

Durante il secondo quadrimestre, alcune classi della scuola secondaria dell'IC Treviolo hanno partecipato con le insegnanti Bordonaro e Molinari a due *sfide tecnologiche*, proposte nell'implementazione di alcune **metodologie attive nell'ambito del corso Innovamenti TECH** proposto da Scuola Futura.

(<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/innovamentiplus>.)

Documentazione sintetica dell'attività didattica svolta ispirata ad uno dei corsi di InnovaMenti +

A.S.2022/23



LABORATORIO DI ROBOTICA "ROBOT 'N GO"

Classe 2F-2G
Scuola Cesare Zonca città Treviolo-Lallio
Docente/I
Bordonaro Monica-Silvia Molinari

Modulo Robotica/corso InnovaMenti TECH



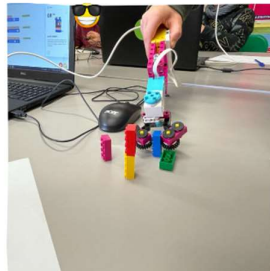
1 I ragazzi muovono i primi passi prendendo confidenza con il software



2 Prime prove di presa oggetti

Breve descrizione dell'attività svolta:

Sfida di robotica tra studenti. Costruire un robot "mano robotica" e programmarlo per fargli prendere e consegnare oggetti. Ogni team programma il proprio robot nella maniera più efficace possibile in modalità visuale a blocchi.



3 Attività altamente inclusiva, tutti partecipano



Documentazione sintetica dell'attività didattica svolta ispirata ad uno dei corsi di InnovaMenti +

A.S.2022/23



COSTRUIAMO IL NOSTRO MONDO SOSTENIBILE

Classe 3G-3F
Scuola Cesare Zonca città Treviolo/Lallio
Docente:
MOLINARI SILVIA BENEDETTA

MODULO METAVERSO/corso INNOVAMENTI TECH



1 La progettazione iniziale in team: ogni gruppo ha assegnato uno dei "livelli del gioco"



2 La costruzione dei vari livelli del mondo

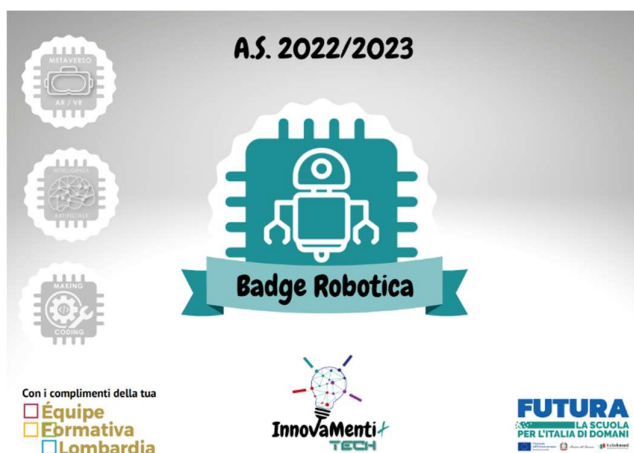
Attraverso la metodologia della GAMIFICATION i ragazzi hanno fatto importanti riflessioni sulla sostenibilità ambientale costruendo mondi "giocabili" in cui le azioni dei giocatori portano a conseguenze e diversi percorsi evolutivi. Il giocatore si comporta e pensa in funzione delle scelte che deve compiere, secondo regole di causa/effetto



3 La fase della verifica e del collaudo: tutto deve funzionare



In particolare sono stati conseguiti due badge:



I badge sono pubblicati sulla mappatura nazionale visibile al seguente link:

<https://www.google.com/maps/d/u/0/viewer?mid=1OSKXxDy5-wapZcHu3sOtQL9INhdP8bQ&ll=41.84796158137913%2C16.72654705&z=5>

Il secondo progetto, "Costruiamo il nostro mondo sostenibile" è stato poi portato avanti con la partecipazione delle classi coinvolte ad un **concorso** per le scuole ispirato alle Linee Guida per l'Educazione Civica, indetto da Cinecittà, con il supporto tecnico di Maker Camp, "Educazione civica in Minecraft".



Gli alunni di 3f e 3g sono stati invitati a realizzare elaborati digitali che abbiano per oggetto storytelling e narrazioni ispirate a uno dei tre assi del programma educativo (Costituzione, Diritto, legalità e solidarietà; Educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio; Cittadinanza digitale) da realizzare con il videogioco Minecraft, in versione "Education Edition".

Minecraft, infatti, si presta ad essere uno strumento attivo per lo sviluppo di capacità logiche e creative degli studenti e non soltanto un mero strumento di intrattenimento.

In questa pagina è possibile vedere la presentazione del lavoro svolto dalle due classi per il concorso, i due videotutorial e i link per giocare in piattaforma.

<https://sites.google.com/ictreviolo.it/atelierdigitalecreativo/minecraft-ed-civica-in>

I finalisti del concorso saranno invitati alle premiazioni che si terranno a novembre a Cinecittà, al **Romevideogamelab**, il festival degli applied game, e vinceranno buoni acquisto per materiale scolastico.