



MINECRAFT

AVVENTURE PER
UN MONDO MIGLIORE



GUIDA INSEGNANTI

È arrivata la nuova edizione del concorso di scrittura creativa
per le scuole primarie e secondarie di primo grado:
SCOPRI COME PARTECIPARE CON LE TUE CLASSI

2024 Mojang AB. TM Microsoft Corporation.

libri
PROGETTI EDUCATIVI



Conad Soc. Coop. è autorizzata a comunicare l'iniziativa sul proprio sito, sul sito insiemeperlascuola.conad.it, su riviste di settore, sulle proprie riviste e sulla stampa anche nazionale, e a comunicare i risultati dell'iniziativa attraverso le azioni che riterrà più opportune. Tutti i partecipanti autorizzano sin d'ora Conad Soc. Coop. a utilizzare e/o pubblicare gli elaborati realizzati in occasione di eventi o conferenze e a pubblicare i medesimi sul proprio sito, sul sito insiemeperlascuola.conad.it, su riviste di settore, sulle proprie riviste e sulla stampa anche nazionale; per questo nulla sarà dovuto e con la partecipazione all'iniziativa si concede a Conad liberatoria per l'utilizzo degli elaborati e per la pubblicazione del libro come sopra indicato.

Scrittori di Classe – Avventure per un mondo migliore
è un progetto realizzato da L-founders of loyalty Italy S.r.l.
per CONAD Soc. Coop.

Progettazione editoriale: Libri Progetti Educativi
Coordinamento editoriale e testi: Manuela Salvi
Testi pagina 7-9: FEM – Future Education Modena

Illustrazioni © 2024 Mojang AB. All Rights Reserved.
Minecraft, the Minecraft logo, the Mojang Studios logo and the Creeper logo are trademarks of the Microsoft group of companies.

Minecraft is used with permission by Microsoft Corporation;
this contest is not administered, sponsored or endorsed
by Microsoft Corporation and Mojang AB

insiemeperlascuola.conad.it

Stampato presso Quintily S.p.A. – Stabilimento di Roma

Cari insegnanti,

siamo elettrizzati nel presentarvi l'**undicesima edizione di Scrittori di Classe**, il concorso letterario nazionale che ogni anno coinvolge migliaia di classi delle scuole primarie e secondarie di primo grado di tutta Italia. Se siamo arrivati fin qui è solo grazie a voi!

Nei primi dieci anni di questa iniziativa abbiamo promosso la **scrittura creativa** e la **lettura**, arricchendo inoltre il concorso con proposte di attività per le classi e percorsi di formazione per i docenti riconosciuti dal Ministero dell'Istruzione e del Merito, per sostenere la scuola in quelli che sono i temi più attuali e importanti per la crescita delle nuove generazioni, facendo di Scrittori di Classe un autentico **progetto di educazione civica**.

Con questa undicesima edizione andremo ancora oltre, perché saremo al fianco di docenti, classi e scuole nella transizione verso una **didattica sempre più tecnologica, innovativa e inclusiva**.

Per il concorso di quest'anno vi proponiamo uno dei generi preferiti da ragazzi e ragazze: il **racconto di avventura**. Ma non è tutto, perché le storie che vi invitiamo a scrivere in questa edizione, dal titolo "Avventure per un mondo migliore", saranno inserite all'interno di uno scenario straordinario: il **mondo di Minecraft**.

Per voi docenti Minecraft si rivelerà un ottimo strumento per conoscere le potenzialità del **Game Based Learning**: un modo innovativo e inclusivo di fare didattica che raccoglierà l'entusiasmo dei vostri alunni e delle vostre alunne aiutandovi a **portare il linguaggio digitale nelle attività in classe in modo consapevole e sano**, grazie a **strumenti e percorsi guidati** che avrete a disposizione per **tutto l'anno scolastico**.

Buon lavoro dunque, e buon divertimento!



SOMMARIO

■ Scrittori di Classe 11: Avventure per un mondo migliore	5
■ Tra scrittura e ambiente digitale: gli strumenti di questa nuova avventura	6
■ Minecraft e il Game Based Learning.....	7
■ Benvenuti in Minecraft: una “mappa” per orientarsi	10
■ Modalità di partecipazione.....	12
■ Le regole del concorso.....	16
■ La scrittura di classe è sempre un’avventura da vivere!	17
■ Coma valutare le altre classi	21
■ Cosa succede ai racconti vincitori: non ci dimentichiamo dell’editing!	23
■ “Avventure per un mondo migliore”: il nuovo libro degli scrittori di classe!	24
■ Il sito: uno strumento fondamentale	25
■ Strumenti di supporto per partecipare al concorso	26
■ Strumenti per sperimentare con il Game Based Learning.....	27
■ Per coronare il percorso: costruiamo mondi su Minecraft.....	29
■ I partner del progetto	30

