

motoria e rivolgersi agli studenti, anche ai più piccoli, con forme espressive che risultano più consone per loro. Prima di fare questo, però, è opportuno che i docenti facciano il medesimo percorso e si formino in un ambiente virtuale per farne espe-

rienza diretta e per comprendere le grammatiche del gioco e le potenzialità didattiche.

Riferimenti bibliografici

Antinucci F. (2003). *La scuola si è rotta*. Laterza, Roma-Bari.

Gee J.P. (2013). *Come un videogioco. Insegnare e apprendere nella scuola digitale*. Raffaello Cortina, Milano.

Rivoltella P.C. (2012).

Neurodidattica. Insegnare al cervello che apprende. Raffaello Cortina, Milano.

Una classe resiliente in Minecraft Nel mondo a cubetti durante il lockdown 2020

di **Simonetta Anelli e Monica Boccoli**, docenti IC Cremona Uno, scuola primaria "Trento Trieste"

simonetta.aneli@virgilio.it; mobocco@tin.it

Le docenti presentano un percorso didattico realizzato in Minecraft iniziato in presenza e proseguito a distanza durante la DaD. Tale esperienza ha consentito di creare un ambiente costruttivo e collaborativo nel quale tutti, insegnanti e alunni, hanno sperimentato un nuovo modo di fare scuola, negli spazi, nei tempi e negli strumenti. Una testimonianza di una scuola resiliente che anche a distanza ha saputo garantire il diritto costituzionale allo studio.

22 Febbraio 2020: una data che ha segnato un confine; a partire da quel giorno la scuola non potrà più essere quella di prima, quella di sempre. Il digitale nella didattica di cui si è tanto parlato in questi ultimi anni è entrato di prepotenza nella vita di tutti gli insegnanti: in quella di quei docenti che già ne sostenevano l'utilità e in quella di coloro che nelle attività didattiche non ne intravedevano la necessità. In questo periodo di emergenza inizialmente il nostro principale obiettivo è stato non perdere il contatto tra studenti, famiglie e istituzione: era fondamentale creare una relazione, "uscire dal quell'isolamento forzato ma necessario".

Fare lezione ogni giorno significa entrare in relazione con gli

altri: non c'è apprendimento se non si crea empatia, interesse, curiosità, se non si costruisce un ponte tra docenti e alunni. Per questo noi maestre siamo entrate quasi in punta dei piedi, ogni mattina, in famiglie molto provate dalla situazione di emergenza, toccate dall'isolamento, dalla malattia, dalla sofferenza o, peggio ancora, dalla perdita dei propri cari, per parlare, per trovare il modo di stabilire una relazione con gli alunni che stavano al di là di un monitor. I genitori della nostra classe si sono adeguati allo smart-working con conseguente cambiamento dei tempi e dei ritmi di vita, ma hanno sempre seguito e accompagnato i figli nel percorso di Didattica a Distanza, anima-

ti dalla curiosità di poter vivere più da vicino una scuola che forse si è rivelata non così distante. La DaD nel nostro istituto è partita solo dopo una settimana dall'emergenza, con l'immediata consapevolezza che la didattica andava ripensata, ridefinita e calibrata con più precisione, con poche esperienze pregresse da utilizzare come punto di partenza. Pur avendo familiarità con l'uso della tecnologia in ambito didattico, non era mai stata fatta didattica a distanza in questo modo con i bambini. In classe, in presenza, erano stati effettuati frequenti collegamenti con scuole di altri paesi europei, ma pur lavorando a distanza, il nostro interlocutore era solitamente l'intera classe, in cui tutti i bambi-

ni erano presenti. Le docenti erano solite frequentare corsi d'aggiornamento nei mondi virtuali (edMondo, Minecraft e Second Life), ma si è sempre trattato di attività riservate ai docenti. Ora ci trovavamo di fronte a un nuovo panorama: i bambini erano a casa, comunque supportati dalle famiglie, e noi docenti da altre postazioni dovevamo guidarli tenendo conto non solo di mantenere i legami nel gruppo classe, ma di aiutarli a consolidare e ampliare le loro competenze tecnologiche nella gestione dell'hub e delle app utilizzate per renderli sempre più autonomi e attori di questo profondo cambiamento che stavamo attraversando. Era importante anche stimolare continuamente la loro curiosità ad apprendere. Si doveva dar voce a questi alunni per renderli protagonisti anche a distanza del loro processo di apprendimento, così come di solito accadeva in classe quando si intraprendevano percorsi diversi di apprendimento perché emergevano nuovi bisogni di conoscenza che ci portavano lontano da quanto progettato da noi docenti.

