



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<https://gjc.it>)

[Home](#) > "La Fattoria Biologica con MineCraft e Google Sites"

"La Fattoria Biologica con MineCraft e Google Sites"

Tipologia dell'ente/Kind of organization: Istituto Comprensivo Statale Scuola Primaria

Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project: I.C. Castel Volturno

Regione/Region: CE

Paese/ Country: Italia

Città/City: Castel Volturno

Descrizione del progetto/Describe the project : Il Progetto è stato realizzato dalla classe V B del nostro territorio disgregato dal punto di vista sociale, eterogeneo e piuttosto deprivato dal punto di vista culturale, frequentato da molti stranieri appena immigrati o di prima generazione. L'educazione all'Educazione Civica con l'uso di strumenti innovativi e interattivi come MineCraft, o di raccogliere in maniera ordinata e sistematica i contenuti studiati con la realizzazione di un sito Google Sites, è nata con un intento forte, profonda, coinvolgente, nel trattare in temi della cittadinanza la presenza a scuola si sarebbero alternati con la DaD e con il permesso di tenere sempre presenti gli argomenti che si discuteva discutendo, consentendo a ciascuno, in momenti e luoghi e delle proprie disponibilità, di attingervi e contribuire. L'idea da trattare in maniera interdisciplinare, è stata condivisa con l'educazione di Educazione Civica, ha spinto gli alunni ad affrontare temi come SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza del territorio. Siamo orientati sulla costruzione di una Fattoria Biologica. È un tema fortemente sentito: inquinamento e sana alimentazione. Terra dei Fuochi. Questa è la descrizione di come abbiamo fatto il primo passo. 1. Abbiamo stabilito quali punti avremmo approfondito e visto materiali in rete. 2. Nella lettura dell'AGENDA 2030 abbiamo avuto all'idea di costruire una Fattoria Biologica che risponde ai principi dell'equilibrio del Pianeta e di migliorare la qualità della vita. Abbiamo visionato una gran quantità di materiali suggeriti dai siti web e da tutte le discipline letture relative agli argomenti, assistendo a video internet su siti affidabili, imparando a discriminare e scegliere. È deciso di utilizzare un mondo Minecraft infinito, in modo che il bambino capitato non aveva tutte le caratteristiche che i bambini di altri paesi hanno preceduto il lavoro di costruzione come lo avevano fatto.