**SCRITTORI DI CLASSE 11:
AVVENTURE PER UN MONDO MIGLIORE**

Siete pronti? Sta per cominciare il vostro **straordinario viaggio all’interno del mondo di Minecraft**, un videogioco di avventura molto amato da bambini e ragazzi, al termine del quale avrete scoperto **tanti strumenti innovativi da utilizzare in classe in modo creativo**. Questa undicesima edizione di Scrittori di Classe si configura infatti come **un percorso su un doppio binario**, offrendovi due principali opportunità, ben distinte ma allo stesso tempo anche intrinsecamente legate tra loro:

1. Un concorso di scrittura creativa che sfrutta le tematiche di Minecraft (in particolare la costruzione di un mondo migliore attraverso la creatività) per invitare i vostri alunni a **passare dallo schermo alla vita vera e vivere avventure reali che portino cambiamenti positivi**.
2. Un percorso didattico dedicato al **Game Based Learning** (“apprendimento basato sul gioco”), che mira a **coinvolgere le nuove generazioni partendo da linguaggi e mondi a loro noti**.

Ma perché Minecraft è un gioco perfetto per questa edizione di Scrittori di Classe? Perché si tratta di un universo amatissimo da bambini e bambine, ragazzi e ragazze, un ambiente digitale in cui l’immaginazione permette di **dare vita a costruzioni e percorsi fantastici** avvalendosi di **regole comportamentali condivise**, oltre che di acquisire **competenze spendibili nel mondo reale**. Non a caso la parola d’ordine di questa edizione sarà “IRL”, cioè **In Real Life** (“nella vita vera”).



Partire da un videogioco per costruire le vostre storie sarà senz'altro un modo efficace per **stimolare la partecipazione in classe** e interagire su un piano diverso, servendovi del **confronto inter-generazionale** per coinvolgere tutti gli alunni, anche quelli che nutrono un minore interesse per la lettura o la scrittura.

Questa nuova avventura sta per cominciare: tenete pronte le penne, raccogliete le idee e... partite per l'avventura!

TRA SCRITTURA E AMBIENTE DIGITALE: GLI STRUMENTI DI QUESTA NUOVA AVVENTURA

Questa undicesima edizione di Scrittori di Classe non è dedicata soltanto alla scrittura o alle avventure in Minecraft, ma come sempre mette al centro l'**esperienza degli insegnanti** e li accompagna nel loro percorso con **strumenti finalizzati sia all'attività di scrittura in classe che a un approfondimento esaustivo del tema dell'anno con tempi e modalità assolutamente flessibili**.

Uno degli obiettivi principali di questa nuova edizione è permettere ai docenti e alle docenti di approfondire le potenzialità del *Game Based Learning*, per entrare così a far parte della folta schiera di insegnanti che a livello internazionale stanno sperimentando questo **approccio didattico attraverso il gioco** generando grande entusiasmo e interesse negli alunni.



MINECRAFT E IL GAME BASED LEARNING

Il **Game Based Learning** è una **metodologia didattica che integra i principi del gioco nel processo di apprendimento** basandosi sull'idea che il gioco possa motivare gli studenti rendendo l'apprendimento più **coinvolgente e interattivo**.

I **videogiochi** sono strumenti estremamente efficaci per implementare tale metodologia, perché combinano elementi di **sfida, competizione e ricompensa**, stimolando così l'interesse e la **partecipazione attiva degli studenti**. Attraverso il gioco si possono esplorare concetti complessi, sperimentare vari scenari e ricevere feedback immediati sulle proprie azioni, agevolando un **apprendimento più profondo e significativo**. Inoltre i videogiochi educativi sono progettati specificamente per **allineare gli obiettivi di gioco con quelli didattici**, garantendo che l'intrattenimento non soppianti l'elemento educativo.

L'impatto positivo dei videogiochi in ambito educativo è supportato da numerose ricerche che evidenziano come questi strumenti possano **migliorare le capacità cognitive**, tra cui **problem solving, pensiero critico e decision making**.

L'immersione in mondi virtuali permette agli studenti di **applicare la teoria alla pratica in un ambiente controllato** dove possono imparare dai propri errori senza le conseguenze del mondo reale. Questo tipo di apprendimento attivo facilita non solo la memorizzazione di informazioni, ma anche il loro trasferimento in contesti diversi, un aspetto fondamentale del **pensiero critico**. Inoltre i videogiochi permettono di **personalizzare l'esperienza educativa**, adattandosi al livello di abilità di ciascun giocatore at-



traverso sfide appropriate e rendendo così l'apprendimento accessibile e rilevante per tutti.

Un'attività particolarmente interessante consiste nell'introdurre il *game design* in classe, **incoraggiando gli studenti a diventare attivi creatori di videogiochi** attraverso l'**applicazione delle loro conoscenze in un contesto pratico e collaborativo**. Questo tipo di progetto non solo rafforza la comprensione dei contenuti curriculari attraverso la loro applicazione nella progettazione, ma sviluppa anche **competenze trasversali come il lavoro di squadra, la creatività, le competenze digitali e il pensiero critico**.

