



## Microsoft News Center Italy

[Home](#)   [Società ▾](#)   [Prodotti ▾](#)   [Blogs & Communities ▾](#)   [Utili per la stampa ▾](#)

EDU DAY: Microsoft e Miur portano nuove tecnologie e laboratori di coding nelle scuole italiane. Minecraft entra in classe per insegnare matematica e storia

**Pubblicato dicembre 1, 2015 da Microsoft NewsCenter**

Si è tenuto **oggi a Roma l'Edu Day**, il grande evento di informazione-formazione che Microsoft dedica al mondo della scuola. L'iniziativa, che si inserisce nella cornice **dell'attuazione del protocollo d'Intesa siglato con il Miur per la digitalizzazione del sistema scolastico**, ha ospitato oltre **600 tra studenti, docenti e dirigenti scolastici di tutta Italia** per esplorare esigenze, pratiche di successo e nuove sfide per il mondo della scuola, attraverso le testimonianze di manager e di docenti che hanno sperimentato con successo l'innovazione nelle loro attività didattiche.

Fortemente voluto da **Francesco del Sole, nuovo responsabile della divisione Education di Microsoft Italia**, l'incontro si è aperto con la presentazione del **Piano Nazionale per la Scuola Digitale (PNSD)**, il documento sviluppato per guidare le scuole in un percorso di innovazione e digitalizzazione, come previsto nella riforma della Scuola (legge 107/2015 – La Buona Scuola), da parte di **Damien Lanfrey e Donatella Solda, Ideatori del PNSD, Segreteria Tecnica MIUR**, che si sono soffermati sull'importanza di introdurre il pensiero computazionale nella scuola primaria e sulla assoluta necessità di formare adeguatamente tutto il personale docente, oltre che di sostenerlo attraverso la fornitura di nuove tecnologie.

Un **recente studio di IDC** ha evidenziato le difficoltà dei docenti nel confronto con un sistema scolastico ancora arretrato e vessato dalla crisi globale, che ha limitato ulteriormente le risorse disponibili, rallentando e complicando i processi di modernizzazione della didattica, che si rendono invece assolutamente necessari per favorire l'apprendimento degli studenti e offrire loro tutti le competenze utili in un mondo sempre più digitale. Secondo la ricerca, i docenti ritengono che su un anno accademico, composto di circa 180 giorni per circa 43 settimane, in media 1 giorno a settimana – 227/312 ore per anno accademico – sia da considerarsi del tutto inefficiente a causa di attività time-consuming che non aggiungono nessun valore. Ridurre il numero di queste attività o efficientarle consentirebbe di reinvestire il tempo recuperato – stimato in circa 200 ore – in attività didattiche maggiormente profittevoli. Secondo i risultati delle interviste, **l'utilizzo di alcune tecnologie potrebbe aiutare i docenti a recuperare il 68% del tempo perso che equivale a circa 143 ore o 16 giorni dell'anno accademico.**

L'**Amministratore Delegato di Microsoft, Carlo Purassanta**, nel dare il via ai lavori della mattinata si è poi soffermato sull'impegno e l'esperienza di Microsoft per la digitalizzazione della scuola italiana, ambito nel quale interviene ponendosi l'obiettivo di **aiutare tutti gli studenti del pianeta ad ottenere di più dalla didattica**, rendendo l'apprendimento più coinvolgente e accessibile. In quest'ottica, Microsoft è presente sul territorio **operando su due linee di intervento principali**: da un lato mettendo a disposizione degli studenti tutti gli **strumenti tecnologici e formativi**, dall'altro **supportando, formando e coinvolgendo i docenti** in un comune progetto di modernizzazione delle loro attività quotidiane.

