MINECRAFT EDUCATION

Descrizione / Piano di Lavoro/ Altre informazioni utili

Minecraft è un gioco sandbox (un gioco “Lego” in un mondo digitale), originariamente sviluppato da uno sviluppatore svedese e ora di proprietà di Microsoft, che offre ai giocatori un grande grado di libertà e creatività, poiché non ci sono obiettivi predeterminati. Alcuni anni dopo il lancio del gioco, è stata sviluppata una versione specifica di Minecraft per scopi educativi. Questa versione conta oggi 35 milioni di utenti scolastici autorizzati in tutto il mondo, soprattutto.

Sebbene Minecraft Education sia spesso utilizzato per insegnare competenze “dure” (matematica, biologia, coding, tra le altre), l’aspetto più interessante del gioco è che permette ai bambini di tutte le età di costruire qualcosa insieme. Infatti, questo lavoro collaborativo permetterà ai bambini di acquisire capacità di gestione del progetto, imparando a comunicare meglio e a superare gli ostacoli. Può anche essere usato come veicolo per l’apprendimento socio-emotivo, lasciando che ogni bambino esprima la propria visione in Minecraft e la condivida con gli altri bambini.

Destinatari

Il target è costituito da bambini/adolescenti dai 10 ai 15 anni. Minecraft Education è pensato per i bambini che hanno già familiarità con l’uso di un telefono cellulare/tablet/computer,

che inizia intorno agli 8-10 anni. Riteniamo che al di sopra dei 15 anni i ragazzi troveranno gradualmente Minecraft meno attraente perché inizieranno a giocare a giochi con grafica e storie più sofisticate. Nei casi di studio forniti da Microsoft sull'utilizzo di Minecraft Education, i ragazzi hanno un'età compresa tra i 10 e i 15 anni (classi americane da 5 a 10).

Obiettivi

- Utilizzare Minecraft in modo innovativo per far sì che i bambini sviluppino competenze trasversali e leghino tra loro.
- Fornisce agli educatori uno strumento flessibile per entrare in contatto con i bambini e insegnare loro argomenti diversi.

Competenze sviluppate

Competenze difficili:

Minecraft Education è stato sviluppato principalmente per insegnare competenze "difficili", in quanto le sessioni possono essere mirate a temi specifici come il coding, la matematica o la composizione inglese.

Competenze transversali:

Tuttavia, le competenze traversali possono essere sviluppate anche lavorando in modo collaborativo:

- Comunicazione
- Alfabetizzazione alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione
- Creatività
- Pensiero critico
- Risoluzione dei problemi

Perché è una buona pratica in area digitale

Con 738 milioni di giocatori in tutto il mondo, Minecraft è uno dei giochi più popolari al mondo. Pertanto, molti bambini avranno già familiarità con il gioco, il che faciliterà il processo di inserimento e aumenterà l'interesse dei ragazzi.

Molti casi di studio e ricerche condotte nelle scuole sostengono i benefici dell'uso di Minecraft Education. Questo documento in particolare è stato interessante per dimostrare che l'uso di Minecraft come strumento educativo nelle classi ha facilitato i processi di apprendimento collaborativo e ha permesso lo sviluppo delle competenze del XXI secolo.

Inoltre, Minecraft Education è incredibilmente versatile. Essendo open-source, molte lezioni sono già disponibili per il riutilizzo. Sulla piattaforma è disponibile anche una comunità di educatori per scambiare idee e buone pratiche sulle diverse lezioni o laboratori offerti.

Inoltre, essendo uno strumento digitale, Minecraft Education è anche qualcosa che i bambini possono facilmente portare avanti da soli o con gli amici. In effetti, durante le serrate, c'è stato un picco di utilizzo di Minecraft Education quando i bambini non potevano andare in classe.

Team di formazione necessario per implementare le attività

Una persona può essere sufficiente per supervisionare 6-8 bambini. Questa persona deve avere familiarità con Minecraft e deve impostare la sessione in anticipo (nel gioco stesso ma anche sui diversi computer per i bambini).

Durata proposta

Una sessione di 2 o 3 ore è ottimale:
– 30-45min per spiegare come funziona Minecraft, cosa serve, lasciare che i bambini creino un avatar…

– 1h – 1h30 di lavoro collaborativo per costruire insieme ciò che devono fare (con una pausa nel mezzo).

– 15min – 30min per concludere la sessione e condividere i risultati, mettere a punto i punti minori e discutere di come è andata la collaborazione tra tutti

Premmi/ riconoscimenti ricevuti

La popolarità di Minecraft e la sua approvazione da parte di organizzazioni prestigiose sono una prova del suo riconoscimento. Ad esempio, di recente sono state create sessioni specifiche con il WWF e l'organizzazione del premio Nobel per creare lezioni sulla conservazione degli animali e sui costruttori di pace nel mondo.

Organizzazione Promotrice

Minecraft Education è attualmente di proprietà e gestito da Microsoft Corporation.

Un gran numero di scuole utilizza già Minecraft Education negli Stati Uniti e sta crescendo rapidamente anche in Europa. In particolare, Minecraft Education si è impegnata in una partnership con STEM Alliance, la rete UE di 33 Ministeri dell'Istruzione

europei, per lanciare un concorso europeo. In Belgio è stata creata una MINECRAFT Education Academy in collaborazione con il Ministero dell’Istruzione.

Anno di inizio

Il gioco iniziale è stato creato nel 2016, ma è stato reso disponibile per iPad alla fine del 2018, per tablet Android nel 2020 e per dispositivi mobili nell’agosto del 2022.

Puoi seguirli su…

https://edu-dev.minecraft.net/en-us/homepage

https://education.minecraft.net/en-us/quick-start

https://www.theguardian.com/technology/2016/jan/22/minecraft-education-edition-why-its-important-for-every-fan-of-the-game

https://thejournal.com/articles/2022/07/20/educators-persistence-led-to-a-student-ambassador-initiative-and-the-most-popular-minecraft-game.aspx

http://www.stemalliance.eu/microsoft-minecraft

https://technocite.be/minecraft-education-academy/