

BRICKS | TEMA

Minecraft Education: implicazioni pedagogiche per la promozione di una cittadinanza digitale e interculturale

a cura di:

Francesca De Vitis
Marcello Tempesta



Minecraft Education, Intelligenza sociale, Educazione interculturale, Cittadinanza digitale

1. Minecraft Education Edition: implicazioni pedagogiche per lo sviluppo dell'intelligenza interpersonale¹

Nel contesto di una società sempre più complessa e globale, alla scuola è assegnato il compito epocale di preparare gli uomini e le donne, fin dalla tenerissima età, a diventare non soltanto cittadini/e, ma anche cittadini/e digitali, consapevoli, empatici, partecipativi e inclusivi. *Minecraft Education Edition*² rappresenta una rivoluzione nell'ambito dell'applicazione del digitale al mondo educativo: offrendo una piattaforma che unisce gioco e apprendimento in un'esperienza coinvolgente e interattiva, si è aggiudicato, nel 2020, un posto di rilievo nei programmi ministeriali dell'istruzione italiana. Recuperando il significato, il valore e le implicazioni del gioco, la possibilità di utilizzare Minecraft Education all'interno del curriculum scolastico ha permesso di ri-pensare l'insegnamento e sperimentare nuove modalità di apprendimento.

Il tratto distintivo di essere uno tra i migliori videogiochi *sand-box* e *open-world*, fa sì che Minecraft Education si posizioni come strumento pedagogico innovativo che, investendo nello sviluppo di abilità proprie dell'intelligenza sociale, della creatività, della collaborazione, del pensiero critico, facilita la costruzione di una cittadinanza digitale e interculturale (Nardi, Cigognini, 2023). L'intelligenza sociale, come descritta da D. Goleman, è la capacità di comprendere e gestire le relazioni interpersonali ed è una componente fondamentale dell'intelligenza emotiva, in quanto permette di riconoscere, comprendere e gestire le emozioni proprie e altrui (2023).

Le due principali componenti dell'intelligenza sociale che l'ambiente di apprendimento di Minecraft Education consente di sviluppare sono: la **consapevolezza sociale** (che comprende l'empatia, l'attenzione sociale, la comprensione delle dinamiche sociali) e l'**abilità sociale** (che comprende la comunicazione efficace, la cooperazione, la gestione dei conflitti). Nel contesto sociale sempre più interconnesso, promuovere l'intelligenza sociale, unitamente allo sviluppo di tutti gli altri tipi di intelligenza e, in particolare, di quella interpersonale (Gardner, 2002), è qualcosa di cruciale: Minecraft Education offre un modello ludico innovativo per sviluppare le competenze *soft* attraverso un approccio coinvolgente e divertente, rendendo l'apprendimento, sia in ambito scientifico sia in ambito antropologico, un'esperienza positiva e piacevole, facilitando esperienze progettuali collaborative che stimolano narrazioni digitali condivise.

Dal punto di vista pedagogico, Minecraft Education si caratterizza come valido ambiente di apprendimento virtuale per la promozione sinergica di un'equilibrata cittadinanza digitale e interculturale: mette in gioco il processo di insegnamento del singolo e valorizza abilità e ruoli fondamentali per la formazione di una cittadinanza democratica anche a livello digitale. Quest'idea trova concretezza in vari approcci della pedagogia contemporanea che confermano che uno tra gli specifici impegni della scuola è quello di creare occasioni inedite di confronto con il sapere (Perrenoud, 2016) al fine di rispondere alle esigenze dei nostri studenti e delle nostre studentesse che "chiedono di creare invece che di obbedire" (Damiano, 2007, p.112). Minecraft Education Edition, quando impiegato strategicamente, può concretamente rappresentare uno strumento prezioso per la promozione di una

¹ Il presente articolo è frutto di un lavoro congiunto e sinergico degli autori. Al solo fine della riconoscibilità dei contributi personali, laddove richiesto, si chiarisce che sono da attribuire a Francesca De Vitis i paragrafi 2 e 3, a Marcello Tempesta il paragrafo 1.

