

CATALOGO
In Italiano con Minecraft

GUIDA RAGIONATA

www.coasscitsaar.eu

Presented by:
CO.AS.SC:IT.IT./Saar e. V.

Raccolta ragionata dei materiali didattici in ambiente Minecraft Education sviluppati dai docenti e dai programmatori del COASSCIT/Saar e. V. nell'ambito del progetto “In Italiano con Minecraft”.

7/2023

Indice

03 Presentazione

04 Chi siamo

05 Tutorial per MinecraftEDU

06 E' tutta colpa di Beethoven

07 Trullolandia

08 La casa di Alice

09 Carnevale a Venezia

10 Salviamo il Natale

11 La Pasqua sull'Isola di Bongo

12 La scuola d'Italiano in Minecraft

13 Il campus d'Italiano

14 Roma antica

16 Barockstadt Saarbrücken

17 Coding with MInecraft

18 Quadro sinottico dei mondi

19 Regole di comportamento per gli alunni

DR.THEISS Naturwaren GmbH

Presentazione

Minecraft Education è uno strumento potente per l'insegnamento perchè non solo sfrutta la naturale propensione dei giovani al gioco e ne stimola la creatività, ma anche perchè si presenta come un laboratorio virtuale che permette una simulazione delle modalità di interazione proprie di una classe normale, con il docente in qualità di moderatore.
Sfruttando le opportunità offerte da Minecraft, docenti e programmatori del Coasscit/Saar hanno creato materiali didattici originali e condotto un' esperienza didattica singolare e fortemente innovativa, che apre nuove prospettive all'uso di questo strumento nella didattica dell'Italiano.
In questo opuscolo presentiamo una raccolta dei materiali sviluppati dai docenti e dai programmatori del COASSCIT nei due anni di attività del progetto "In Italiano con Minecraft" a partire dall'anno scolastico 2020/21.
Ad una breve presentazione dei singoli "mondi" segue un quadro sinottico dei principali progetti con le caratteristiche fondamentali di ciascun materiale.
L'opuscolo è indirizzato ad operatori scolastici interessati a condividere questa esperienza innovativa di apprendimendo tramite le nuove tecnologie digitali.

Rolando Pettinari

Impressum
COASSCIT/Saar e.V.
Martin-Luther-Str 12
66111 Saarbrücken
Tel: 0681/398684
E-Mail: coasscitsaar@saarmail.de
Web: www.coasscitsaar.eu
Verantwortlich u. Gestaltung:
Rolando Pettinari

Saarbrücken, 7/2023

Iniziative per la Lingua e la Cultura Italiana
Sistema della Formazione Italiana nel Mondo
Ministerium für Bildung und Kultur
SAARLAND

Chi siamo



Il nostro profilo

CO.AS.SC.IT./Saar e. V. è un'organizzazione senza scopo di lucro che da oltre quarant'anni offre corsi di lingua italiana nelle scuole primarie e secondarie del Saarland per conto del Ministero degli Affari Esteri italiano (MAECI) e del Ministero dell'Istruzione e della Cultura del Saarland. I corsi di lingua offerti vanno dal livello A1 al livello B2 del Quadro comune europeo di riferimento per le lingue (QCER).
Nell'anno scolastico 2022/23 più di 650 studenti hanno partecipato ai 40 corsi di lingua italiana. Oltre ai corsi, il COASSCIT/Saar offre progetti culturali per sviluppare le competenze interculturali tra le giovani generazioni, come il progetto "Tracce" (Sulle orme degli italiani nel Saarland), il progetto "In Italiano con Minecraft" e il giornale scolastico "Il Giornalino". Il progetto “In Italiano con Minecraft” è stato realizzato con il patrocinio del Consolato d’Italia di Francoforte sul Meno.