Quindi dopo un mese ecco che nasce "il bisogno di fare un sondaggio" in forma anonima per esprimere il gradimento sulle attività fino ad allora svolte e suggerire eventuali argomenti o campi di interesse da sviluppare anche con l'intervento di esperti esterni nella classe virtuale. Dal lunedì al venerdì di ogni settimana in questi mesi c'è stato un appuntamento fisso per la nostra classe e non solo, si sono creati eventi, talvolta aperti ad altri colleghi che partecipavano con la loro classe, ma anche a tutti quei curiosi di ogni età che desideravano imparare qualcosa di nuovo o approfondire ciò che già sapevano. Sono nati così incontri di animazione alla lettura proposti da attori amatoriali o professionisti, oppure dagli autori stessi dei libri letti. Abbiamo avuto il piacere di fare lezioni di scienze polari direttamente con una ricercatrice che aveva passato diversi mesi alla base Zucchelli in Antartide come divulgatrice scientifica per le scuole. Storia e scienze si sono piacevolmente intersecate quando una paleontologa ci ha guidato nel-

lo studio del mondo colorato dei minerali e ha risposto alle nostre curiosità sui fossili. Non ci siamo fatti mancare nemmeno le uscite fuori porta e, con noi, studenti di tutt'Italia e i loro docenti hanno viaggiato virtualmente tra castelli, cattedrali, torri e musei. Consapevoli di far parte di una realtà "privilegiata" nella quale il processo di innovazione e digitalizzazione era avvenuto celermente e che sia noi che i nostri alunni avevamo una certa confidenza con il virtuale, ci è sembrato giusto condividere con chi non aveva avuto le nostre stesse esperienze. È proprio il caso di parlare di "scuola fuori dalle mura", per citare il titolo di un importante documento messo a disposizione da Indire.

Ma tutto questo non bastava! Un pensiero accompagnava il nostro progettare le attività didattiche: era possibile in una situazione di emergenza, come quella che stavamo vivendo, non rinunciare ad alcuni punti cardine del nostro modo di fare o meglio di "essere scuola"? Ci mancava qualcosa: quel mondo virtuale nel quale gli alunni potevano fare esperienze e imparare contenuti, acquisire abilità e competenze che difficilmente in una situazione di classe si può riprodurre.

Virtuale ed esigenze didattiche

Il virtuale per esplorare il reale, perché il mondo virtuale progettato e plasmato alle esigenze didattiche dà modo di rendere protagonisti gli alunni, che imparano a misurare, confrontarsi, trovare soluzioni ricostruendo modelli del reale. Il virtua-



le diventa estensione del reale e permette di fare esperienza.

Da anni, in classe, sviluppiamo progetti di Game Based Learning utilizzando il videogame Minecraft nella versione Education, pensata proprio per la didattica. A gennaio avevamo iniziato a confrontarci sulle nostre idee al riguardo. In questa fase i bambini avevano pensato di provare a raccontare la storia de *I musicanti di Brema*, la fiaba scelta come scenario per il percorso didattico della classe seconda, in Minecraft. Perché partire da una fiaba?

Il bambino leggendo la fiaba partecipa emotivamente alle avventure dei personaggi, comprendendo così anche le proprie esperienze quotidiane e i sentimenti che è abituato a vivere e ciò lo aiuta a ricreare la propria storia personale.

Avevano immaginato di realizzare delle case con la forma dei personaggi della fiaba che indicassero i vari step della narrazione. Qualcuno aveva proposto poi di costruire una ferrovia per percorrere tutte le sequenze della storia nell'ordine corretto, che accompagnasse il visitatore, salito sul vagone, lungo il filo della narrazione. L'idea era piaciuta fin da subito a tutti, così durante i mesi precedenti il lockdown avevamo diviso la classe in gruppi eterogenei, tenendo conto delle competenze nel disegno, nella costruzione e nella gestione delle relazioni, e abbiamo iniziato a tradurre le idee in disegni.

Ogni gruppo era incaricato di una parte della costruzione nel mondo virtuale e all'interno dei gruppi sono stati assegnati i ruoli: il portavoce del gruppo,

il segretario, i disegnatori, i costruttori... I ruoli non erano rigidi, il mutuo soccorso era fondamentale. Imparare ad aiutare il proprio compagno senza essere troppo invadente, senza imporsi, ma aiutandolo a crescere è stato un principio basilare e condiviso. I nostri alunni sono abituati a lavorare in gruppo per fare robotica educativa o attività con Lego ed EverBlock o con altri kit per l'avvio al pensiero computazionale. È venuto poi il momento di tradurre i disegni su fogli bianchi in progetto su carta quadrettata, per passare dall'idea al progetto. Minecraft è un mondo a cubetti: disegnare su carta quadrettata da 1cm ci facilitava per passare dal disegno in 2d alla costruzione virtuale che è tridimensionale. Ogni casa-personaggio è stata disegnata fronte e retro, in base alle misure che sono state concordate insieme, su indicazione dei maggiori esperti costruttori presenti nella classe. Si è trattato di un lavoro impegnativo che prevedeva attività di misura, mantenendo le proporzioni, con lo sviluppo di simmetrie ad asse

esterno che riguardavano solo i contorni della forma, non la coloritura che invece andava variata. Poi purtroppo è arrivato il lockdown e il progetto è stato messo in standby, fino a quando tutto questo è iniziato a mancare a noi docenti e agli alunni.

