



**Global Junior
Challenge**
Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<https://www.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 stato realizzato nel precedente anno scolastico e che ha riguardato la scuola eTwinning "Taio". Il progetto attraverso la metodologia didattica della gamification ha coinvolto 30 studenti nelle mondo delle STEAM. Le scuole gemelle sono state: Scuola eTwinning "Taio" (NA) guidata dall'Ambasciatrice eTwinning Ciria Serio, Scuola eTwinning "Taio" (NA) guidata dal Coordinatore Didattico Loredana Ursini. Scuola eTwinning "Taio" (NA) guidata dalle Docenti Fortuna Testa (Fondatrice), Giuseppina Annunziata Spina, Carmela Lucignano. ICS "Taio", Poggioreale, Napoli. Docente Maura Corazzola Shkolla nentevjcare "Ilia". Docente Dhurata Cuka Minecraft Education Edition software è uno strumento potentissimo che ha saputo motivare tutta le Scuole eTwinning. Il progetto è stato costante ed efficace, coinvolgendo non solo gli insegnanti ma anche le famiglie, Dirigenti scolastici, lo scrittore Salvatore Testa. Il progetto è stato insegnante delle varie scuole che, pur non essendo presenti, ha fornito un costante supporto per la realizzazione di molte delle attività. Il progetto dal titolo Minecraf Mission2, è la prosecuzione del precedente anno scolastico in cui sono state poste le basi per l'uso di minecraft education edition nella didattica. Questa attività ha permesso implementare le competenze e la padronanza specifiche per l'ambiente STEAM. Gli alunni sono stati coinvolti nel loro apprendimento in qualità di cittadini del proprio ambiente e territorio. Con questo progetto si è voluto valorizzare le specifiche del gioco utilizzando la versione Education Edition del software avanzato e infine consolidare la sua applicazione nel contesto scolastico. Minecraft Education Edition fornisce un ambiente di apprendimento inclusive che favoriscono l'autonomia e il senso di appartenenza.

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

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 con gli alunni di 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, le potenzialità della 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 approfondimento delle competenze svolto in chiave europea.

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: Il risultato che intendiamo raggiungere è la crescita delle conoscenze, abilità e attitudini, cioè la competenza digitale che ha fatto ampio uso di tecnologie digitali, virtuale, mira ad ampliare l'esperienza sociale e la comunicazione. "Gli alunni che non sanno leggere o scrivere, saranno in grado di imparare". 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, gli alunni hanno creato 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 lavorare in gruppo, 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 far crescere insieme la comunità durante la pandemia. Gli alunni delle due scuole hanno svolto attività con progetti che hanno 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

Source URL: <https://www.gjc.it/en/content/minecraft-mission-2>