

Laboratorio: Minecraft Education Edition (Gaming, Coding e Progettazione)

Area: Digitale

Nome del docente: Broccardo Michael

Dovrà essere compilato il questionario on-line per la verifica di fattibilità del corso



In breve	<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	4 ore (2 incontri da 2 ore) – da valutare in base a richieste specifiche
Location	Presso la scuola richiedente
Materiali	PC, Chromebook, Ipad, mouse, proiettore o LIM, connessione internet
Target	Studenti e studentesse di scuola Primaria e Scuola Secondaria di 1° Grado (a partire dalle classi terze)
Competenze Chiave Osservabili	Competenze nr 3-4-5-7 della Raccomandazione del Consiglio Europeo del 22/5/18 sull'apprendimento permanente. N.B. Nel caso in cui il laboratorio venga realizzato con studenti delle scuole superiori la competenza core ai fini orientativi è la numero 4.