Unser Profil

CO.AS.SC.IT./Saar e. V. ist eine gemeinnützige Einrichtung, die seit mehr als vierzig Jahren im Auftrag des italienischen Außenministeriums (MAECI) und des Ministeriums für Bildung und Kultur des Saarlandes Italienischkurse an Grund- und weiterführenden Schulen des Saarlandes anbietet. Das Angebot an Sprachkursen reicht von der Stufe A1 bis zur Stufe B2 des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen (GER). Im Schuljahr 2022/23 nahmen insgesamt mehr als 650 SchülerInnen an den 40 italienischen Sprachkursen teil. Zusätzlich zu den Kursen bietet CO.AS.SC.IT./Saar Kulturprojekte zur Entwicklung interkultureller Kompetenzen bei den jungen Generationen an, wie das Projekt "Tracce" (Auf den Spuren der Italiener im Saarland), das Projekt "In Italiano con Minecraft" und die Schülerzeitung "Il Giornalino". Das Projekt "In Italiano con Minecraft" wurde unter der Schirmherrschaft des italienischen Konsulats in Frankfurt am Main durchgeführt.



Tutorial per MinecraftEDU

Il tutorial per MinecraftEDU è un “Mondo” di Minecraft Education creato per imparare a muoversi nel gioco. La versione originale Microsoft è stata integrata con delle iscrizioni in italiano e tedesco in modo da facilitarne l’uso. Il Mondo è rivolto a principianti e si può completare in una lezione.
Avviato il “Mondo Tutorial” gli utenti si ritrovano in un’ampio spazio all’aperto, circondati da cartelli di benvenuto e alcune rappresentazioni sui muri: si tratta della zona 1 dove i ragazzi, dovendo seguire una linea blu presente lungo il percorso, prendono confidenza con i movimenti di base come saltare, camminare, nuotare e scavare.
L’insegnante si materializza digitalmente all’interno del gioco per aiutare i ragazzi che hanno difficoltà: in questo modo il supporto avviene direttamente all’interno del gioco da parte del docente, che in ogni casi segue il lavoro dei ragazzi tramite una piattaforma digitale esterna al gioco per le istruzioni vocali.
Per verificare se effettivamente i movimenti di base sono stati recepiti segue la zona 2 e quella della corsa ad ostacoli piena di pioli da scalare e salti più o meno ampi da compiere.



E’ tutta colpa di Beethoven

Genere poliziesco / thriller per adolescenti con discrete conoscenze dell’italiano e del gioco di Minecraft.
Modalità del gioco / Gamemode: avventura.
Il gioco consiste in una ricerca di nove casse all’interno dell’”Albergo Principe” contenenti nove libri. I libri contengono nove frasi da ordinare e utilizzare per trovare la soluzione del giallo.
La cassa ha all’interno dei libri. Vicino alla cassa si trova un leggio che permette di leggere il contenuto del libro prima di prenderlo dalla cassa.
Ogni libro con una frase ha una lettera d’identificazione (frase a, frase b, frase c), alla fine del percorso si devono racccogliere nove frasi sulla Hotbar in ordine alfabetico, per poter dare loro un ordine e ragionare sulla soluzione dell’enigma.
Il gioco è moderato dal docente mediante l’utilizzo di Microsoft Teams.
Alla prima cassa viene mostrato come utilizzare i libri, prima di procedere a cercare le altre casse in autonomia.
Ognuno deve muoversi dentro l’ambiente da solo e non in gruppo.
Appena entrati nell’albergo le porte si chiudono automaticamente.
L’ ultima cassa si trova in cantina, dove è predisposta una porta dimensionale di teletrasporto che riporta i giocatori in un’area davanti all’albergo.
In quest' area, chi ha finito, può utilizzare il tempo restante per svolgere un’attività a libera scelta, ad esempio pescare in un laghetto.
Alla fine del gioco i partecipanti ricevono un compito dall'insegnante da svolgere a casa, ovvero devono ordinare le nove frasi raccolte secondo un ordine temporale, cercando di capire chi è il colpevole della morte del proprietario dell'Albergo Principe.
Il programma è stato realizzato da Rolando Pettinari e dalla docente Linda Barlassina con la collaborazione tecnica di Jorge Armando.



