Global Junior Challenge
Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (https://gjc.it)

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 eTwinnin
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 ga
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), Gio
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
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 cittad
proprio ambiente e territorio. Con questo progetto si
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/NjtscqERvls

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 d alunnidi tutte le scuole una piena collaborazione . Sono s videoconferenza e tools collaborativi. Inoltre lo strumento 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 in didattico per le potenziali distanza con collaborativi

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

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

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : Questo progetto è alla approfondimento delle svolto in chiave europe

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: Il risultato che intendiamo raggiun conoscenze, abilità e attitudini, cio che ha fatto ampio uso di tecnolog virtuale, mira ad ampliare l'esperie sociale e la comunicazione. "Gli a non sanno leggere o scrivere, sara reimparare". Alvin Toffer

Durata progetto/project duration: Tutto l'anno scolastico

Risultati ottenuti/Results: Attraverso le metodologie didattiche di Learning By Doing, Project Based Le Based Learning e Gamification implementate con Minecraft Education Editio in classe un ambiente interattivo, dal carattere altamente inclusivo, in grado efficacemente le discipline STEAM. Gli studenti sono stati incoraggiati a lav indipendente e in piccoli gruppi nazionali e internazionali al fine di sviluppare Leadership, ovvero la capacità di guidare e ispirare gli altri a raggiungere un comune. Attraverso attività didattiche semplici ma impegnative hanno impar ricercare, valutare e condividere informazioni e contenuti e a gestire con cur identità digitale, a rispettare netiquette e copyright. Inoltre hanno imparato c 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 I e crescere insie pandemia. Gli i delle due scuol attività con pro ha fortificato l'e dei ritmi di tutti

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