



Scuola 4.0:
Next Generation Classroom

**MINECRAFT FOR
INNOVATION & LEARNING**

Ambiente **Minecraft for Innovation & Learning**

L'ambiente **Minecraft for Learning** è uno spazio **on-life**, che integra uno dei videogiochi più amati dai giovani con la didattica, sulla base di tre traiettorie strategiche:

1. **Storytelling for Learning:** sfruttare le estetiche, le componenti di design e la modularità di Minecraft per migliorare l'apprendimento, anche in autonomia, di specifici contenuti didattici, attraverso l'immersione e la produzione (o riprogettazione) degli stessi;
2. **Advanced Digital Literacy:** sviluppare competenze digitali attraverso l'interazione avanzata con un framework tecnologico altamente scalabile come Minecraft, anche attraverso percorsi di design, programmazione e progettazione 3D capaci di intercettare abilità necessarie per il futuro;
3. **Learning effectiveness:** sfruttare contenuti, metodologie consolidate, strumenti fisici e interazioni negli ambienti compresi nel pacchetto laboratoriale per migliorare in modo significativo l'apprendimento di contenuti disciplinari in diversi ambiti.



Lo spazio si compone di una parte fisica e una digitale. L'ambiente fisico è caratterizzato da **tre corner**:

1. **Il primo (Moduli Team Work)** è uno spazio modulare dedicato al lavoro in piccoli gruppi con computer e monitor da gaming da cui accedere ad ambienti didattici su Minecraft;
2. **Il secondo (Interactive Stage)** è dedicato alla presentazione, proiezione, fruizione e produzione di materiali audiovisivi (webcam, microfoni, software di montaggio) per poter interagire sui contenuti prodotti con altre persone;
3. **Il terzo (Challenge wall)** si estende su una delle pareti della stanza, è fondato sui principi della gamification e permette il coinvolgimento

continuo e attivo degli studenti tenendo traccia del percorso svolto e delle sfide intraprese (leaderboard, challenge...).



L'ambiente digitale amplia le possibilità dell'aula grazie all'infinito spazio del mondo autogenerato di Minecraft.

Ciascuna scuola ha:

- Un **mondo Minecraft personalizzato** e predisposto all'interazione con specifici **strumenti metodologici** progettati sui vari **contenuti**.
- Un **Mondo Minecraft FEM**, interamente ospitato, gestito e animato da FEM, con un **server dedicato**. All'interno di questo ambiente le classi di **diversi istituti** possono incontrarsi, collaborare e partecipare a challenge interscolastiche a livello nazionale in un luogo virtuale sicuro.

Anche gli **studenti**, in autonomia, vengono coinvolti periodicamente in sfide, eventi live ispirazionali (**inspirational live**) e challenge, legati ai diversi contenuti che stanno affrontando in classe.



Le classi possono accedere utilizzando le licenze **Minecraft JAVA** fornite all'interno del pacchetto.

Oltre all'accesso al videogame lo spazio digitale del laboratorio mette a disposizione una **piattaforma** ad uso docente dedicata a Minecraft che contiene: unità didattiche e percorsi progettati da Wonderful Education e FEM, challenge nazionali, approfondimenti sulla metodologia Game-based e challenge-based learning, strumenti e tools per l'analisi del testo multimediale, guide e tutorial, istruzioni per l'accesso al server pubblico FEM e un forum dedicato ai docenti della community di Minecraft for Learning per condividere riflessioni, scambiare best practices e favorire l'auto riflessione sull'esperienza condotta in classe.



Modulo base: Letteratura, storytelling e humanities

Il modulo comprende formazioni iniziali per docenti sul tema dell'apprendimento e dei videogiochi, **laboratori tecnici** per accedere e acquisire la basi di Minecraft, **laboratori didattici** in cui vengono sperimentati gli strumenti proposti e le attività che si svolgeranno in classe, sportelli di **supporto** tecnico o pedagogico su richiesta. Il percorso sfrutta diverse dinamiche e metodologie quali:



Game-based learning: Il gioco diventa vera occasione di apprendimento

Challenge Based Learning: viene proposta una sfida da completare, che può essere risolta solo acquisendo competenze specifiche

Social Learning: L'apprendimento si fonda sullo scambio e sulla condivisione di informazioni, incentivata anche da "ruoli" definiti all'interno dei team di lavoro.

Design for Learning: Strumenti tipici del processo di design, supportano gli studenti in tutto il percorso (*Moodboard, Journey Map, ecc*)

Reflective Learning: L'apprendimento non nasce dalla sola esperienza, ma dalla riflessione sull'esperienza che si è svolta.

Modulo verticale: Coding

È possibile sviluppare attività di **logica, coding e pensiero computazionale** utilizzando Minecraft: il gioco mette a disposizione oggetti che sfruttano logiche intrinseche che portano a visualizzare diversi comportamenti nel gioco stesso in base all'utilizzo che se ne fa. È anche possibile utilizzare moduli aggiuntivi (**mods**) per programmare con del codice vero e proprio all'interno del gioco.