² Minecraft Education Edition è una piattaforma basata sul gioco che ispira l'apprendimento in maniera creativa, collaborativa e inclusiva (in <https://education.minecraft.net/it-it/discover/impact>; <https://www.gamificationlab.net/minecraftedu-apprendimento-attraverso-la-gamification/>; <https://teachergaming.com/>).

cittadinanza digitale e interculturale: promuovendo l'empatia, la cooperazione globale e la comprensione reciproca tra culture diverse, quest'ambiente coniuga il divertimento del gioco con grandi temi sociali e pedagogici, offrendo esperienze coinvolgenti e di grande impatto educativo.

2. Minecraft e la Narrazione Digitale come ponte tra le culture

All'interno di Minecraft la narrazione conserva la caratteristica propria dell'atto narrativo: processo che permette di ricostruire la realtà in modo significativo, sia a livello temporale sia a livello culturale. A partire da un evento iniziale (un'idea creativa) il protagonista cerca di raggiungere un obiettivo, narrando le sue azioni e le conseguenze delle azioni, fino al raggiungimento di una reazione finale (Bruner, 2001). Tale forma narrativa, propria di un processo cognitivo che permette agli individui di organizzare e comprendere le loro esperienze, di sviluppare competenze sociali e cognitive e di trasmettere valori culturali, conserva la sua essenza anche in alcune narrazioni digitali che, come Minecraft, andando oltre un'esperienza digitale socializzata, invitano alla costruzione e rigenerazione di conoscenza.

Secondo Robin (2016), la narrazione digitale combina immagini, testo, audio e video per raccontare storie che spesso ruotano attorno a un tema specifico o a un punto di vista particolare. Questo approccio pedagogico può coinvolgere gli studenti in un apprendimento profondo e significativo, migliorando la motivazione e la partecipazione. Così, per esempio, le potenzialità educative di una narrazione digitale di tipo interculturale, in Minecraft Education possiamo rintracciarle in quelle situazioni scolastiche in cui gli studenti e le studentesse:

- Vengono invitati a collaborare per **ricostruire monumenti storici di diverse culture**. Questa attività sviluppa abilità di ricerca, pianificazione e cooperazione, permettendo di apprendere la storia e la cultura dei monumenti di diverse aree geografiche nello stesso momento in cui si sta costruendo l'ambiente.
- Vengono invitati nella **simulazione di una giornata** in un villaggio medievale europeo o in una comunità indigena, imparando le tradizioni e le pratiche culturali di queste società. Attraverso quest'attività è possibile sviluppare competenze di comunicazione efficace, negoziazione, empatia, risoluzione dei problemi.
- Vengono invitati ad **affrontare temi globali condivisi** come il cambiamento climatico, la povertà, i diritti umani, la sostenibilità attraverso un'esplorazione interattiva che aiuta a sviluppare una comprensione più profonda delle sfide globali e delle risposte culturali. Quest'attività, che si realizza in una collaborazione online attraverso la quale gli studenti e le studentesse di diverse parti del mondo possono incontrarsi e interagire in un ambiente sicuro e controllato, aiuta a promuovere la comprensione e l'apprezzamento delle diverse culture in riferimento al confronto sul tema scelto³.

Dal punto di vista pedagogico, si rintraccia, nella forte carica creativa di Minecraft, la possibilità di un linguaggio universale che permette ai giocatori e alle giocatrici coinvolte di esprimersi indipendentemente dalla loro lingua o dalla cultura di origine: attraverso la condivisione delle proprie creazioni si possono comunicare idee, storie e valori culturali che vanno oltre le barriere linguistiche, ideologiche e sociali. Minecraft, oltre ad essere uno strumento prezioso per l'educazione interculturale, rappresenta anche un potente esempio di narrazione digitale che può fungere da ponte tra le culture.