I Trulli pugliesi in Minecraft

Trullolandia

Trullolandia è un gioco didattico rivolto a bambini di scuola elementare – dalla prima alle quarta classe - con un livello di italiano A1+.
I temi affrontati spaziano dalla ripetizione del lessico dei numeri, degli animali, dei colori fino all'arredamento dei singoli trulli, passando dalla prova di coraggio "combatti la Tarantola" nella quale i bambini sono chiamati a lottare contro i ragni, simbolo della tradizione musicale pugliese.
L' attività ha lo scopo di mantenere alta la concentrazione e la motivazione degli alunni durante le prove didattiche e, inoltre, si presta bene a sviluppare il concetto di collaborazione in quanto gli alunni avranno la possibilità di affrontare compiti e sfide individualmente o con altri compagni.
Il programma è stato realizzato dalle docenti Gabriella D'Introno e Francesca Barbato con la collaborazione tecnica di Jorge Armando.



La casa di Alice

La casa di Alice è un gioco didattico per bambini di livello elementare con scarse conoscenze dell'italiano.
L'attività consiste nell'agire all'interno di un edificio - la casa - per apprendere il lessico relativo agli ambienti e svolgere varie attività ad esso legate, usando gli strumenti di Minecraft.
Il mondo di Alice è costituito da una casa a due piani con soffitta e giardino. E' un edificio in stile rustico, decorata con molti dettagli, fiori, piante, quadri che la rendono molto accogliente. Nella casa si trovano diverse stanze: cucina, salotto, così come camere da letto e soffitta. I nomi delle stanze sono indicati da cartelli che si trovano davanti ad ogni porta. All'interno dell'abitazione e fuori in giardino sono posizionati diversi PNG (personaggi non giocanti).
I PNG hanno un proprio nome e rappresentano i membri della famiglia di Alice: il nonno, il papà, la mamma, la cugina. Interagendo con loro, i partecipanti ricevono indicazioni e istruzioni per poter svolgere le attività. In caso di difficoltà invece possono chiedere aiuto al 'prof', lui ha una funzione di supporto e mette a loro disposizione un dizionario. Attività previste: ricerca di oggetti, scopri gli elementi nascosti, ascolta delle canzoni, vai a pesca leggi una favola, i colori, gli alimenti e i membri della famiglia. Strumenti di aiuto: link per la traduzione simultanea.
Il programma è stato realizzato dalle docenti Camilla Raoni Gergen e Paola Netti con la collaborazione tecnica di Jorge Armando.



Carnevale a Venezia

Il gioco consiste in una caccia al tesoro che si sviluppa attraverso le piazze e i vicoli di Venezia sul tema del Carnevale.
A Piazza San Marco inizia il gioco, i ragazzi partecipano ad un ballo in maschera, dove incontreranno le maschere più famose d'Italia, dovranno poi andare alla ricerca di nuovi indizi tra i vicoli della città per poi finire a fare un giro in gondola.
Un veneziano fornisce le istruzioni, La strada è segnata!
Del gioco esistono diverse versioni per alunni di livello elementare e medio con conoscenze elementari dell'italiano.
Il gioco può essere condotto a livello individuale o a squadre. Vince chi riesce a completare il percorso e a risolvere tutti i quiz.
Il programma è stato realizzato dalle docenti Laura Fabrizia Pettinari e Camilla Raoni Gergen con la collaborazione tecnica di Jorge Armando.



Salviamo il Natale

"Salviamo il Natale" è un gioco strutturato in diverse fasi per conoscere le tradizioni del Natale in Italia. Ognuna delle fasi è indipendente dalle altre ed è a scelta del docente in base alle finalità di gioco o di apprendimento che preferisce. Questo vuol dire che il docente può scegliere liberamente la sequenza e gli ambienti, senza intaccare l'efficacia dell'attività.
"Salviamo il Natale" comprende un ambiente di apprendimento che simula una scuola e un ambiente esterno con varie attività di gioco.
Oltre alla versione in tedesco esistono due versioni in italiano: la prima è leggermente più semplice sul piano linguistico (basic); la seconda è invece rivolta a ragazzi di livello medio con un livello di competenza linguistica A2-B1.
Il gioco comprende 6 attività principali a scelta del docente:
1. ricerca dell'albero di Natale, di Babbo Natale e delle Renne tenuti prigionieri e nascosti nelle caverne;
2. ripristino delle forze (pescare e mangiare);
3. attività didattica a scuola sul Natale in Italia;
4. battaglia con le palle di neve;
5. attività libera di costruzione di un igloo;
6. fuochi d'artificio.

