



PROGETTO DI “EDUCAZIONE CIVICA CON MINECRAFT” REALIZZATO CON LA CLASSE 2G

FINALITÀ DEL CONCORSO

- Stimolare nei partecipanti quei comportamenti improntati a una cittadinanza consapevole, dei diritti, dei doveri e delle regole di convivenza;
- Rafforzare il rispetto e la valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni;
- Promuovere l'utilizzo del videogioco come strumento di didattica creativa;
- Favorire la consapevolezza e la conoscenza del proprio territorio, attraverso indagini e ricerche prima sul territorio di appartenenza e poi attraverso la rielaborazione in classe;
- Valorizzare l'esperienza educativa invitando i partecipanti a realizzare uno storytelling sui contenuti di educazione civica nei quali siano predominanti la fantasia, la creatività, il ruolo dei personaggi e l'importanza delle ambientazioni.

ELABORAZIONE DEL PROGETTO

-Selezione del percorso

I contenuti selezionati concernono i primi due assi del programma educativo: “Costituzione, Diritto, legalità e solidarietà” e “Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio”. In particolare, l'articolo 9 della Costituzione italiana, rivolto alla tutela dell'ambiente e del paesaggio naturale e storico-artistico, sarà oggetto di studio e approfondimento per orientare gli alunni verso la realizzazione di un progetto di società futura, che sia ecologicamente sostenibile.

La consapevolezza della crisi ambientale e umana, che caratterizza il nostro secolo, deve essere la base su cui poggiare per formulare un'idea di mondo futuro. La comunità di cittadini, di cui le studentesse e gli studenti fanno parte, necessita di elaborare un progetto di società diversa da quella presente, che sia in grado di garantire la sopravvivenza e il benessere di tutti gli abitanti del pianeta, nonché delle generazioni che verranno.

-Discipline coinvolte nel progetto

Educazione civica e tecnologia.

-Organizzazione del lavoro

Per affrontare il lavoro, la classe, composta da 27 persone, è stata suddivisa in 7 gruppi (6 da 4 e uno da 3). I gruppi sono eterogenei dal punto di vista delle abilità degli alunni: utilizzare con dimestichezza il software Minecraft, realizzare elaborati grafici, scrivere.

A ogni gruppo è stato assegnato un tema, che corrisponde a un aspetto materiale della città futura da realizzare. I temi sono:

- Creazione di un ambiente naturalistico per bambini e oasi per specie protette;
- Abitazioni moderne, energeticamente autosufficienti;
- Ambiente marino senza inquinamento, protetto;
- Agricoltura biologica e allevamenti non intensivi;
- Percorsi ciclabili;
- Area ecologica, raccolta riciclata ambientata in spiaggia;
- Pesca sostenibile.

Per favorire la consapevolezza e la conoscenza del proprio territorio, ogni alunno/a è tenuto a intervistare almeno una persona nata entro il decennio dei Sessanta, la quale sia in grado di portare la propria testimonianza di un mondo contadino e di pescatori, che è andato scomparendo con l'avvento della società industriale. Quel mondo era ecologicamente sostenibile e non si è dovuto confrontare con la questione ambientale. Recuperarne alcuni aspetti e utilizzarlo come termine di paragone può essere un buon inizio per riflettere sul presente e orientare la società del futuro.

I temi di educazione civica che saranno affrontati nelle ore dedicate al concorso sono:

- Il consumismo → Letture da Italo Calvino: “Marcovaldo ovvero Le stagioni in città” e “Le città invisibili” (riflessione con domande guida)
- L'inquinamento ambientale come conseguenza del consumismo → Ascolto e analisi del testo della canzone “Mare di plastica” (2020) realizzata grazie alla collaborazione tra il “Centro Mousiké” (Ravenna), l'Associazione “Togheter” (Ravenna) e il gruppo teatrale “Il colpo” (Fano).
- La tutela del paesaggio e dell'ambiente nell'articolo 9 della Costituzione italiana → Lettura e analisi di alcuni passi del testo di Salvatore Settis, intervento alla Camera dei Deputati (2015) dal titolo “Articolo 9 della Costituzione. Cittadini attivi per il paesaggio e l'ambiente”.

I temi di tecnologia che saranno affrontati nelle ore dedicate al concorso sono:

- L'agricoltura sostenibile e l'agricoltura biologica;
- Gli allevamenti intensivi e la differenza con quelli intensivi;
- Breve accenno alle energie rinnovabili e alle abitazioni energeticamente autosufficienti;
- La pesca sostenibile;
- Ripasso di temi affrontati lo scorso anno sulla raccolta riciclata e l'ambiente;

Dopo aver realizzato i mondi ed aver riflettuto sui temi, è stato scritto un racconto, un piccolo libro, composto più parti realizzate dai gruppi che ha come sfondo i mondi Minecraft e come tematica principale l'intero percorso svolto. Sono stati realizzati elaborati grafici, screenshots e foto dei mondi.

Il tutto è stato poi raccolto in un sito, del quale sotto troverete il link sotto.

LINK DEL SITO:

<https://sites.google.com/nutifano.edu.it/una-comunita-sostenibile/una-comunita-sostenibile>