³ Un esempio è la piattaforma *Build the Earth* all'interno di Minecraft. Un progetto ambizioso che mira a ricreare l'intero pianeta Terra in scala 1:1 e che coinvolge migliaia di giocatori e giocatrici da tutto il mondo che collaborano per costruire una replica virtuale della Terra. L'obiettivo è quello di creare una copia dettagliata del nostro pianeta, che mostri la diversità culturale e gli spazi abitativi, promuovendo la collaborazione globale (in <https://buildtheearth.net/>).

Attraverso la creatività, la collaborazione globale e la narrazione interattiva, si offre l'opportunità di esplorare e apprezzare la diversità culturale. In un mondo sempre più interconnesso, Minecraft Education dimostra come la tecnologia rappresenta un valore aggiunto per costruire ponti e promuovere la comprensione reciproca tra le culture.

3. Benefici e limiti per la costruzione di una cittadinanza digitale

All'interno di Minecraft Education, la progettazione di un kit dedicato promuove un insieme di attività focalizzate sull'educazione ai *media*, alla *privacy* e alla partecipazione alle *community online* finalizzate allo sviluppo di quella competenza globale nota come competenza di cittadinanza digitale.

La **cittadinanza digitale** si riferisce alla capacità di un individuo di utilizzare le tecnologie digitali in modo sicuro, responsabile e etico. Questo concetto comprende una serie di competenze, diritti e doveri che gli utenti devono avere per partecipare attivamente e consapevolmente alla vita online. Similmente allo sviluppo della cittadinanza democratica (Dewey, 1961), la cittadinanza digitale richiede: l'esercizio di una responsabilità sociale in ambito tecnologico e digitale per la partecipazione a discussioni online e la contribuzione a comunità digitali; un'educazione che sviluppi consapevolezza critica e rispetto di un'etica digitale, in particolare sulla sicurezza online; l'esercizio delle *soft skills* per la promozione inclusiva delle diversità. Un tipo di cittadinanza che rispecchia pienamente e condivide i valori richiesti per l'esercizio della cittadinanza democratica: partecipazione attiva, educazione e consapevolezza, inclusione e diversità, responsabilità ed etica.

In questa prospettiva Minecraft Education, attraverso un'ampia gamma di risorse educative, lezioni di *cybersecurity*, progetti collaborativi, esperienze immersive, supporta la promozione della cittadinanza digitale all'interno di una visione olistica dell'apprendimento.

Per onestà pedagogica, sebbene Minecraft Education offra molti vantaggi, va detto che esso può, comunque, presentare alcune criticità: una limitata o assente formazione appropriata dei docenti all'utilizzo di Minecraft Education potrebbe limitare la funzione educativo-didattica del gioco, rendendolo una fonte di distrazione dai processi di apprendimento; l'uso intensivo di Minecraft Education potrebbe comportare dipendenza dai videogiochi, riducendo il tempo dedicato ad altre forme di apprendimento e interazione sociale; l'ineguaglianza di accesso alla tecnologia potrebbe generare dinamiche di esclusione aumentando la povertà educativa, anche di tipo tecnologico.

Avere consapevolezza di tali criticità è fondamentale per ri-definire, in termini migliorativi, le modalità dell'utilizzo, al fine di ridurre al minimo lo svantaggio e continuare a beneficiare dell'impatto positivo nei processi educativi e di apprendimento⁴.

⁴ Indire (Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa) ha collaborato con Microsoft Italia e Giunti Scuola per promuovere l'uso di Minecraft Education nelle scuole italiane. Uno dei risultati di questa collaborazione è il libro *A Scuola con Minecraft. Progettare un mondo a cubetti*, curato da Andrea Benassi, tecnologo della ricerca di Indire. Si tratta di una sperimentazione, avviata nel 2018, che ha coinvolto circa mille docenti in un programma di formazione sull'integrazione di Minecraft Education Edition nei programmi didattici tradizionali (in <https://www.indire.it/2021/03/13/indire-giunti-scuola-e-microsoft-italia-presentano-a-didacta-il-volume-a-scuola-con-minecraft/>).

