

Summer School Bello imparare giocando a 'Minecraft'



■ **CREMONA** La classe 4 A della 'Trento Trieste' è protagonista alla 'Summer School' di Lucca. Le maestre usano 'Minecraft' come strumento didattico.

ARRIGONI a pagina 6

Innovazione Imparare con un videogioco Tutta un'altra scuola

La classe 4 A della 'Trento Trieste' protagonista alla 'Summer School' di Lucca
Le maestre Anelli e Boccoli utilizzano 'Minecraft' come strumento didattico

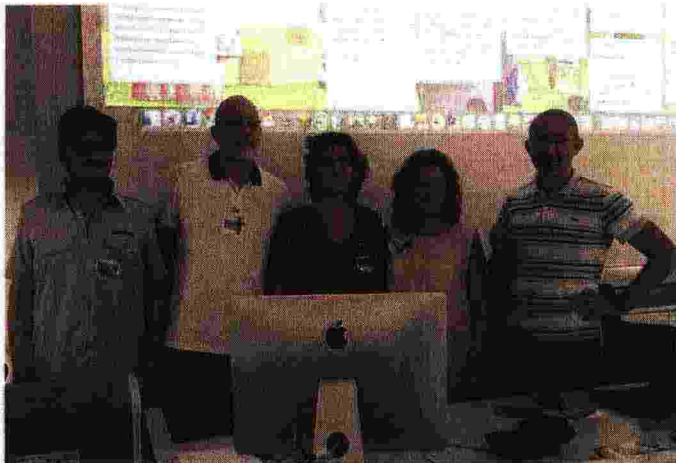
di **NICOLA ARRIGONI**

■ Imparare giocando. Accade alla Trento Trieste, dove i videogiochi diventano strumento per apprendere. Può capitare così che un lavoro realizzato in classe con Minecraft – una città con un complesso acquedotto progettato dai bambini – diventi un esempio della capacità progettuale di bambini di nove anni e si trasformi come un esercizio di progettazione a livello nazionale. A guidare in questa esperienza gli alunni della classe quarta A sono le maestre **Monica Boccoli** e **Simonetta Anelli** che hanno fatto delle nuove tecnologie uno strumento di innovazione didattica. Così accade che l'esperienza progettuale maturata nelle aule della Trento Trieste approdi alla summer

school sulla didattica in Minecraft che si è svolta nel complesso di San Micheletto a Lucca. La manifestazione è stata organizzata da **Indire**, UIBI e Giunti editore. Tutor della summer school sono state le due maestre. Esperti di rilievo nazionale hanno affiancato le due docenti: il ricercatore **Indire Andrea Benassi**, **Luca Paolini**, docente in una scuola secondaria di Livorno e presso l'istituto di scienze religiose di Pisa, e da **Marco Vigelini**, uno dei 60 Global Mentor di Minecraft e già sviluppatore di Scratch junior. «Alla summer school abbiamo presentato il lavoro che la classe quarta A ha realizzato con la collaborazione dell'ingegnere **Fabio Corradi**, papà dell'alunno Alberto – spiegano le due docenti –. I bambini hanno

realizzato un impianto idrico con acquedotto e depuratore per una città ecosostenibile, il tutto perfettamente funzionante. Questo lavoro è stato riproposto ai docenti partecipanti alla summer school con la metodologia didattica del Game Based Learning, già utilizzata in classe. La risposta dei docenti partecipanti all'iniziativa organizzata da **Paolo Masini**, direttore di Uibi, è stata più che positiva, come la collaborazione degli alunni della medie di Livorno. Molto apprezzata anche la collaborazione degli alunni della scuola secondaria di primo grado di Livorno, che hanno affiancato i docenti innovatori nella costruzione della città ideale». L'attività di gaming come strumento didattico sta di-

ventando un punto di forza della Trento Trieste, un aspetto tecnologico sostenuto con forza dal preside **Piergiorgio Poli**. «L'appoggio che riceviamo dalla dirigenza in queste esperienze è determinante – affermano Anelli e Boccoli –. Utilizzare i videogiochi vuol dire mettere a frutto competenze che i bambini hanno acquisito in maniera indipendente, indirizzandole ad attività didattiche, di apprendimento di concetti, contesti e nozioni, mediati dalla creatività progettuale che caratterizza Minecraft in maniera particolare. Così i nostri bambini hanno appreso il ciclo dell'acqua, come le risorse idriche vengono distribuite e gestite in un contesto urbano. Tutto questo utilizzando Minecraft. Giocando ma anche apprendendo».



Sopra il selfie alla fine della 'summer school' dedicata a Minecraft. A sinistra Simonetta Anelli e Monica Boccoli (al centro) con Andrea Benassi, Luca Paolini e Marco Vigellini. A destra il videogioco

