

DIARIO DELL'ESPERIENZA "RIPRODUCIAMO UN BENE CULTURALE DEL TERRITORIO CON MINECRAFT FOR EDUCATION"

LEZIONE INIZIALE

All'inizio del secondo quadrimestre ho assegnato le licenze di Minecraft for education ai ragazzi per farli familiarizzare con l'ambiente, fornendo loro anche i link ai tutorial.

Assieme alla collega di tecnologia ho presentato agli alunni della classe prima della Scuola Secondaria di primo grado il progetto (evidenziando che si tratta di un'attività interdisciplinare da portare avanti anche con l'insegnante di Arte), il percorso che stavamo facendo noi docenti per formarci e il lavoro che vorremmo realizzare con gli alunni (individuare, studiare e riprodurre un bene culturale o ambientale del territorio). Abbiamo chiarito che l'utilizzo di Minecraft sarebbe stato legato a obiettivi precisi e che sarebbe stato successivo ad un lavoro di progettazione su carta. Circa la metà degli allievi usavano già Minecraft ed alcuni sono "esperti". Questi studenti, oltre ad essere i "responsabili tecnici delle costruzioni" sono stati individuati come "capigruppo"; a loro sono stati affiancati, in modo spontaneo in base alle proprie competenze dichiarate, i compagni che assumevano i ruoli di "responsabile controllore della correttezza storica" e di "controllore stilistico degli edifici", con il compito di disegnare il progetto su carta; nei gruppi composti da 4 allievi è stato assegnato anche il ruolo di "controllore della coerenza", il ruolo di portavoce invece sarebbe stato ricoperto a rotazione. Attraverso le annotazioni nella lavagna di ardesia, abbiamo diviso i 20 alunni in 5 gruppi composti da 4 alunni. Gli allievi si sono dichiarati subito entusiasti. E' stato approfondito il concetto di paesaggio e sono state visionate le immagini di beni culturali del territorio.

FASE DI DEFINIZIONE (RICERCA E SCELTA DEL BENE CULTURALE)

Durante la fase di definizione, l'argomento "bene culturale, architettonico o naturalistico da conoscere, tutelare e valorizzare" ci sono state diverse discussioni anche durante le ore di altri colleghi oltre a Italiano e Arte (Scienze, Religione e Alternativa all'IRC, Tecnologia), sono state visionate diverse immagini, documenti, video e fatte letture di testi divulgativi, argomentativi e letterari. A casa ogni team ha svolto delle ricerche e delle riflessioni di gruppo (attraverso Meet) per individuare gli edifici più rappresentativi della città. Ogni Team ha quindi individuato un edificio da approfondire e riprodurre con Minecraft. Tutti i materiali e le discussioni sono stati inseriti nell'apposita Classroom creata. E' subito risultato chiaro che dovendo costruire ognuno un bene, ogni gruppo doveva coordinarsi con gli altri per raccordare la viabilità, evitare doppioni, ecc. Durante le discussioni in classe gli insegnanti di Italiano e di potenziamento e i compagni sono stati di supporto nelle scelte che i Team dovevano compiere. Infatti ogni venerdì si è svolta la discussione per la risoluzione dei problemi.

USCITA NEL TERRITORIO

Viene organizzata un'escursione in bicicletta per visionare direttamente i beni culturali scelti dai gruppi. Osservano, discutono, scattano fotografie, annotano nel tablet tutto ciò che li colpisce.

FASE DI PROGETTAZIONE

Durante la fase di progettazione ogni *Team* ha provato a trasferire su carta quadrettata l'idea progettuale del bene che poi avrebbero costruito in Minecraft. Si è deciso di sviluppare le costruzioni intorno a grandi assi (arterie principali della viabilità). Il terreno è stato diviso in lotti e assegnato ai vari team. E' stato un lavoro molto impegnativo e l'insegnante di potenziamento (Tecnologia) ha svolto il ruolo di facilitatore: è stato necessario dare qualche suggerimento su come procedere con coerenza. I disegni su carta millimetrata sono stati supportati da "cartelli" con la descrizione degli edifici per rendere più chiara la riflessione sulla valorizzazione sostenibile. Esempio di indicazioni date in Classroom: "Come d'accordo condivido il quadro di unione dei vari quartieri, e vi ricordo che le viabilità, sia principale che interna ai vari lotti, possiamo considerarle fissate (in caso di modifiche ricordate di aggiornare gli altri gruppi). E' ancora possibile ridefinire le dimensioni degli edifici, se necessario.

