



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO FSE

Istituto Comprensivo Statale "ALBERTELLI-NEWTON"
Scuola Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado
Via Newton, 16 – 43123 – Parma

Agli Alunni e ai loro Genitori
SSPG Newton

Fondi Strutturali Europei Programmazione 2014-2020 - PON per la Scuola – Competenze e Ambienti per l'apprendimento (FSE-FESR) – **avviso 44727 del 02.05.2017** - FSE – Patrimonio culturale, artistico e paesaggistico - PON - 10.2.5A-FSEPON-EM-2018-81 – POTENZIAMENTO DELL'EDUCAZIONE AL PATRIMONIO CULTURALE, ARTISTICO, PAESAGGISTICO – Progetto 'Dalle radici alle ali'. **Modulo: Minecraft Giocare con la propria città**

Alla scuola secondaria di primo grado Newton partirà il 18 marzo il modulo formativo **Giocare con la propria città**. Questo progetto nasce nel **FabLab Parma**, il laboratorio di fabbricazione digitale gestito dall'**Associazione di Promozione Sociale ON/OFF**, dal dialogo con i ragazzi, ascoltandoli mentre parlavano tra di loro di Minecraft, un videogioco che amano molto, usandolo come riferimento o fonte d'ispirazione per modelli e dinamiche, rilevando quanto questo potesse avere delle affinità con laboratori digitali. La base è intuitiva: seguendo la loro creatività, i ragazzi, possono combinare infiniti mattoncini mettendoli uno sopra l'altro fino a creare dei mondi virtuali, confrontandosi con i problemi logici, al fine di offrire il miglior progetto possibile.

Microsoft ha lanciato la speciale versione **EDUCATIONAL** che sta entrando prepotentemente anche nelle scuole italiane come strumento didattico, offrendo nuove possibilità al mondo dei musei e delle istituzioni culturali italiane. A titolo di esempio: Laboratori didattici basati sul gioco, ricreare una riproduzione del museo, della città, del monumento, del paesaggio, da rilasciare su Minecraft per raggiungere milioni di nuovi potenziali visitatori. Creare dei mondi esplorabili a partire da alcune opere presenti nel museo. L'opera diventa un'ambientazione in cui muoversi, esplorare e ammirare i dettagli. Le opportunità sono quelle di poter permettere ai ragazzi di esprimere la loro creatività a 360 gradi, di poter realizzare in un contesto virtuale qualsiasi attività proposta in classe, dalla matematica, all'arte, alla storia.

Il laboratorio digitale sarà realizzato al termine di un percorso che coinvolgerà: modellazione 3D, programmazione, robotica e creazione di disegni finalizzati all'utilizzo di una laser cutter. I risultati già dalle prime lezioni saranno visibili: interesse durante lo studio, gestione del lavoro in maniera collaborativa e sviluppo del pensiero critico. La costruzione virtuale dei monumenti che verranno scelti inizierà dalle planimetrie, ogni gruppo si concentrerà su un dettaglio, utilizzando una scala adeguata, fino a comporre un modello tridimensionale che rappresenta un'immagine della città storica e della città attuale. Il laboratorio ha finalità di studiare e conoscere meglio la città in cui si abita, mappando i luoghi più significativi dal punto di vista architettonico (come per esempio i monumenti), avvicinando i ragazzi alla modellazione e al pensiero computazionale. In questo modo si può inoltre potenziare l'educazione al patrimonio culturale, artistico e paesaggistico.

I destinatari del progetto sono 20 alunni della scuola secondaria, gli incontri si svolgono al pomeriggio per una durata di 30 ore. Il gruppo sarà condotto da un docente esperto in innovazione, comunicazione e arti grafiche, il **dott. Marcello Scaravella**, e da una tutor, la **prof.ssa Iria Bagnoli**, docente interna della scuola di arte e immagine. Gli alunni sono stati individuati dai Consigli di classe a seconda delle loro interessi specifici e potenzialità. La progettazione di un tema (storico, creativo, matematico) viene costruita e sperimentata direttamente dai ragazzi che si devono confrontare tra loro in piccoli gruppi e/o classi aperte per prendere le decisioni più opportune attivando lo spirito critico, la riflessione e la metacognizione. Questa modalità ben si applica al discorso di cittadinanza attiva con riferimento alle competenze chiave in ottica europea.

Il Dirigente Scolastico

Maria Teresa Pastorelli

Firma autografa sostituita a mezzo
stampa ai sensi e per gli effetti
dell'art.3, c.2 D.Lgs n.39/93

Telefono: 0521/494266 – 483867

e-mail : pric82800q@istruzione.it pec : pric82800q@pec.istruzione.it Sito www.icalbnew.it

Codice Univoco Ufficio : **UFBML8** Codice Fiscale : **80102010347**