

Da: segreteria@anp.it  
Oggetto: Partecipa al Contest "STEAM in Minecraft"  
Data: 16/02/2024 17:12:18

ISTITUTO OMNICOMPRESIVO PESTALozZI  
Prot. 0002182 del 17/02/2024  
IV-2 (Entrata)

[Se non leggi correttamente questo messaggio, clicca qui](#)



Con preghiera di sottoporre all'attenzione del Dirigente scolastico e del Collegio docenti



**Trasforma l'apprendimento in un viaggio coinvolgente sulla sostenibilità grazie al Contest "STEAM in Minecraft"**

Organizzato da **Maker Faire Rome** e **Maker Camp**, in collaborazione con **ANP** e con il patrocinio di **ASVIS**, **"STEAM in Minecraft"** è un contest che ispira una riflessione approfondita sulla **transizione ecologica** nelle scuole. Abbraccia temi cruciali come l'energia sostenibile, l'economia circolare, la gestione delle risorse naturali e il riciclo innovativo. Questa iniziativa mira a sensibilizzare i giovani sull'importanza della transizione ecologica, della consapevolezza ambientale e della cittadinanza attiva, incoraggiandoli a concepire soluzioni sostenibili per le loro comunità.

#### **Tematica del Contest**

Progetti digitali in Minecraft "Education Edition" che riflettono sull'importanza delle innovazioni nelle energie rinnovabili, nell'economia circolare e nella gestione sostenibile delle risorse. Gli elaborati devono presentare narrazioni originali, basate su scenari reali o immaginari, che esplorino come la tecnologia, la scienza, l'ingegneria, l'arte e la matematica possano promuovere un benessere sostenibile e un futuro ecosostenibile.

**I Partecipanti saranno invitati a realizzare progetti digitali in Minecraft "Education Edition" che riflettano l'importanza delle innovazioni nel campo delle energie rinnovabili, dell'economia circolare e della gestione sostenibile delle risorse.**

Il contest evidenzia il ruolo chiave delle discipline STEAM, inclusa la programmazione integrata in Minecraft Education Edition, per sviluppare progetti che non solo dimostrino l'applicazione pratica della scienza e della tecnologia, ma promuovano anche un approccio olistico alla sostenibilità. Invitiamo gli studenti a esplorare come possano contribuire al miglioramento dell'ambiente e alla gestione sostenibile delle risorse a livello locale, utilizzando Minecraft come strumento per visualizzare e progettare idee innovative.

**Finalità del Contest e possibili ambiti**

- Innovazione e Competenze Future
- Metodologie Didattiche Creative
- Storytelling e Cittadinanza Digitale
- Benessere Digitale e Ambientale
- Valorizzazione del Patrimonio Digitale
- Videogioco Come Strumento Didattico
- Risorse Naturali e Gestione del Territorio
- Economia Circolare e Energie Rinnovabili

### Destinatari

Classi delle scuole primarie (classi quarte e quinte) e secondarie di primo e secondo grado, degli istituti pubblici e paritari italiani. Le classi dovranno individuare un insegnante in rappresentanza di ciascuna classe partecipante.

[Scarica il regolamento](#)

### Perché partecipare

Attraverso la creazione di scenari in Minecraft, gli studenti possono affrontare sfide specifiche della loro regione, dal generare energia pulita in aree urbane alla gestione sostenibile dei fiumi in zone a rischio alluvioni. Il premio si estende a strategie di conservazione dell'acqua in regioni aride, soluzioni per preservare le montagne innevate influenzate dai cambiamenti climatici e valorizzazione delle risorse marine in città costiere.

**“STEAM in Minecraft” non solo promuove concetti scientifici e tecnologici, ma ispira anche i giovani a diventare agenti attivi del cambiamento nella propria comunità, incoraggiando un senso di responsabilità e partecipazione civica nell’era della transizione ecologica.**

### Premi

Il Comitato di Valutazione selezionerà **nr. 5 (cinque) classi vincitrici** per ciascun ordine e grado di istruzione (categorie), **per un totale di nr. 15 (quindici) classi vincitrici**, secondo il seguente schema:

**nr. 5 premi per la scuola primaria** (limitatamente alle quarte e quinte classi);

**nr. 5 premi per la scuola secondaria di primo grado;**

**nr. 5 premi per la scuola secondaria di secondo grado.**

**La domanda di partecipazione deve essere inviata entro le ore 12 di mercoledì 28 febbraio 2024**

Per informazioni [minecraft@makerfairerome.eu](mailto:minecraft@makerfairerome.eu)

[Clicca per saperne di più](#)

ANP  
Viale del Policlinico 129/a  
00161 Roma  
06 44245820 - 06 44243262 - 06 44244052  
[segreteria@anp.it](mailto:segreteria@anp.it) - [www.anp.it](http://www.anp.it)  
[@anpcommunity](#)



[Cancella iscrizione](#)

Messaggio inviato con **MailUp**®