Modulo verticale: *Design e modellazione 3D*

È possibile sviluppare attività di **Design e modellazione 3D** utilizzando metodi e strumenti tipici dei processi di progettazione di prodotti fisici e digitali. Attraverso i template e i software (Tinkercad, Canva) messi a disposizione è possibile acquisire competenze progettuali e di modellazione 3D partendo da Minecraft e sfruttando le caratteristiche del gioco, fino all'applicazione in contesti reali tramite visore AR/VR.



Offerta complessiva

Categoria	Descrizione		Costo i.i.	Scelta
<p>Piattaforma</p> <p>Accesso a tutti i contenuti</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 6 ore di formazione online di avviamento al laboratorio aperto a tutto l'istituto senza limite di docenti ● 6 ore di sportello di supporto dedicato ai docenti che sperimentano il percorso ● Progettazione del Lab ● Almeno 50+ ore di contenuti didattici digitali aggiornati lungo tutti i 3 anni, progettati da FEM e disponibili per tutta la scuola: materiali per docenti, attività con gli studenti, ● Possibilità di personalizzare i contenuti sulla base delle traiettorie di specializzazione ● Community: Partecipazione continuativa specialistica e momenti di confronto all'interno di Canvas con i docenti da tutta Italia ● Inspirational Live: eventi online dedicati al confronto tra pari e allo scambio di punti di vista degli output prodotti tra le classi e studenti di diversi istituti 		<p>€ 4.500 (3 anni)</p>	<input checked="" type="checkbox"/>
<p><i>Laboratorio</i></p> <p>Letteratura su Minecraft</p> <p><i>(Pacchetto formazione docenti al laboratorio)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Formazione e didattica 	Online	<p>€ 900</p>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<ul style="list-style-type: none"> ● Tot ore formative 	10, di cui 5 sincrone		
	<ul style="list-style-type: none"> ● Tot docenti per istituto 	Senza limiti		
<p><i>Laboratorio</i></p> <p>Coding e pensiero computazionale</p> <p><i>(Pacchetto formazione docenti al laboratorio)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Formazione e didattica 	Online	<p>€ 1.400</p>	<input type="checkbox"/>
	<ul style="list-style-type: none"> ● Tot ore formative 	15, di cui 6 sincrone		
	<ul style="list-style-type: none"> ● Tot docenti per istituto 	Senza limiti		
<p><i>Laboratorio</i></p> <p>Design e</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Formazione e didattica 	Online	<p>€ 1.400</p>	<input type="checkbox"/>



Categoria	Descrizione		Costo i.i.	Scelta
modellazione 3D <i>(Pacchetto formazione docenti al laboratorio)</i>	● Tot ore formative	15, di cui 6 sincrone		
	● Tot docenti per istituto	Senza limiti		
Laboratori per le classi On Demand	Laboratori condotti dai formatori FEM Disponibili online: <ul style="list-style-type: none"> ● Dante su Minecraft ● Fiabe e favole con Minecraft ● Coding e pensiero computazionale con Minecraft; ● Design e modellazione 3D con MInecraft 		€ 100 l'ora	<input type="checkbox"/>
Certificazioni	<ul style="list-style-type: none"> ● Formazione docenti riconosciuta su SOFIA ● PCTO per tutti gli studenti richiedenti che frequentano i laboratori on demand 		Compreso nel pacchetto	<input checked="" type="checkbox"/>



Strumenti e tecnologie: Hardware, Software, Arredi

**Costi indicativi non precisi che dovranno essere verificati nella data precisa di sottoscrizione contratto ed in funzione delle attuali dotazioni presenti in istituto*

Categoria	Descrizione	Costi stimati	Scelta
Licenze SW	<ul style="list-style-type: none"> ● Licenze SW utilizzate: Minecraft, Filmora, Canva 	€ 800* (da confermare)	<input checked="" type="checkbox"/>
Servizi FEM	<ul style="list-style-type: none"> ● Server Minecraft privato; ● Server Minecraft pubblico; ● Canale Discord FEM dedicato; ● Canale Discord FEM pubblico.; 	€ 500* / anno (da confermare)	<input checked="" type="checkbox"/>
Dotazione HW Modulo Base Trasversale	<ul style="list-style-type: none"> ● 14 postazioni (per 28 studenti) + 1 postazione di presentazione 	€ 18.000* (da confermare)	<input type="checkbox"/>
Dotazione HW Pacchetto coding e pensiero computazionale	<ul style="list-style-type: none"> ● Moduli aggiuntivi per il pacchetto coding: 14 schede arduino e LEGO compatibili 	€ 2.000	<input type="checkbox"/>
Dotazione HW Pacchetto design e modellazione 3d	<ul style="list-style-type: none"> ● 7 visori AR / VR 	Quotazione a parte	<input type="checkbox"/>
Arredi	<ul style="list-style-type: none"> ● Arredi per 15 postazioni e 3 corner del laboratorio 	€ 5.000* (da confermare)	<input type="checkbox"/>

Per informazioni e preventivi
Mail info@lalucerna.it
Tel. 0171 348302