I videogiochi educativi di qualità garantiscono l'accessibilità e l'inclusività di genere, perché sono progettati per essere fruibili da tutti gli studenti, compresi quelli con disabilità, attraverso l'implementazione di funzionalità come sottotitoli e controlli personalizzabili. Inoltre promuovono una rappresentazione equa di genere, **evitando stereotipi e includendo personaggi e narrazioni diversificate**. Videogiochi che rispettano questi principi non solo migliorano l'esperienza di apprendimento per tutti, ma contribuiscono anche a costruire un **ambiente educativo più inclusivo ed equo**.

Uno degli strumenti con cui si può attivare un'esperienza di *Game Based Learning* è appunto **Minecraft**, cioè un videogioco in cui i giocatori si trovano immersi in un **mondo tridimensionale fatto di mattoncini virtuali** chiamati "blocchi", che rappresentano **diversi materiali** (come terra, pietra, legno e acqua). All'interno del mondo di Minecraft i giocatori possono **costruire qualsiasi cosa venga loro in mente**: strutture, ambientazioni, percorsi, meccanismi e personaggi. Per farlo possono scegliere tra i **tanti tipi blocchi** a disposizione in base a colori e funzioni (trovate ulteriori dettagli alle pagine 10-11).

Per queste sue caratteristiche Minecraft si propone come un **gioco destrutturato** (poiché lascia i giocatori liberi di porsi i propri obiettivi), **collaborativo** (grazie alla modalità multi-giocatore) e **creativo** (per la varietà di opzioni che mette a disposizione).

Esiste anche **Minecraft Education**, una versione speciale del gioco progettata specificamente per l'**utilizzo educativo e scolastico**.

PER COMINCIARE: LA CLASSE CAPOVOLTA

Vi suggeriamo di provare a organizzare una lezione a tema Minecraft tenuta dai vostri alunni più esperti: per una volta gli insegnanti saranno loro! Questo metodo si chiama *flipped classroom* ("classe capovolta") e si rivela un'esperienza gratificante in grado di rendere l'apprendimento una straordinaria avventura condivisa.

BENVENUTI IN MINECRAFT: UNA "MAPPA" PER ORIENTARSI

Nel mondo di Minecraft si entra attraverso l'*Overworld*, ossia una dimensione virtuale praticamente infinita. Al suo interno non ci sono obiettivi di gioco specifici da raggiungere, ma il giocatore è completamente libero di fare quello che desidera in uno **spazio virtuale accessibile a tutti**. In particolare **il vero divertimento è costruire**, procurarsi i materiali giusti, realizzare edifici e dare vita a oggetti e creazioni spettacolari senza limiti all'immaginazione, con **blocchi di materiali illimitati** (per esempio ferro, diamante, pietra, sabbia, terra o legno) che si possono trovare esplorando l'universo del gioco e poi raccogliere e utilizzare, da soli o in combinazione, anche grazie alla presenza di diversi strumenti per costruire i propri mondi.

Nell'*Overworld* ci sono vari *biomi* (ambienti simili ai nostri ecosistemi) da esplorare, all'interno dei quali i giocatori sopravvivono compiendo innanzitutto **azioni quotidiane** come costruirsi rifugi, procurarsi cibo, realizzare attrezzi, piantare ortaggi, allevare animali e così via. Oltre che (ma solo nel caso della modalità chiamata "Survival") difendersi dai *mobs* (i nemici).

Attraverso alcuni *portali* è possibile accedere anche ad altre dimensioni: il *Nether*, cioè un ambiente dove ribolle lava e crescono strane foreste di funghi, e l'*End*, in cui si può trovare e sconfiggere l'Enderdrago, come in una classica storia di avventura o in una fiaba. In Minecraft inoltre si possono **incontrare altri giocatori**, visitare i loro edifici e monumenti, oppure **giocare con gli amici in server separati**. Pensate che un gruppo di giornalisti di vari paesi privi di libertà di stampa ha persino costruito un'immensa biblioteca in cui conservare articoli e opere censurate dai governi... In Minecraft non c'è limite all'immaginazione, e questo vale anche per gli adulti.

GLOSSARIO MINIMO

Esplorate il vocabolario di Minecraft con l'aiuto dei vostri alunni! Provate a completare il seguente glossario in classe e corredatelo di disegni.

Enderdrago mob
Nether villici baule
spawnare skin droppare
creeper Overworld
End biomi costruire
craftare

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

ISCRIZIONE DELLE CLASSI

L'iniziativa è rivolta alle classi delle **scuole primarie e secondarie di primo grado**, pubbliche e private paritarie. L'iscrizione delle classi è obbligatoria e deve essere effettuata **dal 2 settembre al 30 novembre 2024** sul sito insiemeperlascuola.conad.it, utilizzando il codice meccanografico dell'istituto e la password che è stata inviata alla e-mail istituzionale della scuola. La password è a disposizione di tutti gli insegnanti: chi vuole partecipare con le proprie classi deve richiederla in segreteria e seguire la procedura di registrazione indicata sul sito.