Il programma è stato realizzato dalle docenti Laura Fabrizia Pettinari e Camilla Raoni Gergen con la collaborazione tecnica di Jorge Armando.



6

La Pasqua sull'Isola di Bongo

Il gioco didattico si svolge in forma di caccia al tesoro sull'Isola di Bongo. Il gioco è finalizzato a conoscere le tradizioni della Pasqua in Italia e in Germania. Dopo essersi incontrati alla "Taverna del Pescatore", i giocatori -studenti sono invitati dall'Oste ad entrare nella taverna e ad iniziare la ricerca del tesoro nascosto sull'isola dal pirata Gambadilegno.
Seguendo le varie stazioni, dove sono confrontati con vari quiz, i giocatori tornano poi alla taverna dove ricevono altre consegne per la loro ricerca.
Prima di proseguire però essi devono svolgere un'attività musicale legata alla "Primavera" di Vivaldi.
La ricerca li conduce infine al luogo dove è nascosto il tesoro, cui segue una caccia alle uova di Minecraft nel bosco adiacente alla taverna.
Il gioco può essere svolto in coppia per promuovere la comunicazione e la collaborazione tra i partecipanti.
Al gioco sono collegate alcune esercitazioni di lingua in forma di foglio di lavoro che gli alunni ricevono prima dell'inizio dell'attività.
Livello consigliato: A1-B1 Bambini.
Il programma è stato realizzato dalle docenti Laura Fabrizia Pettinari e Camilla Raoni con la collaborazione tecnica di Jorge Armando e Luca Del Giovane.



La scuola d'italiano in Minecraft

"La scuola d'italiano in Minecraft" è un ambiente di apprendimento digitale in Minecraft Education appositamente sviluppato per la scuola elementare bilingue italo-tedesca "Willemerschule" di Francoforte sul Meno.
L'ambiente di apprendimento "La scuola d'italiano" si presenta sotto forma di un'aula con risorse digitali che l'insegnante può modificare graficamente e sul piano linguistico a seconda delle esigenze.
Gli alunni possono muoversi solo all'interno dell'aula virtuale in base ad istruzioni impartite dall'insegnante.
Essi lavorano in modo indipendente su diverse stazioni di apprendimento all'interno del mondo virtuale e inviano informazioni all'insegnante attraverso feed-back per il controllo diretto dei progressi di apprendimento raggiunti.
Gli alunni possono lavorare sia a scuola all'interno di un percorso di apprendimento strutturato, sia a casa.
"La scuola d'italiano in Minecraft" può essere utilizzato per introdurre nuovi contenuti didattici o per ripetere e consolidare il vocabolario trattato in classe.
L'insegnante fissa gli argomenti e i contenuti per un'integrazione ottimale con le normali lezioni in presenza.
Il programma è stato realizzato dalla docente Laura Fabrizia Pettinari (Coasscit/Saar) in collaborazione con Anna Dionisi (Docente presso la scuola bilingue Willemerschule di Francoforte sul Meno).



La scuola del
"Campus d'Italiano"

