

Link: https://lulop.com/it_IT/post/show/204375/didacta-2021-indire-e-giunti-s.html

HOME CHI SIAMO MEDIA PARTNERSHIP NEWSLETTER



Cerca per parola chiave, brand, argomento, evento, t

IT EN



FILTRO CANALI

HOME

>DIDACTA 2021: **INDIRE** E GIUNTI SCUOLA IN COLLABORAZIONE CON MICROSOFT ITALIA PRESENTANO "A SCUOLA CON MINECRAFT", IL LIBRO DEDICATO A MINECRAFT: EDUCATION EDITION

MARZO 12, 2021 - BING

DIDACTA 2021: **INDIRE** E GIUNTI SCUOLA IN COLLABORAZIONE CON MICROSOFT ITALIA PRESENTANO "A SCUOLA CON MINECRAFT", IL LIBRO DEDICATO A MINECRAFT: EDUCATION EDITION

Milano, 12 marzo 2021 - In occasione di **Didacta**, l'importante appuntamento fieristico italiano dedicato mondo della scuola, quest'anno in modalità completamente digitale, **Indire** - Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa - e **Giunti Scuola**, in collaborazione con **Microsoft Italia** presenteranno il 19 marzo alle ore 11:30 il libro "A scuola con Minecraft. Progettare un mondo a cubetti".

Il libro, a cura di **#andreabenassi**, tecnologo della ricerca di **Indire**, nasce dall'idea di raccontare **Mineclass**, sperimentazione ideata nel 2018 da **Indire** insieme a **#microsoftitalia** che ha visto l'avvio di un programma di **#formazione** e sperimentazione per docenti affinché potessero integrare all'interno dei programmi didattici tradizionali l'utilizzo di Minecraft: Education Edition, il gioco Microsoft che consente di conoscere ed esplorare nuovi mondi in un ambiente immersivo e coinvolgente, aiutando gli studenti a sviluppare creatività e capacità come la collaborazione e il problem-solving. Sono in tutto 1000 i docenti raggiunti con questa iniziativa.

Il libro illustra le dinamiche del gioco e ne analizza il potenziale educativo, guidando gli insegnanti nella creazione di materiali e contenuti conformi ai programmi didattici, per poter introdurre in modo efficace l'uso di questo strumento all'interno delle proprie classi. Sono inoltre presentate una serie di best practices che mostrano come Minecraft possa essere impiegato nelle varie discipline e, in maniera ancora più interessante e proficua, in un'ottica interdisciplinare che privilegi un approccio per competenze.

"La stesura di questo libro ha richiesto oltre 3 anni di lavoro. Volevamo che la metodologia e le attività didattiche proposte fossero effettivamente realizzabili, compatibili con i curricula esistenti e con i "tempi" della scuola. Per questo le abbiamo sperimentate per tutto questo tempo con numerosi insegnanti e i loro studenti. Senza il loro apporto, questo libro non avrebbe potuto esistere" **ha dichiarato #andreabenassi, tecnologo della Ricerca di Indire e curatore del volume.**

Andrea Chiamonti, amministratore delegato di Giunti Scuola, ci dice: "Abbiamo creduto immediatamente nel progetto di A scuola con Minecraft. La sperimentazione di **Indire** ha coinvolto oltre 300 classi e ha dimostrato che l'uso didattico di Minecraft può [Leggi tutto](#)

SCARICA TUTTO

CONDIVIDI

CONDIVIDI VIA MAIL

HASHTAG

#TECNOLOGIA #CORPORATE #PRODOTTO
#SPONSOR #WEB #WAT
#CULTUREMARKETING #PARTNERSHIP
#VIDEOGIOCO #FORMAZIONE #PEOPLE
#INFORMATICA #ELETTRONICA #HEALTH
#CULTURA #MICROSOFTITALIA #STUDENTS
#ANDREABENASSI #ANDREACHIARAMONTI

DOCUMENTI (1) Login to download



Comunicato stampa

136KB