MECCANISMO DELL'INIZIATIVA

All'interno dell'area riservata sul sito del concorso ogni classe partecipante riceverà un'**area tematica** assegnata in maniera casuale. Le aree tematiche di quest'anno saranno: **Esplora, Crea, Gioca, Prenditi Cura**. All'interno dell'area tematica ricevuta troverete **3 incipit tra cui scegliere** per cominciare a sviluppare la vostra storia. A partire dall'incipit scelto ogni classe dovrà **scrivere il proprio racconto di avventura realistica**, di lunghezza non superiore alle 10.000 battute (spazi inclusi),* ideando una storia che evidenzii il **collegamento positivo tra mondo virtuale e mondo reale**.

Attenzione: il racconto dovrà essere una storia originale e **non contenere alcun riferimento ad altre storie, brand o personaggi noti** (fatta eccezione per quelli del mondo di Minecraft, che sono ammessi), pena l'esclusione dal concorso.

* Una battuta è pari a un carattere; anche lo spazio è una battuta. Per maggiori informazioni consultare il sito insiemeperlascuola.conad.it.

Dopo la fase di scrittura, se lo si desidera, è possibile (ma non obbligatorio!) **illustrare il proprio racconto con un disegno**. Se volete riprodurre uno stile grafico digitale vi consigliamo di realizzarlo su un foglio a quadretti. Includere il disegno non è obbligatorio, ma fa guadagnare **punti in più!**

A lavoro ultimato il referente dovrà caricare il racconto e l'eventuale disegno della classe sul sito insiemeperlascuola.conad.it, nella propria area riservata, **entro e non oltre il 30 novembre 2024**.

Dopo il caricamento un sistema automatico assegnerà i lavori di altre 3 classi di pari livello da valutare. **La valutazione è parte integrante dell'iniziativa Scrittori di Classe 11 ed è obbligatoria**, pena l'esclusione dal concorso. Dovrà essere effettuata **entro e non oltre il 4 dicembre 2024**.

A seguire trovate alcune indicazioni e i parametri per organizzare al meglio l'attività di valutazione in classe. Consultate anche le pagine 21-22 di questa guida per saperne di più!

MODALITÀ DI VALUTAZIONE

La valutazione dei racconti e degli eventuali relativi disegni realizzati dalle **altre 3 classi partecipanti**, che si trovano nell'area riservata della propria classe, avviene in 2 fasi:

1. È necessario prima di tutto assegnare l'importanza di ciascuno dei parametri riportati.
2. A seguire bisogna assegnare, per ciascuno dei 3 racconti, un voto da 1 a 10 per ogni parametro tra quelli elencati di seguito:

- Quanto rispetta il genere dell'avventura?
- È emozionante e divertente?
- La trama è coerente e vivace?
- Il lessico (parole utilizzate) è ampio, originale, curato?
- I personaggi sono ben costruiti, crescono durante la storia?
- Il finale è soddisfacente e ben agganciato al resto della storia?
- Il racconto ha un messaggio forte che faccia emozionare il lettore?
- Il tema centrale (cioè il passaggio dal mondo virtuale a quello reale) è ben centrato?
- Sono assenti riferimenti a personaggi, storie, elementi o brand noti non legati a Minecraft?
- Quale voto merita la storia nel complesso, tenendo conto globalmente di tutti gli elementi?

Per il disegno invece i parametri sono i seguenti:

- È in linea con il racconto?
- È interessante, originale, artistico?

SELEZIONE DEI RACCONTI VINCITORI

Ogni racconto totalizzerà un punteggio corrispondente alla media delle valutazioni ricevute. I primi 10 racconti classificati per ognuno dei 12 incipit verranno quindi valutati per l'originalità e il senso di avventura. Alla fine ci saranno **12 vincitori**, uno per ciascun incipit.

PREMI

Tutte le classi che avranno portato a termine il lavoro (scrittura del racconto, eventuale disegno, caricamento sul sito e valutazione dei 3 racconti ricevuti con eventuali relativi disegni) riceveranno un **attestato di partecipazione personalizzato e 300 buoni omaggio** per il catalogo Insieme per la Scuola 2025.

Le **10 classi finaliste per ogni incipit** (a eccezione delle 12 classi vincitrici) riceveranno **2000 buoni omaggio** per il catalogo Insieme per la Scuola 2025.

Le **12 classi vincitrici** potranno **scegliere un premio dal catalogo Insieme per la Scuola 2025**, oltre alla soddisfazione di **vedere il proprio racconto inserito in un libro** e di **partecipare a un evento dedicato**.

Le **12 classi vincitrici** potranno inoltre, se lo desiderano, **perseguire l'esperienza formativa del Game Based Learning** nella seconda parte dell'anno scolastico beneficiando di un **corso di accompagnamento tenuto da esperti** per conoscere una **sperimentazione didattica innovativa e unica!** Trovate tutti i dettagli a pagina 29.