Bibliografia essenziale

Bruner, J. (2001). *La cultura dell'educazione. Nuovi orizzonti per la scuola*. Milano: Feltrinelli.

Cigognini, M.E, Nardi, A. (2023). *Didattica immersiva tra presenza e distanza con Minecraft: la voce degli studenti*. IUL RESEARCH, Vol. 4, n. 7, pp. 6-27.

Damiano, E. (2007). *L'insegnante etico. Saggio sull'insegnamento come professione morale*. Assisi: Cittadella.

Dewey, J. (1961). *Democrazia e educazione*. Firenze: La Nuova Italia.

Gardner, H. (2002). *Formae mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza*. Milano: Feltrinelli.

Goleman, D. (2023). *Intelligenza sociale e emotiva*. Trento: Erickson.

Ottinger, F. (2023). *The Educational Potential of Minecraft: A Systematic Review*. (In https://www.academia.edu/102217257/The_Educational_Potential_of_Minecraft_A_Systematic_Review?uc-sb-sw=3235376).

Perrenoud, P. (2016). *Quando la scuola ritiene di preparare alla vita*. Roma: Anicia.

Robin, B. R. (2016). *The power of digital storytelling to support teaching and Learning*. *Digital Education Review*, n.30. (In <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1125504.pdf>).

Shamsudin, N., Dalim, S.F., Noor Azean, A. (2024). *Crafting STEM Lessons: A Systematic Literature Review on the Use of Minecraft in Education (2015-2024)*. *International journal of academic research in business & social science*, vol 14, issue 10. (In https://hrmars.com/papers_submitted/23231/crafting-stem-lessons-a-systematic-literature-review-on-the-use-of-minecraft-in-education-2015-2024.pdf).



Francesca De Vitis

francesca.devitis@unipegaso.it

Università Telematica Pegaso

Ricercatrice RTT in Pedagogia Generale e Sociale (PAED-01/A) presso il Dipartimento di Scienze dell'Educazione e dello Sport dell'Università Telematica Pegaso, dove insegna Pedagogia Generale (CdLM in Scienze Pedagogiche) e Storia delle Istituzioni Educative (CdL in Scienze dell'Educazione e della Formazione). Ha conseguito l'abilitazione scientifica nazionale a Professore Associato nello stesso settore disciplinare. Tra le sue ultime pubblicazioni: *Adulthood arrested. Il trattamento penitenziario in prospettiva pedagogica: modelli teorici, strategie educative, sostenibilità sociale* (2023); *Per una formazione interculturale e inclusiva dei docenti. Esplorazione epistemologica e analisi critica* (2024); *Digital (I) Care: un ponte tra Don Milani e un'educazione critica all'uso delle tecnologie* (2024).



Marcello Tempesta

marcello.tempesta@unisalento.it

Università del Salento

Professore Associato di Pedagogia Generale e Sociale (PAED-01/A) presso il Dipartimento di Scienze Umane e Sociali dell'Università del Salento, dove insegna Pedagogia Generale e Pedagogia Interculturale. Ha conseguito l'abilitazione scientifica nazionale a Professore Ordinario nello stesso settore disciplinare. Tra le sue pubblicazioni: *Lo studio come problema di educazione. Fenomenologia e pedagogia dell'esperienza studiosa (2008)*, *L'educazione alla convivenza civile in Europa (2008)*, *La formazione del docente nella scuola europea del terzo millennio (2011)*, *Teacher Education in Puglia. Università e Scuola per lo sviluppo della professionalità docente (2016)*, *Motivare alla conoscenza. Teacher Education (2018)*.