

MineClass

Percorso di Formazione e Sperimentazione per Docenti sull'Utilizzo di Minecraft a Scuola



La sperimentazione "MineClass" si rivolge a docenti di scuola primaria e secondaria ed è incentrata sull'utilizzo in classe del popolare videogioco Minecraft.

L'iniziativa offre al docente un percorso di formazione e supporto orientato alla progettazione e implementazione di attività didattiche basate sulla versione "Education Edition" di Minecraft.

Il percorso MineClass è fruibile a distanza attraverso una piattaforma online, ed è stato pensato in modo da garantire un alto livello di flessibilità nei tempi di fruizione da parte del docente.

Il percorso prevede 4 fasi:

1. **Preparazione** (1 mese)

Questa prima fase è pensata per chi è alla prima esperienza con Minecraft ed è preparatoria rispetto alle fasi che seguiranno. Una serie di video tutorial e materiali a supporto guideranno il docente nella realizzazione della sua prima costruzione in Minecraft. In questa fase non è previsto il coinvolgimento degli studenti, che entreranno in gioco a partire dalla fase 3 "Sperimentazione".

2. **Progettazione** (1 mese)

In questa fase ogni docente sarà guidato nella progettazione di una propria attività didattica basata su Minecraft, che andrà poi a sperimentare con gli studenti nella fase successiva. Linee guida, tracce di esempio declinate per aree disciplinari, video tutorial ed altre risorse guideranno il docente nella scrittura del proprio personale progetto didattica. Anche in questa fase non è ancora previsto il coinvolgimento degli studenti, che entreranno in gioco nella successiva Fase 3 "Sperimentazione".

3. **Sperimentazione** (3 mesi)

L'attività didattica progettata nella fase precedente viene sperimentata con gli studenti. La sperimentazione viene documentata in itinere dai docenti nel blog del sito MineClass.

4. **Conclusione** (15 giorni)

A conclusione della sperimentazione, segue un'analisi e una valutazione di quanto accaduto nella sperimentazione.

Le attività didattiche con Minecraft sono pensate per essere compatibili con i curricula esistenti (e non in aggiunta agli stessi) e con i *tempi della scuola*.

Per partecipare, non è necessario avere esperienza pregressa nell'utilizzo di Minecraft, e non è previsto alcun tipo di valutazione dell'operato dei docenti, ma solo una validazione del processo, volta a verificare il corretto svolgimento delle fasi previste.

Il percorso prevede un totale di 25 ore all'interno del corso, e circa 25 ore impiegate nella conduzione dell'attività con gli studenti.

Per partecipare è richiesta la disponibilità di computer Windows, MacOS o iOS (iPad) per i docenti e relativi studenti.