LE REGOLE DEL CONCORSO

Partecipare a Scrittori di Classe è semplice, come sempre!

1. Iscrivete la classe al concorso seguendo le istruzioni che trovate a pagina 12.
2. Una volta conclusa l'iscrizione, all'interno dell'area riservata sul sito del concorso vi verrà **assegnata in maniera casuale un'area tematica**. Le aree tematiche di quest'anno saranno: **Esplora, Crea, Gioca, Prenditi Cura**.
3. All'interno dell'area tematica ricevuta troverete **3 incipit tra cui scegliere** per cominciare a sviluppare la vostra storia. Ogni incipit è l'inizio di una grande avventura per crescere.
4. Leggete attentamente i dettagli sul mondo di Minecraft e le sue regole (pagina 18): vi serviranno per entrare nello spirito giusto!
5. Scoprite i segreti del genere avventuroso (pagine 19-20).
6. Utilizzate il materiale didattico online per parlare in classe di *Game Based Learning*, creatività e futuro, e prepararvi alla scrittura della storia.

Infine, è giunto il momento di realizzare in classe:

- Un **racconto** che parta dall'incipit. Attenzione: dovrà essere una storia originale e non contenere alcun riferimento a brand o personaggi noti (fatta eccezione per quelli del mondo di Minecraft, che sono ammessi), pena l'esclusione dal concorso.
- Un **disegno** del vostro racconto (non è obbligatorio!).

E **votate i racconti delle altre 3 classi**, come da tradizione!

LA SCRITTURA DI CLASSE È SEMPRE UN'AVVENTURA DA VIVERE!

I docenti e le docenti che partecipano da anni al concorso Scrittori di Classe lo sanno bene: **scrivere in gruppo è un'impresa emozionante che arricchisce la classe**. Nonostante la fatica di mettere insieme le idee di tutti per dare vita a una bella storia, il momento di condivisione creativa resterà per sempre nel cuore di ogni alunno e alunna! Ma un po' di panico da foglio bianco è normale, ed è proprio per questo che ogni anno realizziamo una guida come questa, che sia di supporto a tutti gli insegnanti che partecipano al concorso. In questa edizione sarà sicuramente necessario **molto spirito di avventura e molta voglia di mettersi in gioco!**

COME PROCEDERE

- Visitate il sito del concorso e ottenete **l'incipit** per cominciare la storia: leggetelo in classe e **mettete in moto l'immaginazione!**
- Nel frattempo **esplorate il materiale didattico e discutete in classe** dei punti più interessanti per voi o per la storia. Stimolate i vostri alunni e le vostre alunne nella discussione e fate tanti *brainstorming*.
- **Raccogliete le idee di tutti**, appuntandole sulla lavagna o su un foglio per non dimenticarle.
- **Scegliete insieme le idee più adatte** per agganciarvi all'incipit in modo coerente e originale.
- **Fatevi delle domande sull'avventura che volete raccontare:** è emozionante? I personaggi crescono ma si divertono nel mondo reale anche grazie alle cose che hanno imparato giocando? Ma soprattutto, combinano qualche pasticcio o guaio che rende la storia più realistica?

📖 L'EDUCAZIONE E IL RISPETTO DEGLI ALTRI: LE REGOLE DI CHI GIOCA A MINECRAFT

Le regole di comportamento di Minecraft sono condivise da tutti i giocatori e in cima alla lista c'è il **rispetto degli altri e delle loro cose**.

Molte istituzioni (come università, gruppi scout o persino scuole) hanno creato dei *server* (ossia degli spazi privati all'interno del gioco) da loro gestiti in cui hanno personalizzato la lista delle norme da rispettare. Potete farlo anche nella vostra classe, utilizzando questo spunto per **stabilire delle regole condivise da tutti**, sia per il concorso che "IRL" (In Real Life)... cioè "nella vita vera"!

Un esempio da cui partire:

1. Rispetta gli altri.
2. Rispetta le cose degli altri.
3. Non usare parole offensive.
4. Non distruggere le costruzioni degli altri.
5. Pianta un albero ogni volta che ne abbatti uno.
6. Non imbrogliare.
7. Non scrivere in chat tutto in maiuscolo: è come gridare.

Queste regole sono indispensabili non solo per giocare a Minecraft, ma anche nella vita vera. Prima di cominciare a scrivere la vostra storia provate a intavolare una discussione in classe su questo aspetto e magari **realizzate una lista tutta vostra**.

📖 L'AVVENTURA: UN GENERE VERSATILE

Anche in questa edizione di Scrittori di Classe avrete la possibilità di affrontare un genere amatissimo da grandi e piccoli: l'**avventura**. Nella narrativa l'avventura è come un ingrediente speciale che può essere utilizzato da solo o in combinazione con altri elementi. Nel nostro caso verrà combinato con il **realismo**: le avventure proposte negli incipit sono infatti a misura dei più piccoli e del loro quotidiano, per suggerire che **un pizzico di avventura rende la vita più creativa e ci rende pronti a reagire agli ostacoli e alle difficoltà**.

