MAKER CAMP

PROPOSTA RISERVATA
PER COLDIRETTI — MAGGIO 2026

CONTEST SCOLASTICO NAZIONALE / SU 3 ORDINI SCOLASTICI

Educazione Alimentare & Sport in Minecraft.

Un progetto per difendere la salute dei bambini e promuovere la dieta mediterranea, il cibo di qualità e uno stile di vita attivo, attraverso il linguaggio di Minecraft.

LA PROPOSTA IN SINTESI

Un contest scolastico nazionale, promosso da Coldiretti, a difesa della salute dei ragazzi.

COSA

Educazione Alimentare e Sport in Minecraft

Naming chiaro per le insegnanti. Dentro al bando, i temi cari a Coldiretti: dieta mediterranea, filiera corta, stagionalità, movimento.

PER CHI

Scuole italiane

Primaria e secondaria di primo e secondo grado, statali e paritarie, su tutto il territorio nazionale.

COME

Minecraft Education

Sfida tra classi su tre ambiti tematici, con toolkit didattico, supporto tecnico e giuria.

RISULTATO

Visibilità e storie dalle scuole

Migliaia di studenti e famiglie coinvolti per mesi sui temi Coldiretti, una finale pubblica e contenuti di comunicazione autentici dal territorio.

IN BREVE

Una sfida tra classi che costruiscono un mondo sul tema proposto.

Le insegnanti iscrivono la classe a un bando nazionale. Per **tre o quattro mesi**, in orario scolastico, gli studenti progettano e costruiscono dentro Minecraft un mondo virtuale che risponde al tema del contest. Nel nostro caso, alimentazione sana, filiera agricola e sport.

Maker Camp fornisce le licenze, il toolkit per i docenti, l'assistenza tecnica e la giuria. Una **finale in presenza**, in maggio, premia le scuole vincitrici davanti a famiglie, stampa e partner.



IN SOSTANZA

Non un evento di una giornata: **mesi di lavoro** reale nelle classi, su contenuti scelti da Coldiretti.

LO STRUMENTO

Il videogioco più diffuso al mondo, in versione didattica, dentro la scuola.

LINGUAGGIO NATIVO

I ragazzi parlano già Minecraft.

Nessuna curva d'apprendimento: lo strumento è familiare, l'insegnante guida sul tema.

Più di 500 milioni di copie vendute nel mondo. È la prima piattaforma creativa per la fascia 8–14.

MINECRAFT EDUCATION

Versione pensata per la scuola.

Mondi controllati, modalità collaborative, strumenti per insegnanti, licenze gestite da noi.

Ambiente sicuro, senza componente social. Progettata per uso didattico.

SFIDA TRA GRUPPI

Trasforma la lezione in progetto.

Le classi diventano team che progettano, costruiscono, raccontano e competono su un tema reale.

Lavoro di squadra, problem solving, narrazione e competenze digitali applicate.

TRACK RECORD

Un contest nazionale, su tutto il territorio italiano.

Maker Camp progetta e gestisce contest Minecraft per le scuole italiane **dal 2018**. Ogni edizione è una call rivolta all'intera scuola italiana, con centinaia di classi che partecipano da ogni regione e una finale pubblica in presenza.

2018	600+	8.000+	20
Anno della prima edizione	Classi edizioni 2025/26	Studenti coinvolti ultime edizioni	Regioni italiane raggiunte

FORMAT CONSOLIDATO

Quattro pilastri, applicati su ogni nostro contest.

01

Storytelling e tema

Bando, identità visiva e narrazione del contest scritti insieme a Coldiretti, per dare un volto unico ai temi del progetto.

02

Toolkit didattico

Linee guida, criteri di valutazione, materiali per i docenti, help desk tecnico e gestione delle licenze Minecraft Education.

03

Giuria e finale

Selezione tecnica dei migliori progetti e finale pubblica in presenza, con scuole vincitrici, partner e stampa.

04

Narrazione del territorio

Mesi di storie dalle classi italiane: voci di docenti, studenti e famiglie sui temi Coldiretti, pronte da raccontare sui canali del committente.