presenza di una bocca lavica e di molti corsi d'acqua, li ha entusiasmata (già prevedevano la costruzione di centrali di energia rinnovabile) e hanno preferito tenerlo. 5. Prima di avviare il lavoro su Minecraft, abbiamo formalizzato e condiviso le convenzioni su misure, orientamento, stile. 6. La notevole quantità di materiale che stavamo esaminando ha subito mostrato l'esigenza di conservarlo in maniera pratica e renderlo disponibile sempre. Qui, la presentazione di Google Sites ha invogliato i bambini a creare un sito con la funzione di "raccoltore" per averlo a portata di mano, aggiornarlo periodicamente aggiungendovi via via altro materiale documentale, le nostre riflessioni e le proposte che venivano dedotte dalle discussioni. È nato così il sito Google "Imparare creando". Il fatto di avere una sorta di libro digitale personalizzato da consultare ha facilitato gli alunni nella DaD: molti avevano problemi di connessione durante le lezioni online ma riuscivano a partecipare ugualmente attraverso il sito. 7. La DaD ci ha impedito di lavorare su MineCraft nello stesso ambiente tutti insieme ma non quanto io avessi immaginato. Abbiamo adottato un sistema: il file aggiornato da uno o più bambini (quelli che riuscivano a collegarsi tra loro) veniva inviato a me che facevo da hub; lo visionavo per controllare che non avessero invaso gli spazi che si erano destinati e rispettato le convenzioni ed il piano condiviso, e lo rimandavo ad un altro alunno o gruppetto. Questo è avvenuto con cadenza quasi quotidiana per più di due mesi. Poiché non tutti avevano un computer, i bambini attrezzati chiamavano in video chat i compagni e li coinvolgevano nella costruzione. Diversi alunni non potevano disporre neanche del cellulare (queste attività si svolgevano in serata) e erano disperati dal non poter contribuire. Abbiamo aggirato l'ostacolo definendo nuovi compiti: illustratori e commentatori del sito. 8. Durante i nostri approfondimenti, sono emersi altri argomenti che interessavano da vicino alcuni alunni, con famiglie in disagio e di provenienza extracomunitaria, inerenti al lavoro e alle condizioni dei lavoratori. Era un argomento non preventivato ma ha meritato un grande approfondimento, rispondendo appieno ad altri punti trattati dall'Educazione Civica. 9. Tutte le discipline sono state coinvolte: dalle scienze alla matematica, dalla geografia alla lingua inglese (alcuni documentari e i discorsi di Greta Thunberg sono stati seguiti in lingua originale (come buon addestramento alle prove INVALSI!)), fino all'arte, con le loro illustrazioni del sito; l'uso continuo della lingua italiana ci ha suggerito di approfondire anche su questo versante l'esperienza che stavamo compiendo: un laboratorio di scrittura creativa. Dopo un mese di "vita" nel nostro mondo, con ognuno che aveva preso a cuore un aspetto specifico dell'argomento, i nostri alunni "erano" i personaggi che avevano immaginato: toccava adesso raccontare la loro storia. Come si erano ritrovati tutti in una fattoria biologica? Questa è stata forse l'esperienza più coinvolgente di tutto il progetto: nessuno è stato lasciato indietro, anche chi non aveva avuto la possibilità materiale di mettere le mani in pasta su Minecraft è stato protagonista. Nella pagina del sito intitolata "Alla fine del percorso" ci sono tutti loro, in stretta collaborazione, affiatati e concentrati su un obiettivo condiviso, in tante storie che diventano un'unica storia. Anche io mi sono lasciata coinvolgere nel racconto e lo ha fatto anche la Preside che ha avuto modo di assistere ad una mattinata di lavoro. A lei e a me sono dedicate le "ville", poiché anche noi siamo entrate nella Comunità. Anzi, gli interventi della D.S. hanno acceso un altro interesse e alcuni si stanno dedicando a ricerche sulle diete vegetariane e vegane! 10. Il mondo costruito in MineCraft non è finito con il termine dell'anno scolastico. Né il Mondo né il sito si concludono: sono in un aggiornamento dinamico che, speriamo possa essere ampiamente condiviso, da alunni e da docenti. I bambini della V B, futuri alunni della 1° classe della Secondaria di 1° grado, già ipotizzano la costruzione di un agriturismo (educare all'imprenditorialità, quanto diventa facile seguendo un percorso evolutivo naturale!). La grande richiesta di amici ed insegnanti che hanno visto il Progetto di entrare a far parte di questo Mondo con un'abitazione propria, ha indotto la nostra DS e me ad ipotizzare un percorso per il prossimo anno scolastico, dove sarà dato spazio ai concetti di Urbanistica e alle leggi che regolano l'edilizia (con i contributi di un tecnico del nostro Comune e di un architetto urbanista); di approfondire il concetto di tributo, legato alla proprietà e al territorio

(con l'intervento di un esperto dell'Agenzia delle Entrate) e di sovvenzioni e leggi (start up, leggi europee per i giovani imprenditori) con il supporto di un esperto, professore di economia. Il sito potrà essere utilizzato da colleghi per avere a portata di mano materiali di qualità e un'idea di come realizzare "buone pratiche".