L'obiettivo di questa edizione di Scrittori di Classe è **invitare le nuove generazioni ad assaporare anche le avventure fuori dallo schermo per guardare il mondo con occhi attenti, conoscere nuove persone e fare esperienze diverse**. Ecco perché la storia avventurosa che scriverete dovrà essere molto "a portata di mano": emozionante ma a misura di bambino.

📖 GLI INGREDIENTI DELL'AVVENTURA REALISTICA

1. Un o una **protagonista**: serve in tutte le storie!
2. Un **avvenimento** che costringe il passaggio dall'"ordinario" allo "straordinario" e spinge il/la protagonista ad agire (che è quello che trovate nell'incipit).
3. Molta **azione**! Il/la protagonista affronta il cambiamento un'azione alla volta.
4. Molto **ritmo**. Le storie di avventura di solito fanno venire voglia di leggerle tutte d'un fiato per sapere come vanno a finire.
5. **Pericoli, ostacoli, fraintendimenti** e **fallimenti**: nessun eroe è perfetto!
6. **Personaggi adulti che non siano troppo invadenti** e lascino spazio al/alla protagonista affinché viva la propria avventura.

7. **Personaggi di contorno** che magari diano una mano al/alla protagonista.
8. **Divertimento**, come quando si va sulle montagne russe.
9. Un **bel finale a effetto** in cui il/la protagonista brilla e si risolve qualche eventuale mistero.
10. **Nessun intento didattico né moralistico**: è bello quando il “messaggio finale” si evince dai comportamenti del/della protagonista o da come si conclude la storia.

ISPIRARSI A MINECRAFT PER CREARE L'AVVENTURA

Un aspetto di Minecraft che piace molto ai più piccoli è la possibilità di **esplorare un mondo infinito e vivere avventure prive di pericoli reali**.

Con questa edizione di Scrittori di Classe vogliamo invitare le classi a **riflettere su quali avventure quotidiane sia possibile vivere per conoscere il mondo un passo alla volta**. In Minecraft valgono moltissimo la **creatività**, la **pazienza**, la **capacità di ricominciare**, il **rispetto degli altri**, la **voglia di conoscere**: tutti strumenti assolutamente validi anche... IRL (In Real Life, cioè “nella vita vera”)!

IL DISEGNO

Per la realizzazione del disegno, **via libera a qualunque interpretazione creativa e tecnica artistica**. Usando un foglio a quadretti è possibile riprodurre uno stile grafico digitale, ma si tratta di una scelta a discrezione della classe.

COME VALUTARE LE ALTRE CLASSI

Scrittori di Classe è da sempre un concorso unico anche perché i primi giudici sono i ragazzi insieme ai loro insegnanti. Come ben sa chi ha già partecipato gli anni passati, infatti, tocca prima agli studenti **valutare i racconti di altre 3 classi provenienti da tutta Italia**, provando il brivido di dare un voto. Ma attenzione... **bisogna essere onesti e rigorosi!**

Valutare i lavori di altre 3 classi è un'operazione semplicissima: sarete guidati dalle domande che trovate alle pagina 14 di questa guida. Dopo aver letto il racconto con attenzione, dovrete verificare in che misura rispetti il genere avventuroso, stabilire se i personaggi sono ben costruiti e valutare se il passaggio dal gioco nello schermo al gioco nella vita vera vi sembra chiaro. Vi dovrete chiedere se la storia che avete letto contiene un messaggio, un'idea da trasmettere, ma soprattutto... se è abbastanza avventurosa!

Come la stesura del vostro racconto, anche la valutazione deve essere un **gioco di squadra** e **coinvolgere tutta la classe**. In che modo? Discutendo insieme, portando argomentazioni solide a favore della vostra valutazione (proprio come farebbe un giudice di gara) e infine votando.

Attenzione: anche quest'anno esiste la possibilità di assegnare il voto ZERO, che deve essere attribuito solo ed esclusivamente nel caso in cui il racconto ricevuto risulti inclassificabile per evidenti motivi (non rientra nello spirito del concorso, non rispetta nessuna delle regole, è completamente fuori tema, contiene riferimenti ad altre storie, brand o personaggi noti ecc.). I racconti che avranno ricevuto voto ZERO saranno soggetti a controllo: qualora risultassero effettivamente non idonei, saranno esclusi dalla classifica. Le classi autrici dei racconti esclusi non riceveranno i 300 buoni omaggio per il catalogo Insieme per la Scuola 2025.

Per riuscire a valutare meglio (e capire se avete fatto centro), vi consigliamo di utilizzare i criteri e le domande prima di tutto sul vostro lavoro. Si tratterà dunque di un'**autovalutazione**!

