



# **ISTITUTO COMPRENSIVO NETTUNO 1**

**Prof.ssa Annalisa Boniello**

**Prof.ssa Alessandra Conti**



ERASMUS+ 2018-2020

# OUR CITIES:

a project involving role play, urban planning and political imagination for children



**ERASMUS+ 2018-2020 “OUR CITIES: un progetto che coinvolge giochi di ruolo, pianificazione urbana e immaginazione politica per una cittadinanza europea attiva”**





**E' programma educativo-innovativo per le scuole**

*ragazzi di età compresa tra i 9 e gli 11 anni*

creazione

sviluppo

disseminazione

**PARTNERS**

**ENTE Coordinatore**

**Partner  
associato**

## **Explorations**

(organizzazione no-profit specializzata nello sviluppo e nell'implementazione di attività educative ed innovative con sede ad Atene)

**4 scuole  
primarie  
Atene, Roma,  
Barcellona e  
Parigi**

## **The 49<sup>th</sup>**

scuola statale di Atene multi-culturale e multi-lingua

INPUT/OUTPUT

# la città

ambiente  
facile da osservare  
rappresentare  
visualizzare

luogo di incontro  
diverse sfaccettature  
della vita e della  
conoscenza

gestione delle crisi e  
conflitti

vita economica

architettura di case e  
costruzioni pubbliche

processo decisionale

pianificazione urbana

diritti civili

spazio pubblico e  
privato

questioni ecologiche

organizzazione sociale

accesso ai beni  
pubblici

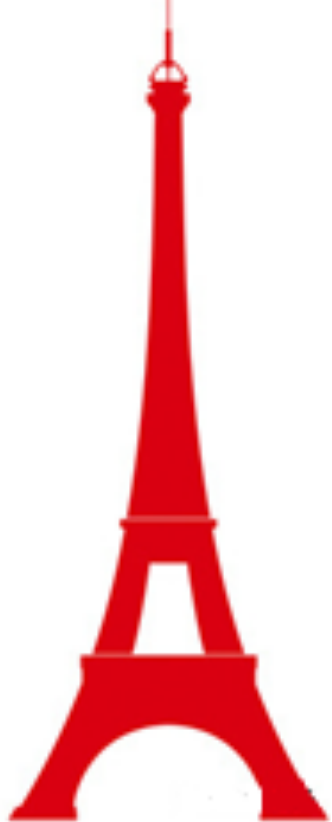


# PRODOTTI:

L' "**Exerevníseis**" responsabile per la totale gestione del progetto e del coordinamento dei partner guida didattica dettagliata del progetto per educatori e potenziali utenti, che evidenzia l'efficacia educativa del progetto, attraverso diverse pratiche STEAM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte, Matematica).

La **Hill School** insieme alla **49th** di Atene svilupperà un'applicazione TIC per giocare in città, utilizzando interattivamente la realtà aumentata. un' applicazione per creare e vivere esperienze di realtà aumentata relative alle città dei partner basata sulla piattaforma ARIS.





La **Sant Gervasi School** di Barcellona, produrrà un breve film documentario che svilupperà tutti gli aspetti del progetto e le sue fasi e che permetterà anche la diffusione dei risultati dello stesso.

L' **Ecole Alsacienne** di Parigi progetterà e produrrà un gioco da tavolo relativo ai temi del progetto. un gioco da tavolo stampabile 3D, che mira a trasmettere il compito educativo del progetto ai bambini in modo attraente e ludico.



# L' Istituto Comprensivo Nettuno 1

svilupperà un gioco di realtà virtuale sulle città creato con MINECRAFT EDUCATION EDITION; insieme all'elaborazione di linee guida e tutorial per sviluppare nuovi mondi immersivi legati alla costruzione di città.





# obiettivi educativi

- promuovere la partecipazione consapevole alle problematiche della comunità.
- sviluppare il concetto di cittadinanza europea, dei diritti sociali, civici e interculturali e di un' inclusione sociale attiva.
- facilitare scambi culturali attraverso la mobilità fisica combinata con quella virtuale nel contesto del progetto.



# PROGRAMMA ITALIANO

**A) 02 Le nostre città virtuali**

**B) Scambi a breve termine  
di gruppi di alunni IN ATENE**

**C) Scambi a breve termine  
di gruppi di alunni A ROMA**

**D) Workshop a Roma  
(Nettuno) Italia**

# Obiettivo 2 ( assegnato all'Italia)

L'obiettivo O2 trasferirà il contenuto educativo del progetto nell'ambiente virtuale di  
**MINECRAFT EDUCATION EDITION**

- Creazione di parti delle città con i blocchi tridimensionali
- Confronto delle conoscenze acquisite attraverso risorse come Google foto e dati reali
- Condivisione dell' esperienza



