



Microsoft, Fondazione Mondo Digitale e De Agostini portano Minecraft nelle scuole italiane

Saranno oltre 3.000 gli studenti nelle scuole primarie e secondarie e nella Palestra dell'Innovazione di Roma che avranno accesso ai laboratori di coding, organizzati da **Microsoft** e **Fondazione Mondo Digitale**, in collaborazione con **De Agostini Scuola**, per contribuire alla campagna globale Hour of Code, l'iniziativa annuale che promuove la sperimentazione di "un'ora di codice", per apprendere i principi base della programmazione durante la Computer Science Education Week (5-11 dicembre).

Questo appuntamento sancisce l'inizio di un percorso di collaborazione più allargato tra Microsoft e De Agostini Scuola sui temi legati all'educazione e alla responsabilità sociale, in cui verranno messi a fattor comune l'impegno per la diffusione della cultura digitale, per lo sviluppo di competenze innovative nei giovani e il superamento del divario di genere attraverso la promozione delle materie STEM.

I laboratori, che si terranno dal 5 al 11 dicembre, saranno incentrati su "**Minecraft Hour of Code Designer**", una versione del noto videogioco appositamente realizzata dai game designer di Mojang e Microsoft, in partnership con Code.org, per offrire a studenti e docenti un'opportunità unica per approcciare le tecniche alla base della programmazione, attraverso l'uso di uno strumento semplice e familiare come Minecraft, già utilizzato e apprezzato nelle scuole di tutto il mondo.

Ideato per bambini dai 6 anni in su, Minecraft Hour of Code Designer insegna agli studenti a creare la propria versione personalizzata di Minecraft: un'ora di codice in cui i giovani partecipanti dovranno mettere in campo tutta la loro creatività, ma allo stesso tempo anche imparare a usare la programmazione per affrontare 12 sfide che li porteranno a creare il proprio videogioco, scrivendo le proprie regole, scegliendo personaggi, modalità e strategie.

I docenti, a loro volta, avranno l'occasione di vedere e confrontarsi con i meccanismi del videogioco per comprendere come sfruttarne le potenzialità, rendendo più efficaci e appassionanti le ore di lezione, e contemporaneamente offrire ai loro piccoli studenti la possibilità di familiarizzare con modalità di lavoro collaborative, orientate al problem solving e allo sviluppo del pensiero critico, oltre all'acquisizione di competenze trasversali per l'apprendimento di materie tradizionali come matematica o storia.

De Agostini Scuola omaggerà tutti i docenti che parteciperanno ai laboratori di "Minecraft Hour of Code Designer" con l'ebook "Coding a scuola" di Alberto Pian, una delle prime guide italiane al pensiero computazionale progettata per formatori e insegnanti.

"In Microsoft crediamo che sia fondamentale diffondere una nuova cultura digitale, in particolare nel nostro Paese, e trovare modi nuovi per avvicinare i giovanissimi e appassionarli alla tecnologia. In questo senso, la storica partnership con Fondazione Mondo Digitale così vicina al mondo delle scuole e il recente accordo con un gruppo editoriale importante come De Agostini sono strategiche per attuare la nostra missione", ha commentato **Paola Cavallero, Direttore Marketing & Operations di Microsoft Italia**. "Non possiamo dimenticare che già oggi il 18,86% della domanda di lavoro in Italia è legata al digitale e, come ha più volte evidenziato la Commissione Europea, entro il 2020, circa il 90% dei lavori nel nostro continente richiederanno competenze digitali. Gli analisti dicono inoltre che il 65% degli studenti e delle studentesse che frequentano oggi le scuole primarie farà dei lavori che ancora non esistono e che faranno fortemente leva sulla tecnologia. Ripensare il sistema educativo, sin dalle elementari, avvicinando anche i bambini più piccoli alla programmazione ed al pensiero computazionale, significa aiutarli a costruire, in un modo naturale e divertente, le basi per il proprio futuro".

"Quest'anno abbiamo coinvolto nell'Ora del Codice anche i coach della Palestra dell'Innovazione, che animeranno 30 laboratori nel nostro "centro delle esperienze", e le Coding Girls, le studentesse formate con il programma promosso insieme all'Ambasciata americana in Italia e Microsoft. Stiamo così dando vita a un gruppo molto qualificato di giovani formatori in grado di appassionare le nuove generazioni alle materie scientifiche e all'uso consapevole delle nuove tecnologie", spiega **Mirta Michilli**, direttore generale della **Fondazione Mondo Digitale**. "I nostri coach al fianco dei docenti svolgono un ruolo strategico e aiutano la scuola a rimettersi "in gioco", anche con l'aiuto di game e gamification, per ridurre lo scollamento con il mercato del lavoro".

"Da sempre De Agostini Scuola sostiene l'innovazione in campo educativo e i contenuti a supporto del coding fanno parte della dotazione che offriamo ai docenti e agli studenti della Scuola Primaria e Secondaria di primo grado. Grazie alla partnership con Microsoft, siamo felici di portare nelle scuole italiane attività e formazione legate all'innovazione e alla didattica digitale come i laboratori 'Minecraft Hour of Code Designer'" ha commentato **Karen Nahum, Digital Director De Agostini Scuola**. "La nostra collaborazione con Microsoft vuole in particolare contribuire allo sviluppo e al rafforzamento di indispensabili conoscenze digitali e Stem, che sono ormai alla base della crescita culturale e professionale delle nuove generazioni del nostro Paese".