



## Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata 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 in 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 ambienti e hanno progettato spazi, edifici, ambienti pubblici che rispettano il risparmio energetico e ridotto impatto ambientale. Il progetto è stato 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 costruite in tutto il curriculum scolastico con la crescita relazionale ed emotiva.

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 online e a gestire strumenti di videoconferenza svolte durante l'anno scolastico in piena pandemia. Dunque, la didattica a distanza è stata possibile grazie alla sinergia e all'uso di Microsoft 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 significativo e potenziando le loro abilità nelle discipline scientifiche, in particolare la geometria. Il progetto ha consentito di potenziare l'apprendimento e ha consentito di realizzare un ambiente che fosse a misura dell'utente, favorendo l'autonomia e la collaborazione.

**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.

**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 del cittadino del mondo fornendo lo stimolo per 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 i 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 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 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>