Il campus d’Italiano

"Il campus d'italiano "è un ambiente in Minecraft Education che simula una scuola all’interno della quale gli alunni si muovono autonomamente e svolgono attività didattiche inviando feed-back continui ai docenti per il monitoraggio degli apprendimenti. Nella forma ttuale corrisponde ad un corso di lingua italiana per principianti.
Il campus comprende diversi ambienti di cui “La scuola “ è quello principale.
La scuola è strutturata per piani ed aule ed ogni piano corrisponde ad una lezione con un lessico corrispondente.
Nelle aule gli alunni trovano 5 esercitazioni diverse, attraverso le quali ripetono il lessico e le strutture linguistiche apprese nella lezione in presenza o in videoconferenza.
Gli studenti vengono indirizzati alle attività tramite lavagne che ripropongono altresì il lessico della lezione.
Le esercitazioni comprendono: a) “Libro e penna” con esercizi di domanda e risposta; b) PNG (Personaggi Non Giocanti) con esercizi di comprensione orale, scritta e per l’erogazione di formulari ed esercitazioni di ascolto; c) Giochi didattici online (Wordwall); d) Tools per la registrazione di file audio per la produzione orale (Flipgrid).
Per ognuna delle esercitazioni è previsto un feedback che l’alunno invia al docente, sia per documentarne lo svolgimento che per la verifica del risultato.
I feedback sono di varia natura: a) Libro e penna (l’alunno firma il libro, lo registra sul suo computer e poi lo invia al docente per mail o attraverso la piattaforma virtuale per le videolezioni); b) l’apparecchio fotografico (l’alunno scatta una foto, la inserisce nel libro o nel portfolio e con il procedimento precedente la invia al docente); c) Wordwall (l’alunno effettua l’esercitazione e le invia direttamente tramite Wordwall al docente); d) Tools per file audio (l’alunno registra con il programma Flipgrid un file video e lo invia al docente).
Come attività di rinforzo, alla scuola sono stati affiancati altri tre ambienti in modlaità ludica per la ripetizione del lessico appreso: la Porta di Babilonia, Il Labirinto e la Escape Room.
Il programma è stato realizzato dalle docenti Laura Fabrizia Pettinari e Camilla Raoni con la collaborazione tecnica di Jorge Armando e Luca Del Giovane.



Roma antica

"Roma antica" è una caccia al tesoro virtuale che si sviluppa in 13 tappe, ognuna delle quali fornisce contenuti legati alla storia di Roma e alla lingua italiana.
In Roma antica sono riprodotti i più antichi e importanti monumenti della capitale dell'impero romano.
Nel mondo di Roma antica sono state integrate anche due altre attività: una – la "Classe" - propedeutica all'utilizzo di Minecraft Education e l'altra la– Scuola - destinata invece ad un apprendimento linguistico più strutturato.
Il piano sinottico che segue costituisce una proposta, non vincolante, di un possibile utilizzo del mondo di Roma antica a scopo didattico.
La durata completa di Roma antica comprende 7 lezioni della durata di ca. 1h15 di gioco guidato e le esercitazioni linguistiche in esso integrate.
E' importante tener presente che il percorso formativo, come anche le attività linguistiche e di gioco, possono essere modulate in relazione alle esigenze didattiche dell'insegnante e possono essere svolte sia in presenza che a distanza.
Il lessico di livello elementare calibrato per alunni stranieri principianti comprende i seguenti ambiti: sapersi muovere in un albergo, chiedere informazioni stradali, ordinare un pasto al ristorante e fare la spesa al mercato.
Il programma è stato realizzato dalla docente Laura Fabrizia Pettinari con la collaborazione tecnica di Jorge e Andrea Armando .