Per venerdì abbiamo l'obiettivo di:

- controllori: preparare le parti scritte che i capogruppo inseriranno nei "cartelli" per far capire quali sono le scelte sostenibili per valorizzare i vari edifici;
- controllori: controllare che le proporzioni degli edifici siano verosimili;
- capogruppo: preparare una bozza in Mineclass delle strade principali, magari dei volumi di ingombro degli edifici e iniziare le parti verdi;
- capogruppo: valutare se qualche componente del gruppo può collaborare nella realizzazione degli elementi più semplici, come ad esempio i cartelli, o gli alberi che sono lavori ripetitivi;
- disegnatori: disegnare delle bozze tridimensionali del quartiere, coordinandosi per dettagli tecnici costruttivi con capogruppo..."

FASE DI REALIZZAZIONE

Finalmente sono passati alla fase di realizzazione, ma si sono anche evidenziate diverse difficoltà. 3 dei cinque gruppi avevano deciso di lavorare nello stesso mondo, perché pensavano di riuscire a coordinarsi, ma questo non è stato possibile. Dalla scuola non è stato possibile attivare i mondi organizzati a casa. Qualcuno è riuscito a farlo portando il proprio portatile. Quindi, la fase di realizzazione è stata quasi esclusivamente portata avanti da casa: gli allievi più esperti si sono coordinati con i compagni del Team: quasi tutti hanno lavorato in modo organizzato e sono riusciti a realizzare le costruzioni in tempi brevissimi. L'entusiasmo è stato decisamente il motore che ha permesso di realizzare con cura e coerenza gli edifici e gli ambienti progettati. Ci sono stati suggerimenti e interventi di aiuto da parte degli altri esperti della classe come supporto, vista la complessità del lavoro.

FASE DI VALUTAZIONE

Gli alunni hanno realizzato quasi tutti gli elementi della città ipotizzati nella progettazione, sempre con molto impegno. Le fasi di ideazione e definizione sono state condivise da altri insegnanti del Consiglio di classe, tutte le altre fasi sono state costantemente condivise fin

dall'inizio con l'insegnante di Arte e l'insegnante di potenziamento che con regolarità ha partecipato in compresenza con me.

Gli alunni hanno lavorato in autonomia, soprattutto a casa, con controllo e supervisione costante in classe durante le fasi di progettazione e realizzazione, e con discussioni per risolvere anche tra pari eventuali incongruenze o problematiche. Tutti erano a conoscenza dell'intero progetto e del suo sviluppo nei dettagli.

L'autovalutazione è stata proposta attraverso una discussione, mentre per la valutazione sono state fatte osservazioni in itinere, condivise tra le 3 docenti coinvolte, e una valutazione finale per livello sia per il lavoro di gruppo che per l'apporto personale.

FASE DI RESTITUZIONE

I "diversi prodotti finali" costruiti con Minecraft vengono mostrati dai singoli Team ai compagni attraverso immagini o video girati a casa o in classe col proprio portatile, infatti non tutti i ragazzi sono riusciti ad accedere al mondo/ai mondi e sono state discusse le difficoltà riscontrate dal punto di vista tecnico. Sono stati discussi anche gli aspetti positivi dell'esperienza, i punti da migliorare e le nozioni acquisite. Tutti si sono dichiarati contenti per l'esperienza e soprattutto per il lavoro portato avanti dal proprio gruppo. Hanno apprezzato il fatto di aver lavorato positivamente in gruppo e di aver potuto dimostrare che si può imparare anche divertendosi. Questi ragazzi hanno saputo gestire i tempi ristretti a disposizione, hanno lavorato molto a casa e hanno saputo risolvere i problemi che si presentavano. Solo un gruppo ha portato a termine parzialmente l'elaborato senza completare la fase di realizzazione perché il capogruppo non ha svolto fino in fondo il suo compito in quanto si è scoraggiato. Gli obiettivi che io e la collega di arte avevamo ipotizzato sono stati raggiunti con ottimi risultati.

CONCLUSIONE DELLE ATTIVITA'

Il progetto si è concluso con l'anno scolastico Il progetto iniziale prevedeva che i gruppi di tre/quattro alunni portassero avanti sia a scuola che a casa le attività con Minecraft, ma questo non è stato possibile per problemi tecnici, perciò gli allievi hanno lavorato prevalentemente a casa. Le fasi di definizione, ideazione, e progettazione, invece, sono state più semplici da svolgere in classe e hanno visto il coinvolgimento di diversi insegnanti del Consiglio di Classe e gli alunni si sono subito rivelati entusiasti. Per il lavoro domestico di realizzazione il problema più evidente era quello di riuscire ad incontrarsi nello stesso mondo per lavorare assieme: in alcuni casi è stato possibile, in altri no. Il valore principale del progetto realizzato consiste però nell'ottima collaborazione all'interno dei Team e della classe: tutti hanno partecipato cercando di trovare le soluzioni più adatte per la riuscita globale del lavoro. Inoltre i contenuti interdisciplinari proposti sono stati ben assimilati e utilizzati con competenza.