L'autovalutazione può servire a migliorare. Se per esempio noterete qualche incongruenza nella vostra storia, avrete la possibilità di cambiarla prima di inviare il racconto in modo da arrivare alla storia perfetta, quella che ha più possibilità di ottenere i voti migliori e dunque di finire sulla scrivania di uno dei nostri espertissimi redattori!

COSA SUCCUDE AI RACCONTI VINCITORI: NON CI DIMENTICHIAMO DELL'EDITING!

Quando il lavoro di brillanti scrittori in erba deve essere trasformato in materiale letterario adatto alla pubblicazione, ecco che entrano in gioco i redattori, che si occupano di quello che in gergo tecnico viene definito "**editing**".

Che cosa vuole dire? Correggere gli errori? Non proprio (quella si chiama "correzione di bozze" ed è il passaggio finale). L'editing è la messa a punto del testo da parte di mani esperte: qualcuno che dall'esterno comprende le potenzialità della storia e le valorizza (tagliando, modificando, espandendo ecc.). In questo modo alla fine i racconti scritti a tante mani all'interno delle classi avranno un'aria assolutamente professionale.

Forse adesso starete pensando qualcosa del tipo: "Oooh, ma allora i nostri racconti non vanno bene... Eppure noi ci siamo impegnati tanto!". Ma non è così! C'è un segreto che solo chi lavora nell'editoria conosce: non esiste autore (nemmeno il più famoso) i cui testi non siano stati sottoposti a editing! Tutti hanno bisogno di una mano quando si tratta di scrittura, e un editing è proprio quello che ci vuole per rendere bellissima una storia già bella.

Con Scrittori di Classe **si lavora come in una vera redazione e si prova tutto ciò che provano gli scrittori professionisti!** Vincere il concorso significa quindi che **la vostra storia verrà valorizzata al massimo per poter essere pubblicata e arrivare a tantissimi lettori.**

"AVVENTURE PER UN MONDO MIGLIORE": IL NUOVO LIBRO DEGLI SCRITTORI DI CLASSE!

Sono previste grandi novità per il **nuovo volume di racconti e avventure che uscirà in tutti i punti vendita Conad nella primavera del 2025!**

Innanzitutto **una grafica e un formato completamente dedicati all'universo Minecraft**, con **giochi e attività** pensati per coinvolgere bambini e preadolescenti combinando l'amore per il gioco e quello per la lettura.

E poi, come da tradizione, **i racconti vincitori saranno i veri protagonisti del libro**, pronti a ispirare ed emozionare con le loro strabilianti avventure.

Infine il **tema**, che fa da filo conduttore e rende unico ogni volume di Scrittori di Classe: **creare un mondo migliore immaginando, esplorando e aprendosi a nuove possibilità**. Sempre nel **rispetto degli altri e dell'ambiente**.

Insomma, **"avventura"** è la parola chiave di questa edizione e il libro non farà certo eccezione... Del resto l'avventura migliore resta sempre quella della lettura e della conoscenza!

IL SITO: UNO STRUMENTO FONDAMENTALE

Il sito del progetto (insiemeperlascuola.conad.it) gestisce le **diverse fasi di partecipazione all'iniziativa**: iscrizione delle classi e caricamento di racconti ed eventuali disegni, distribuzione dei materiali per la valutazione, valutazione e inserimento in classifica, comunicazione delle classi finaliste e delle 12 classi vincitrici.

Il sito gestisce inoltre il database delle scuole e le diverse **comunicazioni relative all'iniziativa** (scadenze, promemoria, eventi in programma), e offre ogni riferimento per ricevere **assistenza** (numero verde, indirizzo e-mail), oltre alla possibilità di scaricare e stampare i materiali di comunicazione e la presente guida.

Sul sito insiemeperlascuola.conad.it avrete inoltre la possibilità di seguire **2 webinar gratuiti a supporto della partecipazione al concorso** (trovate maggiori informazioni a pagina 26), oltre ad avere **a disposizione per tutto l'anno scolastico un'area digitale formativa** (trovate maggiori informazioni alle pagine 27-28).

STRUMENTI DI SUPPORTO PER PARTECIPARE AL CONCORSO

Sul sito insiemeperlascuola.conad.it potrete seguire **2 webinar gratuiti a supporto della partecipazione al concorso**:

1. "Alla scoperta delle potenzialità educative del *Game Based Learning*" (a cura di Future Education Modena).
2. "Scrivere e disegnare un racconto di avventura" (a cura di scrittori e illustratori esperti per l'infanzia).

Entrambi i webinar saranno **realizzati da Librì Progetti Educativi**, ente accreditato dal Ministero dell'Istruzione e del Merito con D.M. 170/2016: potrete **seguirli in diretta** iscrivendovi sul sito insiemeperlascuola.conad.it (fino a esaurimento posti per un massimo di 500 iscritti ciascuno) oppure **vederne in seguito la registrazione**. Nel primo caso avrete diritto al riconoscimento delle ore formative previste: al termine di ogni webinar agli insegnanti effettivamente partecipanti sarà inviato un **attestato riconosciuto dal Ministero dell'Istruzione e del Merito** come attività di aggiornamento.

