
Target	Studenti di scuola Primaria e Scuola Secondaria di 1° Grado