Nella nostra esperienza didattica mancava quel progettare, quello sperimentare, quel fare esperienza utilizzando gli strumenti messi a disposizione dal mondo virtuale stesso. Non avevamo nemmeno un setting di classe che nell'esperienza quotidiana consente di costruire gli ambienti funzionali a raggiungere particolari obiettivi di apprendimento, quindi la sfida era recuperare, seppure a distanza, ognuno davanti al proprio monitor, l'esperienza di continuare a costruire l'ambiente funzionale che avevamo già progettato utilizzando Minecraft.

Pur avendo proposto fino a quel momento situazioni di lavoro a gruppi a distanza, mancavano le esperienze collaborative che nel mondo virtuale si possono realizzare e che noi consideriamo come fondamentali nel percorso



esperienziale di apprendimento. Riprendere a lavorare con Minecraft a distanza era una situazione nuova per tutti, per noi docenti e per gli alunni. Innanzitutto si doveva gestire la parte tecnica con aspetti nuovi: noi docenti abbiamo imparato ad aprire le porte del server del nostro computer, abbiamo dovuto spiegare agli alunni cosa fosse un indirizzo ip e come questo dovesse essere inserito nell'interfaccia di Minecraft per poter entrare nel mondo condiviso.

Questi aspetti tecnici sono stati acquisiti molto velocemente dagli alunni, davanti agli occhi sbigottiti di genitori, fratelli, nonni e talvolta anche babysitter. L'opportunità per tutti gli alunni è stata quella di lavorare in presenza nello stesso mondo, pronti per misurare, collaborare e costruire davvero insieme, rispettando ruoli e scelte che erano stati stabiliti. Per noi insegnanti la grande sfida è stata fare "le registre" di tutto ciò a distanza, non più attraverso la mediazione fisica come avveniva a scuola, per portare avanti queste esperienze di apprendimento nei mondi virtuali, ma attra-

verso una mediazione anch'essa virtuale: davanti a dei monitor. Si può parlare di stupore per il risultato finale, non solo per la bellezza del mondo de "I musicanti di Brema" ricostruito, ma per la valenza didattica del progetto.

Venticinque alunni hanno lavorato all'interno di uno stesso mondo, ciascuno rispettando il proprio compito e aiutandosi reciprocamente, realizzando concretamente da protagonisti quanto avevano pianificato e condiviso sulla carta, vivendo le dinamiche relazionali tipiche di una classe. Infatti c'era il "distratto di turno" che in classe gioca con la gomma e nel mondo virtuale si allontana un attimo per addomesticare i polli e osservare con interesse i cuoricini che riceve in cambio di un po' di grano; c'era il "dispettoso" che anziché lanciare palline di carta o dare gomitate al vicino di banco, si divertiva con arco e frecce a colpire chiunque gli capitasse a tiro; "l'assetato di turno" che anziché chiedere di andare in bagno, si divertiva a lanciare pozioni magiche. Ci sono stati richiami, incoraggiamenti, tutto in una situazione educativa in cui ciascu-

no era protagonista e attraverso la mediazione di un avatar agiva, conosceva, imparava, si relazionava e faceva squadra.

Quindi noi docenti dovevamo gestire tutto questo, tenendo conto che oltre agli alunni avevamo anche il "pubblico" ovvero gli adulti che seguivano le nostre lezioni in Minecraft, scoprendo la potenza didattica ed educativa di questo mondo.

L'esperienza didattica vissuta ci ha sicuramente fatto capire come sia fondamentale proporre percorsi didattici originali fondati sulla collaborazione e l'interazione tra docenti e alunni, creando un ambiente che metta gli studenti in una dimensione costruttiva e attiva di apprendimento.

Quale lavoro nuovo ci aspetterà in Minecraft nei prossimi mesi? Sicuramente importante sarà potenziare l'aspetto dell'inclusione attraverso lo strumento dell'immersive reader presente nel videogioco, per proporre attività di riflessione linguistica e percorsi clic.

Sezione risorse

Nel documento "La scuola fuori dalle mura" di INDIRE si pone l'accento sulla particolare attenzione che va riservata all'impegno, all'onestà, alla capacità di partecipare e di collaborare con il gruppo, di imparare ad imparare.

http://pheegaro.indire.it/pheegaro/uploads/media/AVANGUARDIE_EDUCATIVE/la_scuola_fuori_dalle_mura2.pdf.

Questo è il link al video realizzato in Minecraft dagli alunni della cl@sse 2 B Trento Trieste – IC Cremona Uno: <https://youtu.be/CIdKg8fGFAU>.