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: <https://youtu.be/C5LWCkbTn5s>

Categoria del progetto/Project category : Educazione fino a 10 anni/Up to 10 years

Uso delle tecnologie / Use of technologies: Il Progetto ci ha permesso di utilizzare un gioco amatissimo ragazzi, MineCraft, in particolare MIneCraft Education Ed... volta ad un sito non come utenti ma come creatori. L'uso naturalmente messo in gioco una grande quantità di appl... per realizzare tutti i generi di lavori: dall'elaborazione del... ricerca e utilizzo di immagini, video, siti. Attraverso quest... essenziali di riferimento per un corretto uso dei materiali... comprendere il significato di copyright e l'esistenza dei C... che lo stesso Sito Google suggeriva i materiali liberamen... presupponeva il rispetto di alcuni criteri. Ogni tecnologia... abilità disciplinari, diventando strumenti per una didattica... utilizzate (MineCraft, Google Sites, Word, WordWall, Lea... canale su Team 365,...) hanno portato ad una veloce ma... alla conoscenza dell'uso corretto della rete. Tutte le attivi... di condivisione e di collaborazione e gli strumenti digitali... stimolare la partecipazione e realizzare l'inclusione.

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?: A mio parere... l'impostazio... problema pe... e proposte n... emerse e sc... sono divenu... impostazio... gamification... caratteristiche... motivazione... materiali "pr... un video. Ci... utilissima ne...

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? : La classe è c...

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?: Il Progetto... Word, Go... 365. Utiliz...

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : Il progetto non è stato... definitivo, poiché non è... approfondimenti, in qu... accennato, sarà ripres... altre classi che vorran... quest'anno.

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: Ci aspettiamo una sorta di "contar... piaciuta molto ai colleghi che l'han... l'aggancio con il nostro.

Allegati/Attachments:  [pdf_con_link_del_sito_del_progetto.pdf](#) ^[1]

Durata progetto/project duration: 4 mesi

Risultati ottenuti/Results: Il Progetto ha portato alla luce nuovi talenti o ha dato tempo e modo di esprimersi che già conoscevamo ma che venivano compressi nella didattica tradizionale. Il progetto ha motivato e la motivazione ha spinto anche gli alunni più pigri o apatici ad attivarsi; in questo periodo molto il lavoro di gruppo dove era necessario possedere o sviluppare abilità e competenze, un ruolo significativo nel lavoro della squadra. Questo stimolo ha indotto bambini che prima non esprimevano, anche nella scrittura, in maniera frettolosa e superficiale, a modificare il loro modo di esprimersi e a diventare più riflessivi nello studio, più critici nella lettura e nella scrittura. Le abilità matematiche sono state fondamentali nell'elaborazione pratica del progetto. Il gioco di MineCraft: la creatività ha incontrato le regole della geometria e un lavoro di gruppo dove era necessario esercitare delle buone competenze matematiche. La lingua inglese è stata esercitata sotto il profilo dell'ascolto e della comprensione, ha permesso un arricchimento del lessico. L'arte, in versione visibile nei loro disegni, è stata affinata come gusto e competenza nell'impostazione di una pagina o nella creazione di un edificio e del suo arredamento. Le competenze che sono state maturate con un salto di qualità inaspettato sono state applicate nei social, sia per l'esame delle problematiche che via via emergevano nello studio (come la disoccupazione, immigrazione, tutela dei lavoratori, rispetto dell'ambiente, animali, esseri viventi,...) che per le dinamiche che si sono scatenate nel gruppo classe e che sono state lasciate indietro!

Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname : Fonti

Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name : Maria Grazia

Il Progetto ha contribuito ad affrontare la pandemia da Covid-19? / Has the project helped facing the emergency of Covid-19? :

Il Progetto si è svolto in questi mesi l'ascolto della pandemia e i bambini hanno reso anche aiutato i bambini con attenzione ed è stato scoperto che potrebbe essere una soluzione insieme al concorso MineCraft e anche questa è una grande gioia.

Fondazione Mondo Digitale

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 - Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

Source URL: <https://gjc.it/en/content/la-fattoria-biologica-con-minecraft-e-google-sites>

Links

[1] https://gjc.it/en/system/files/pdf_con_link_del_sito_del_progetto_0.pdf