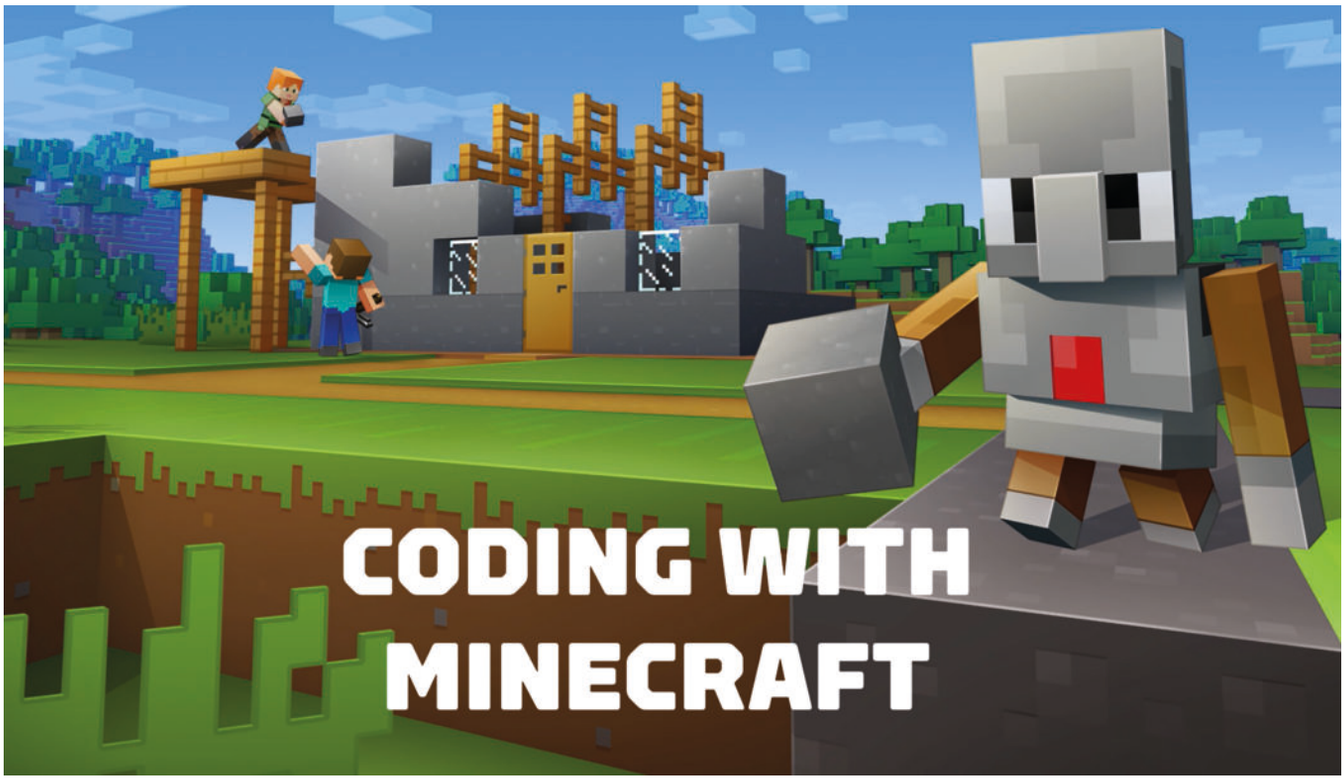
Quadro sinottico dei contenuti linguistici e delle attività di gioco di "Roma antica"

Lezione	Titolo	Stazioni	Che cosa s'impara
Saluto	Johann Wolfang von Goethe	1 Il Giardino degli Aranci	Curiosità storico-culturali
1 Durata 1h15	Rendiamo omaggio al Colosso	2 Albergo 3 Colosso (Statua di Nerone)	Salutare, presentarsi, compilare un modulo, denominare gli oggetti in una stanza d'albergo
2 Durata 1h15	Rendiamo omaggio a Romolo e Remo fondatori di Roma	4 Lupercale 5 L'Edile	La nascita di Roma, comprendere e usare le indicazioni stradali
3 Durata 1h15	Saturno, il sovrano dell'Età dell'Oro	6 Tempio di Saturno 7 Taverna	Dialoghi al ristorante, ordinare dei cibi
4 Durata 1h15	La lotta dei gladiatori	8 Colosseo 9 Biblioteca	I giochi nell'antica Roma
5 Durata 1h15	Le Terme romane	10 Terme di Caracalla	Usi e costumi dei romani: le terme
6 Durata 1h15	La Bocca della Verità	11 La Bocca della Verità 12 Il mercato	Fare la spesa
7 Durata 1h15	La corsa dei cavalli e il ritorno del Colosso	13 Circo Massimo	Giocare, il far play



