

## CODING E ROBOTICA EDUCATIVA

# Minecraft Edu

Minecraft rappresenta una piattaforma di gioco versatile che consente lo svolgimento di lezioni didattiche e l'apprendimento del coding. Questo corso si svolge all'interno di diversi scenari (mondi) già creati, offrendo agli insegnanti la possibilità di sviluppare lezioni ludico-didattiche, promuovendo la collaborazione e la risoluzione di problemi in un ambiente coinvolgente.

### DESTINATARI

Docenti della scuola primaria, della scuola secondaria di primo grado e di secondo grado.

### DURATA

20 ore, suddivise in 10 sessioni da 2 ore o in 8 sessioni da 2,5 ore.

### MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CORSO

Il corso è disponibile in modalità online sincrona. Eventuali corsi ibridi o in presenza saranno confermati successivamente a una verifica della disponibilità di formatori nella località indicata

### NUMERO PARTECIPANTI

Minimo 15 partecipanti per edizione.

### COSA SERVE

Ogni partecipante avrà accesso a 1 licenza di Minecraft Edu e a 1 dispositivo per ogni gruppo di 3 partecipanti.

### CONOSCENZE PREGRESSE RICHIESTE

Non sono richieste conoscenze pregresse specifiche.

### CONOSCENZE IN USCITA

Alla fine del corso, i partecipanti saranno in grado di creare lezioni coinvolgenti utilizzando Minecraft Edu, incoraggiando la collaborazione e lo sviluppo delle competenze di problem-solving e programmazione nei loro studenti.

### MATERIALE FORNITO

Ogni partecipante avrà accesso ai materiali didattici relativi alle varie lezioni.

### AREE DI COMPETENZA DIGCOMPEDU COINVOLTE

- **Area 2:** Risorse digitali.
- **Area 3:** Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- **Area 5:** Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.
- **Area 6:** Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Questo corso offre agli insegnanti gli strumenti per utilizzare Minecraft Edu come una piattaforma ludica e didattica per promuovere l'apprendimento collaborativo, il problem-solving e l'introduzione ai concetti di base del coding.