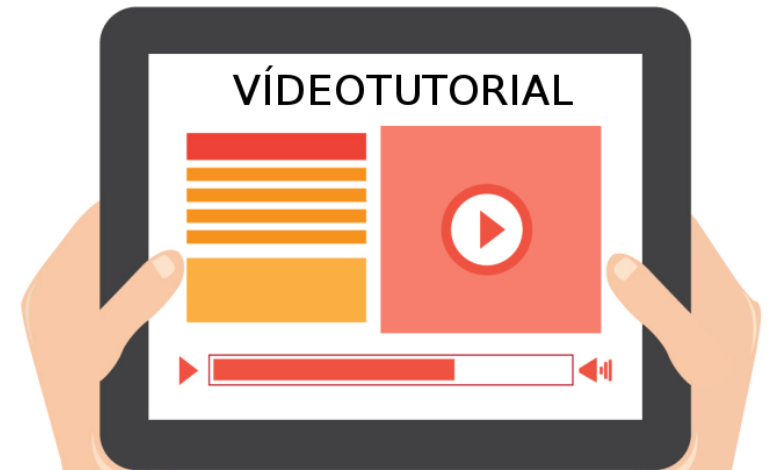


# 1 manuale in versione digitale (e-book) e cartacea

(composto da 10 lezioni con attività per studenti finalizzate all'apprendimento dell'uso di MINECRAFT)  
Ogni lezione sarà strutturata su un modello: titolo, introduzione, competenze, contenuti, valutazione.

## 10 video-tutorial (10')

da caricare sulla piattaforma online.



**Ricostruzione di una parte della città** con attivazione dei percorsi di gioco ( uno scorcio di Roma e una parte della città di Nettuno)

# ACTIVITIES

- condividere la piattaforma
- padroneggiare le abilità di cittadinanza europea del 21 ° secolo.
- trasformare il contenuto educativo del progetto in modo coinvolgente nei confronti dei partecipanti
- contribuire alla reiterazione del progetto in diversi ambienti in diverse scuole per insegnanti e bambini che non hanno partecipato alla realizzazione originale

**MINECRAFT È INNOVATIVO PER IL SUO USO PEDAGOGICO ED EDUCATIVO ALL'INTERNO DEL PROGETTO, PERCHÉ È UN PROCESSO DI APPRENDIMENTO BASATO SUL GIOCO**



Il gioco promuove competenze come :

- Costruire Creativamente
- Esplorare
- Pianificare
- Trovare Strategie
- Esercitare Capacità Organizzative
- Utilizzare Abilità Digitali.



## **Obiettivi finali "secondari"**

### **PENSIERO COMPUTAZIONALE**

**I bambini imparano a programmare  
attraverso Minecraft**

### **CREATIVITÀ**

**Promuoviamo la creatività con Minecraft  
perché è tanto importante nell'educazione  
quanto saper leggere e scrivere.**

### **PROBLEM SOLVING**

**La risoluzione di problemi complessi è una  
delle competenze future più richieste.**

**Impatto previsto e potenziale di trasferibilità:  
facilitare l'attuazione del progetto in altre scuole / gruppi  
di bambini e la diffusione dei risultati del progetto  
direttamente ai bambini.**

# Fasi del Progetto

**1 stage) gli insegnanti dell' Istituto Comprensivo Nettuno1 faranno un corso di formazione su MINECRAFT per acquisire le abilità tecniche e conoscenza.**



**2 stage) gli insegnanti faranno lo STORYBOARD del percorso per le loro lezioni e programmeranno il progetto Minecraft con il loro gruppo di bambini  
Tutte le attività saranno registrate e verrà completato un manuale didattico con linee guida.**

**3 stage) Il “ mondo” realizzato, verrà presentato insieme al manuale alle altre scuole partecipanti che si uniranno al gioco. Questo sarà un periodo di sviluppo, di prova del gioco in cui tutti i partecipanti collaboreranno e creeranno insieme le loro città virtuali.**

**4 stage) Il prodotto finale con il manuale sarà completato e condiviso ad Atene nel maggio 2019**







## **B) Scambi a breve termine di gruppi di alunni ATENE MAGGIO 2019**

**Scambio di 5 giorni di 12 alunni per scuola.**

**OBIETTIVO:** cooperare attraverso il lavoro sul campo con osservazioni attente della città, discussioni sulle sue caratteristiche e funzioni urbane e apprendimento ludico.

**Le attività di apprendimento includeranno:**

- visite guidate ad alcune aree e luoghi della città
- discussioni e workshop
- scambio di esperienze degli alunni riguardo all'uso dei risultati intellettuali del progetto, in particolare riguardo al prodotto

**O2 OUR VIRTUAL CITIES, basato su MINECRAFT**

## **B) Scambi a breve termine di gruppi di alunni ROMA (Nettuno) OTTOBRE 2020**



## **C) Workshop a Roma (Nettuno) Italia - Giugno 2020**

**Full Day Workshop con sessioni mattutine e serali in cui i partecipanti presenteranno il progetto: presentazione delle attività insieme ai risultati intellettuali (O1-O5) alla comunità educativa locale e alle autorità LOCALI E nazionali, responsabili delle politiche educative.**

**IL SEMINARIO VERRÀ SVOLTO CONTEMPORANEAMENTE  
AD ATENE, ROMA, PARIGI E BARCELLONA.**

**Durante il workshop ci sarà una teleconferenza con tutti i partner, per sottolineare la dimensione europea del progetto e per spiegare le pratiche educative e pedagogiche legate al "Progetto Our Cities"**

**Ci saranno brevi lezioni, presentazioni, dimostrazioni, laboratori e tavole rotonde su argomenti correlati del progetto.**





*Project Key-word*

# **DISSEMINAZIONE**

informare e invitare a partecipare agli eventi del progetto  
tutta la comunità (scuola, genitori, quartiere, città, ecc.)



GRAZIE PER  
L'ATTENZIONE