Barockstadt Saarbrücken

Il progetto "Barockstadt Saarbrücken" mira specificamente a trasmettere conoscenze storiche e politiche sulla città di Saarbrücken e sul Saarland dal Medioevo in poi e fa parte dei progetti culturali della serie "TRACCE" - Sulle tracce degli italiani nel Saarland“.
Nella versione attuale questo ambiente in Minecraft è costituito dal Castello di Saarbrücken, dal Museo storico, dal Museo collezione antica e dalla Ludwigskirche, insieme ai palazzi circostanti, che fungono da sede del governo del Saarland.
Gli edifici barocchi di Saarbrücken, ricostruiti in modo quasi perfetto nel mondo di Minecraft, fanno da sfondo a cacce al tesoro digitali e passeggiate didattiche con cui bambini e ragazzi possono familiarizzarsi con la storia della loro città e della loro regione.
Un terzo gioco catapulta i giocatori nei tempi odierni ed è una risposta alla domanda su come potrebbe essere didattizzata l'educazione civica per i bambini e i giovani al giorno d'oggi.
Una delle attività si svolge all’interno della Cancelleria di Stato del Saarland.
E’ pensata in forma di una caccia al tesoro attraverso la quale gli alunni imparano a conoscere i vari uffici del governo del Saarland.
Il gioco è rivolto ad alunni con conoscenze elementari della lingua italiana.
Il programma è stato realizzato dalla docente Laura Fabrizia Pettinari con la collaborazione tecnica di Jorge e Andrea Armando.



Coding con Minecraft Education

Il corso "Coding in Italiano" offre un'esperienza formativa innovativa che unisce le competenze informatiche al fascino della lingua italiana. L'obiettivo principale è fornire ai ragazzi una solida base di conoscenze nel campo del coding, arricchita da elementi linguistici.
Gli alunni vengono introdotti progressivamente al linguaggio di programmazione attraverso il block coding, una forma di programmazione che utilizza elementi di Minecraft per trasmettere la logica di base dell'informatica.
Le conoscenze acquisite del block coding vengono poi ampliate introducendo gli elementi di Python. Questo passaggio permette ai partecipanti di consolidare le competenze informatiche acquisite in precedenza e di sviluppare una migliore comprensione dei principi di programmazione.
Python è un linguaggio di programmazione versatile e ampiamente utilizzato che offre molteplici applicazioni nel campo dell'informatica. Attraverso esercizi pratici e progetti guidati i ragazzi sperimentano direttamente la potenza e la flessibilità di questo linguaggio.
L'introduzione di Python consente di approfondire le competenze informatiche, spingendo all'acquisizione di concetti come le variabili, le funzioni, le condizioni e i cicli, che sono fondamentali per lo sviluppo di programmi più sofisticati.
Il corso è rivolto ad alunni della scuola secondaria di livello A1 principianti.
Il programma è stato realizzato dalla docente Laura Fabrizia Pettinari con la collaborazione tecnica di Jorge e Andrea Armando.

