



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Publicata su *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 coinvolgere gli studenti come 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 imparato 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 Education Edition di progettare spazi, edifici, ambienti 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: il pensiero critico, il pensiero creativo, la collaborazione. Queste sono veramente essenziali e che devono essere costate 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 e di collaborazione, consentendo agli alunni di potenziare le loro conoscenze e abilità in diverse discipline scolastiche, in particolare la geometria e la matematica. Il progetto ha consentito di realizzare un ambiente di apprendimento che fosse autentico e significativo, favorendo l'autonomia e la responsabilità degli alunni.

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? : Il progetto ha interagito con 100 utenti.

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?: Il progetto si avvale di YouTube per la pubblicazione dei video e di Minecraft per la realizzazione del progetto.

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : No il progetto è stato replicato in altri istituti scolastici.

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: Le aspettative di un futuro migliore e di un mondo più sostenibile e inclusivo. Il progetto ha svolto un ruolo fondamentale nella crescita e nella formazione del cittadino del mondo, fornendo lo stimolo e l'opportunità a ogni loro piccolo contributo di migliorare 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, a 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 i problemi, hanno compreso l'importanza di proteggere l'ambiente e di impegnarsi in un'attività 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 istituto sostenibile. Hanno imparato a progettare spazi, edifici, ambienti pubblici che rispettino 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 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](#)

URL di origine: <https://gjc.it/content/la-citt%C3%A0-ecosostenibile-su-minecraft-education-edition>