



## Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > La città ecosostenibile su Minecraft Education Edition

---

### La città ecosostenibile su Minecraft Education Edition

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

**Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project:** I.C. 57 S.G. Bos

**Regione/Region:** Campania

**Paese/ Country:** Italia

**Città/City:** Napoli

**Descrizione del progetto/Describe the project :** Il progetto è stato realizzato in una classe terza di scuola primaria a Napoli ed è nato dalla riflessione sugli obiettivi di sviluppo sostenibile 2030. È stato finalizzato alla realizzazione virtuale su Minecraft Education Edition di una città ecosostenibile e a misurare l'impegno dei veri protagonisti del loro apprendimento. Il progetto ha promosso l'apprendimento digitale che coinvolge STEAM e Gamification, con docenti innovativi nel loro percorso di apprendimento. Il progetto è finalizzato a sensibilizzare gli studenti sull'importanza dei processi educativi focalizzati sulla gamification, si è incentrato sulle proprie capacità di autovalutazione superando i limiti. Gli studenti sono stati incoraggiati a lavorare sia in modo indipendente che di gruppo con un obiettivo unico, al fine di sviluppare capacità di leadership, guidare e ispirare gli altri a raggiungere un obiettivo comune. Le attività semplici ma impegnative hanno insegnato a navigare, gestire informazioni e contenuti, a gestire con cura la propria proprietà intellettuale (copyright). Inoltre hanno affrontato difficoltà, hanno riconosciuto l'importanza di proteggere l'ambiente e di impegnarsi per il bene del proprio personale contributo. Gli alunni sono stati guidati sulle problematiche di sostenibilità e tutela ambientale, hanno appreso tecniche per la riproduzione virtuale su Minecraft di spazi pubblici che rispettano il risparmio energetico e ridotto impatto ambientale. Il progetto scolastico ed ha favorito l'inclusione di tutti gli studenti. Il principale obiettivo è quello di promuovere l'apprendimento delle competenze: pensiero critico, il pensiero creativo, la collaborazione. Le competenze sono veramente essenziali e che devono essere costruite per tutti gli studenti di ogni studente. Un ulteriore obiettivo è stato quello di integrare il curriculum scolastico con la crescita relazionale ed e

didattiche di Learning By Doing, Project Based Learning, Problem Based Learning e Gamification implementate con Minecraft Education Edition, è stato portato in classe un ambiente interattivo, dal carattere altamente inclusivo, in grado di promuovere efficacemente le discipline STEAM.

**Link al video di presentazione/Link to the presentation video:** <https://youtu.be/q-Wa90YX-XI>

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

**Uso delle tecnologie / Use of technologies:** L'utilizzo delle tecnologie sono stati fondamentali per la realizzazione del progetto. Gli alunni hanno imparato a utilizzare il videogioco con finalità collaborative e a gestire strumenti di videoconferenza durante l'anno scolastico in piena pandemia. Dunque, il progetto è stato possibile grazie alla sinergia e alla collaborazione tra i docenti e il software office 365 usata nel nostro istituto e del videogioco minecraft per la documentazione del lavoro. Gli alunni hanno imparato a utilizzare le registrazioni dello schermo con il software di videoregistrazione.

**Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?:** Il progetto è innovativo perché utilizza il videogioco come strumento di apprendimento, consentendo agli alunni di acquisire conoscenze e competenze in modo interattivo e coinvolgente. Le attività svolte hanno potenziato le abilità di problem solving e di lavoro di gruppo, consentendo agli alunni di affrontare sfide complesse e di trovare soluzioni creative. Inoltre, il progetto ha consentito di migliorare la qualità della nostra vita, promuovendo l'uso di tecnologie innovative e sostenibili.

**Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? :** Il progetto ha interagito con un numero significativo di utenti, sia studenti che docenti, consentendo loro di partecipare attivamente alle attività e di contribuire al successo del progetto.

**Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?:** Il progetto si avvale di diversi canali e mezzi di comunicazione, tra cui il video, il testo, l'audio e le immagini, per raggiungere un numero maggiore di utenti e per facilitare l'accesso alle risorse del progetto.

**Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? :** No il progetto è stato replicato in diverse scuole e istituzioni, consentendo a un numero crescente di studenti di beneficiare delle attività e delle risorse del progetto.

**Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?:** Le aspettative future del progetto sono di migliorare la qualità della nostra vita, promuovendo l'uso di tecnologie innovative e sostenibili. Il progetto ha un ruolo fondamentale nella crescita del cittadino del mondo, fornendo lo stimolo necessario per affrontare le sfide del futuro. Ogni loro piccolo contributo è significativo per la qualità della nostra vita.

**Durata progetto/project duration:** Tutto l'anno scolastico

**Risultati ottenuti/Results:** Attraverso attività didattiche semplici ma impegnative hanno imparato a navigare, valutare e condividere informazioni e contenuti, a gestire con cura la propria identità digitale, a rispettare netiquette e copyright. Inoltre hanno affrontato difficoltà, hanno risolto problemi, hanno compreso l'importanza di proteggere l'ambiente e di impegnarsi in un'attività attiva anche con il proprio personale contributo. Gli alunni sono stati guidati a discutere, confrontarsi sulle problematiche di sostenibilità e tutela ambientale, a scambiare informazioni utili e tecniche per la riproduzione virtuale su minecraft del nostro ambiente sostenibile. Hanno imparato a progettare spazi, edifici, ambienti pubblici che rispettano i criteri estetici ma anche di risparmio energetico e ridotto impatto ambientale.

**Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname :** Testa

**Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name :** Fortuna

**Il Progetto ha contribuito ad affrontare la pandemia da Covid-19? / Has the project helped facing the emergency of Covid-19? :** Sicuramente gli alunni hanno contribuito ad affrontare la pandemia da Covid-19, grazie alle attività svolte e alle risorse del progetto, durante la pandemia.

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-citt%C3%A0-ecosostenibile-su-minecraft-education-edition>