Quadro sinottico dei mondi in ambiente Minecraft Education

Leitfaden zu den Welten in Minecraft Education

Titolo/Titel	Tipologia/Genre	Oggetto/Inhalt	Età/Alter	Sprache	Fach
Beethoven	Giallo/Krimi	Risolvere un giallo / Ein Verbrechen aufklären	Da/Ab 10	ITA /A2-B2	Corso lingua/ Sprachunterricht
Trullolandia	Gioco	Numeri, animali e colori Zahlen, Tiere u. Farben	Da/Ab 8	ITA/A1	Corso lingua/ Sprachunterricht
La casa di Alice Alice's Haus	Educazione linguistica/Sprachunterricht	Lessico della famiglia Vokabular: Die Familie	Da/Ab 9	ITA/A1-B1	Corso lingua/ Sprachunterricht
Salviamo il Natale Weihnachten retten	Gioco	Lessico del Natale Vokabular: Weihnachten	Da/Ab 9	ITA/A1-B1 DE	Intercultura/ Interkulturelle Kompetenz
Carnevale di venezia Karneval in Venedig	Gioco/ Schnitzeljagd	Lessico delle maschere italiane Vokabular: Karneval in Italien	Da/Ab 9	ITA/A1-B1 DE	Intercultura/ Interkulturelle Kompetenz
La Pasqua sull'Isola di Bongo Ostern auf der Insel Bongo	Gioco/ Ostereiersuche	Lessico della Pasqua Vokabular: Ostern	Da/Ab 9	ITA/A1-B1 DE	Intercultura/ Interkulturelle Kompetenz
La scuola d'italiano Die italienische Schule	Educazione linguistica/ Sprachunterricht	Lessico progressivo Vokabular: aufbauend	Da/Ab 8	ITA/A1 DE	Corso lingua/ Sprachunterricht
Il Campus d'Italiano Der Campus	Educazione linguistica/ Sprachunterricht	Lessico progressivo, grammatica, cultura generale Vokabular: aufbauend, grammatik, Kultur	Da/Ab 10	ITA/A1 DE	Corso lingua/ Sprachunterricht
Roma antica Antike Rom	Gioco/Schnitzel-jagd durch Rom	Lessico: presentarsi, chiedere la via, al ristorante, al mercato Vokabular: sich vorstellen, nach dem Weg fragen, im Restaurant, einkaufen	Da/Ab 10	ITA/A1 DE	Corso lingua/ Sprachunterricht
Il Castello di Saarbrücken/Das Saarbrücker Schloß (In Vorbereitung)	Gioco/3 Spiele 1. Raub in der Alte Sammlung 2.Die Ludwigskirche 3.Fraxinello	Gli italiani e il Barocco a Saarbrücken (Projekt Tracce)/ Die barocke Altstadt von Saarbrücken Il Medioevo/Das Mittelalter Das Konsulat/Die Staatskanzlei	Da/Ab 10	ITA/A1 DE	Storia/Geschichte Educazione civica/Politische Bildung
Coding	Educazione informatica	Apprendimento dei rudimenti del linguaggio di programmazione in lingua italiana/ Grundlagen der Programmierung	Da/Ab 10	ITA/A1 DE	Formazione Informatica/ Digitale Bildung

Regole per gli alunni in ambiente Minecraft

Usa solo pagine web consigliate dall'insegnante

- Uso solo pagine web education

- Quando sono in classe devo concentrarmi sulla lezione

- Non visito pagine web strane o pericolose. Non clicco su link che non conosco

Non condividere dati personali

- Non condivido i miei dati personali come il nome, l'indirizzo o l'età

-

- Non condivido la mia password o log-in

- Non condivido informazioni personali di altre persone

Cerca di essere gentile

- Sarò mosso da buoni proposti nell'ascoltare gli altri

-

- Penserò bene prima d' intervenire e mi comporterò con rispetto e gentilezza

- Se qualcuno sarà in difficoltà, lo aiuterò

Confidati con un adulto se

- Mi confiderò con un adulto se un estraneo cercherà di comunicare con me

-

- Mi confiderò con un adulto se qualcuno farà del male o sarà crudele

-

- Mi confiderò con un adulto se qualcuno mi minaccia

Rispetta la proprietà degli altri

- Farò attenzione alle apparecchiature che avrò in custodia tutto il tempo

-

- Eviterò di appropriarmi o di danneggiare la proprietà di altri

-

- Se copierò dei testi, indicherò la fonte

Un progetto del COASSCIT/Saar e. V.

In Italiano con Minecraft

"Die Quelle alles Guten liegt im Spiel“ hat der Pädagoge Friedrich Fröbel schon fast 200 Jahre vor der Erfindung von Minecraft erkannt. Und Albert Einstein soll das Spielen sogar als die höchste Form der Forschung bezeichnet haben. Wer weiß, vielleicht gelingt es der nächsten Generation ja nachzuweisen, dass zumindest das Minecraft-Universum unendlich ist.“

"La fonte di ogni bene risiede nel gioco", riconosceva il pedagogista Friedrich Fröbel quasi 200 anni prima dell'invenzione di Minecraft.
E si dice che Albert Einstein abbia addirittura descritto il gioco come la più alta forma di ricerca. Chissà, forse la prossima generazione riuscirà a dimostrare che almeno l'universo di Minecraft è infinito".
(Wenn Lehrer Bauklötze staunen“, Heikle Kleen, Der Spiegel - Online, 23.02.2022)

MINECRAFT
EDUCATION EDITION