STRUMENTI PER SPERIMENTARE CON IL GAME BASED LEARNING

Sul sito insiemeperlascuola.conad.it troverete inoltre un'area **digitale formativa** realizzata con la collaborazione dei **partner qualificati Librì Progetti Educativi e Future Education Modena**, in cui **durante l'anno scolastico avrete a disposizione i seguenti materiali gratuiti**:

PER TUTTO L'ANNO

- **1 MAPPA VISIVA e 1 GUIDA SINTETICA** scaricabili, di supporto all'esperienza formativa.
- **3 VIDEO LEZIONI** per approfondire la metodologia del *Game Based Learning*.

DAL SECONDO QUADRIMESTRE

- **5 WEBINAR INTERATTIVI** di formazione pedagogica-metodologica e tecnica per sperimentare il *Game Based Learning* a scuola in modo guidato. Tutti i **webinar** si svolgeranno nel secondo quadrimestre e saranno **realizzati da Librì Progetti Educativi**, ente accreditato dal Ministero dell'Istruzione e del Merito con D.M. 170/2016: potrete **seguirli in diretta** iscrivendovi sul sito insiemeperlascuola.conad.it (fino a esaurimento posti per un massimo di 500 iscritti ciascuno) oppure **vederne in**



seguito la registrazione. Nel primo caso avrete diritto al riconoscimento delle ore formative previste: al termine di ogni webinar agli insegnanti effettivamente partecipanti sarà inviato un **attestato riconosciuto dal Ministero dell'Istruzione e del Merito** come attività di aggiornamento.

- **IL WORKSHOP** ispirato al concorso, dal titolo "Costruisci il tuo racconto su Minecraft": si tratta di una **video lezione aggiuntiva** che vi darà utili consigli su come rappresentare all'interno di Minecraft alcuni elementi della storia che avete immaginato per partecipare al concorso.

PER CORONARE IL PERCORSO: COSTRUIAMO MONDI SU MINECRAFT

In continuità con il workshop "Costruisci il tuo racconto su Minecraft", nella seconda parte dell'anno scolastico le **12 classi vincitrici** potranno **proseguire l'esperienza** formativa sul *Game Based Learning* beneficiando di un **corso di accompagnamento tenuto da esperti di Future Education Modena** per conoscere una **sperimentazione didattica innovativa e unica** e imparare a rappresentare le proprie storie all'interno di Minecraft. Durante il corso i docenti e le docenti avranno la possibilità di scoprire il valore di **Minecraft Education** come strumento di *digital storytelling*: partendo dal racconto creato dalla loro classe per partecipare al concorso potranno infatti progettare un'ambientazione e una narrazione all'interno del mondo di Minecraft utilizzando strumenti digitali e analogici.

Le classi riceveranno inoltre l'accesso alla **piattaforma Classics on Minecraft**, in cui troveranno due strumenti esclusivi di Future Education Modena (diario progettuale e guida per utilizzare Minecraft Education), che li guideranno in un'opera di **"traduzione" dei propri racconti all'interno di un ambiente multimediale e multimodale**. Durante i vari incontri i docenti e le docenti approfondiranno la metodologia del *Game Based Learning* **sperimentando questi strumenti in prima persona** con tecniche e strategie efficaci per poi **utilizzarli in classe**, grazie alla possibilità di accedere alle risorse digitali di Future Education Modena.

Chi lo desidera potrà inoltre concludere il percorso realizzando un **video animato del proprio progetto**, che potrà essere **caricato su YouTube e incorporato sul sito di Scrittori di Classe**.

Vi ricordiamo le scadenze del progetto
Scrittori di Classe – Avventure per un mondo migliore.

L'iscrizione delle classi è obbligatoria
e deve essere effettuata

DAL 2 SETTEMBRE AL 30 NOVEMBRE 2024.

A lavoro ultimato, il referente dovrà caricare
il racconto e il disegno della classe sul sito
insemeperscuola.conad.it,
nella propria area riservata,

ENTRO E NON OLTRE IL 30 NOVEMBRE 2024.

La valutazione degli altri racconti in gara
dovrà essere effettuata sul sito
insemeperscuola.conad.it

ENTRO E NON OLTRE IL 4 DICEMBRE 2024.

Accedete all'area riservata
della vostra classe registrandovi su
insemeperscuola.conad.it:
utilizzate il codice meccanografico dell'istituto
e la password già inviata alla e-mail
della vostra scuola.

Per maggiori informazioni è possibile consultare
insemeperscuola.conad.it,
inviare un'e-mail a scrittoridiclasse@insemeperscuola.it
o telefonare al **numero verde gratuito 800 597 622**,
dal lunedì al venerdì con orario 9:00-17:00.