

Associazione Culturale TuoMuseo

Impresa Sociale

Via G. Mazzini 18/b

22036 Erba (CO)

P.IVA e C.F.: 09438730963

[www.tuomuseo.it](http://www.tuomuseo.it) • [info@tuomuseo.it](mailto:info@tuomuseo.it)

## **P.ARCH – Laboratorio 2022 di Gaming urbano organizzato da TuoMuseo presso l'IC Giuliana Saladino a Palermo.**

Obiettivi del laboratorio: il team di TuoMuseo guiderà i bambini alla progettazione e realizzazione del quartiere scolastico del futuro in modo che possa risultare maggiormente rispondente alle esigenze delle famiglie e della comunità.

Data di svolgimento: da concordare con l'Istituto

Luogo: presso IC Giuliana Saladino, Via Barisano da Trani, Palermo.

Modalità di erogazione: i laboratori dureranno una settimana e prevederanno per ciascuna classe 15 ore di attività, suddivise in 3 ore al giorno.

Docenti/partecipanti:

Paolo Giudici – esperto di Minecraft e di gamification

Roberta Leonardi, Fernando Antonelli tutor

Lista dei materiali:

Per tenere il laboratorio metteremo a disposizione dei bambini dei tablet (1 per ciascun bambino) per i quali necessiteremo di:

- Connessione a internet;
- Connessione alla rete elettrica (tramite presa Schuko. Porteremo comunque un adattatore nel caso servisse). Avete a disposizione una prolunga/ciabatta nel caso servisse?
- Collegamento a lavagna interattiva multimediale (LIM) per uno dei due computer portatili. Disponiamo di cavi hdmi, vga e di cavo audio jack 3.5mm per l'audio.

Cosa devono portare i bambini:

---

Niente, in quanto forniremo tutto noi: matite, temperamatite, fogli per le attività di disegno. Non sono previste attività all'esterno della scuola.

## **Programma del laboratorio**

Nelle prime due edizioni del laboratorio, i bambini coinvolti hanno imparato cos'è la gamification e in quale modo possa essere utilizzata in un contesto didattico. In particolare, abbiamo fornito le conoscenze base di utilizzo di Minecraft Education ai bambini che, dopo una fase di tutorial piuttosto breve, sono stati in grado di costruire in modo autonomo edifici di complessità sempre maggiore. Archiviati i buoni risultati conseguiti in passato, nel terzo e ultimo anno dei laboratori l'obiettivo di tutti sarà quello di dare una forma più definitiva e rifinita al quartiere scolastico del futuro, curando i dettagli di edifici già costruiti in passato oppure inserendo parchi e arredo urbano.

Proponiamo di seguito uno schema indicativo del programma del secondo anno:

Giorno 1:

Ripasso sui comandi di Minecraft;  
Formazione gruppi di lavoro;  
Recupero del lavoro svolto negli anni precedenti;  
Redazione di un piano di lavoro.

Giorno 2:

Esecuzione di lavori di rifinitura su edifici già abbozzati lo scorso anno;

Giorno 3:

Realizzazione opere di corredo: piste ciclabili, aree pedonali, piazze.

Giorno 4:

Realizzazione di aree verdi.

Giorno 5:

Ultime rifiniture e inserimento di NPC (personaggi non giocanti) sulla mappa.  
Considerazioni su quanto è stato fatto nel corso del laboratorio.

