



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Publicata su *Global Junior Challenge* (<https://gjc.it>)

[Home](#) > Minecraft Mission 2

Minecraft Mission 2

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

Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project: Scuola eTwinning

Regione/Region: Campania

Paese/ Country: Italia

Città/City: Napoli- Ercolano

Descrizione del progetto/Describe the project : Il progetto europeo eTwinning "Minecraft Mission 2" è realizzato nel precedente anno scolastico e che ha ri Il progetto attraverso la metodologia didattica della g studenti nelle mondo delle STEAM. Le scuole gemell 3 italiane ed una scuola albanese: Scuola eTwinning (NA) guidata dall'Ambasciatrice eTwinning Cira Seric Coordinatore Didattico Loredana Ursini. Scuola eTwi guidata dalle Docenti Fortuna Testa (Fondatrice), Gi Annunziata Spina, Carmela Lucignano. ICS "Taio", P Docente Maura Corazzola Shkolla nentevjecare "Ilia Docente Dhurata Cuka Minecraft Education Edition s potentissimo che ha saputo motivare tutta le Scuole y costante ed efficace, coinvolgendo non solo gli inseg famiglie, Dirigenti scolastici, lo scrittore Salvatore Tes insegnanti delle varie scuole che, pur non essendo p costante supporto per la realizzazione di molte delle del progetto dal titolo Minecraf Mission2, è la prosecu precedente anno scolastico in cui sono state poste le di minecraft education edition nella didattica. Questa implementare le competenze e la padronanza specifi ambiente STEAM. Gli alunni sono stati coinvolti nel lo protagonisti del loro apprendimento in qualità di citta proprio ambiente e territorio. Con questo progetto si v specifiche del gioco utilizzando la versione Education avanzato e infine consolidare la sua applicazione nel scolastico. Minecraft Education Edition fornisce un ar inclusive che favoriscono l'autonomia e il senso di au

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

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

Uso delle tecnologie / Use of technologies: L'utilizzo delle TIC ha fatto da supporto a tutte le attività di apprendimento in tutte le scuole una piena collaborazione. Sono state utilizzate videoconferenze e tools collaborativi. Inoltre lo strumento è inclusivo ed ha permesso la creazione di ambienti virtuali.

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?: Gli aspetti innovativi del progetto sono: l'aspetto didattico per la didattica a distanza con strumenti collaborativi.

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? : Gli alunni parteciperanno al progetto.

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?: Il progetto si avvale della piattaforma Moodle.

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : Questo progetto è alla base di un altro progetto di approfondimento delle competenze svolto in chiave europea.

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: Il risultato che intendiamo raggiungere è quello di aumentare le conoscenze, abilità e attitudini, cioè di formare cittadini che hanno fatto ampio uso di tecnologie e che sono capaci di usare la tecnologia virtuale, mira ad ampliare l'esperienza di apprendimento sociale e la comunicazione. "Gli alunni che non sanno leggere o scrivere, saranno costretti a reimparare". Alvin Toffler

Durata progetto/project duration: Tutto l'anno scolastico

Risultati ottenuti/Results: Attraverso le metodologie didattiche di Learning By Doing, Project Based Learning e Gamification implementate con Minecraft Education Edition in classe un ambiente interattivo, dal carattere altamente inclusivo, in grado di affrontare efficacemente le discipline STEAM. Gli studenti sono stati incoraggiati a lavorare in modo indipendente e in piccoli gruppi nazionali e internazionali al fine di sviluppare competenze di Leadership, ovvero la capacità di guidare e ispirare gli altri a raggiungere un obiettivo comune. Attraverso attività didattiche semplici ma impegnative hanno imparato a ricercare, valutare e condividere informazioni e contenuti e a gestire con cura la propria identità digitale, a rispettare netiquette e copyright. Inoltre hanno imparato a risolvere i problemi, proteggere l'ambiente, impegnarsi in una cittadinanza attiva.

Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname : Testa - Serio

Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name : Fortuna-Cira

Il Progetto ha contribuito ad affrontare la pandemia da Covid-19? / Has the project helped facing the emergency of Covid-19? : Il progetto ha contribuito a contenere la pandemia e a crescere insieme.

La pandemia. Gli insegnanti delle due scuole hanno svolto attività con i propri alunni che ha fortificato l'educazione dei ritmi di tutti.

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

URL di origine: <https://gjc.it/content/minecraft-mission-2>