*"In Italia ci sono circa 25 computer ogni 100 studenti (Fonte Ocse), dato ancora esiguo se si considera che i ragazzi di oggi sono i primi veri nativi digitali e necessitano di strumenti e metodologie di apprendimento vicini al loro modo di essere e di interagire. Lo studio dell'informatica e l'inserimento di tecnologie digitali possono rappresentare un supporto straordinario nei processi di apprendimento ed è necessario aiutare le scuole nel rendere questi elementi parte integrante ed imprescindibile dei programmi educativi. – ha spiegato Purassanta – Come Microsoft, però, siamo anche convinti che la loro introduzione nelle scuole da sola non sia sufficiente a costruire le competenze del futuro. – Crediamo fortemente nel valore e nel ruolo degli educatori e dei dirigenti scolastici, che devono essere protagonisti del processo di modernizzazione del sistema scolastico. Nel 2013 circa il 31% degli insegnanti della scuola secondaria inferiore dichiarava di utilizzare spesso le Tlc per progetti con gli studenti o per l'attività didattica in classe. Questo, mentre i docenti di tutto il mondo ci confermano l'utilità di strumenti come OneNote, Sway e Skype per aiutarli nello stimolare l'apprendimento in classe, la creatività e il coinvolgimento degli studenti."*

## **MICROSOFT PER LA SCUOLA – IL CODING, LE TECNOLOGIE, I PROGETTI PER I DOCENTI E I DIRIGENTI SCOLASTICI**

Il **coding** è uno dei capisaldi del lavoro che Microsoft sta portando avanti in Italia a fianco del MIUR, nella convinzione che sia fondamentale l'acquisizione di strumenti di competitività in uno scenario europeo e globale che richiede competenze sempre più trasversali e che la scuola sia il posto ideale per imparare ad usare la tecnologia con consapevolezza.

Nel corso del suo intervento Purassanta ha tracciato sinteticamente la **mappa delle principali iniziative di Microsoft in quest'ambito**, rivolte sia all'introduzione di tecnologie innovative all'interno delle classi che allo sviluppo di competenze informatiche:

- **"Programma il Futuro"**, il progetto portato avanti in collaborazione con il MIUR e il CINI che sta sperimentando in Italia **l'introduzione strutturale nelle scuole dei concetti di base dell'informatica attraverso la programmazione**, grazie al quale è già stato insegnato il codice a **oltre 309mila studenti in 16.500 classi nel nostro Paese** durante l'anno scolastico 2014-15, attraverso corsi semplici, che promuovono l'utilizzo di strumenti gratuiti;
- **YouthSpark**, il progetto che dal 2012 ha già coinvolto **300 milioni di giovani nel mondo**, di cui **oltre 250mila in Italia**, offrendo programmi di formazione tecnologica con l'obiettivo di favorire l'accesso di ragazzi e ragazze alle competenze digitali e occasioni di avvicinamento al mondo del lavoro e dell'imprenditoria. Come recentemente annunciato dal CEO di Microsoft Satya Nadella, nell'ambito del programma saranno investiti **ulteriori 70 milioni di dollari in formazione informatica per creare nuove opportunità per gli studenti di diverse fasce di età. L'obiettivo primario di questa nuova fase del progetto è sostenere progetti formativi per lo sviluppo del pensiero computazionale e le capacità di problem solving**, competenze fondamentali per avere opportunità in un mondo sempre più digitale.
- **"Student Advantage"**, programma nato nel **2013** grazie al quale oggi in Italia **più di 1 milione e 300mila studenti di istituti e università** – tra quelli dotati di un abbonamento a Office 365 ProPlus oppure a Office Professional Plus per il personale docente e amministrativo – hanno la possibilità di **beneficiare gratuitamente delle nuove funzionalità e applicazioni di Office 2016** volte a supportare la didattica. Grazie ai nuovi tool di Office 2016, ad esempio, gli studenti possono comunicare e collaborare in modo sempre più semplice, accedendo a documenti su spazi condivisi, lavorando insieme ed editando ricerche in tempo reale, scambiandosi commenti via chat o videocall, integrando appunti e dati dal web e trasformando i propri progetti in presentazioni d'impatto.
- **Progetto Dirigenti Innovativi**, il piano di formazione ad hoc – sviluppato in collaborazione con il MIUR – per docenti e dirigenti scolastici, affinché sappiano cogliere tutte le opportunità di un rinnovamento della didattica attraverso gli strumenti digitali.



- **Microsoft Innovative Educator (MIE)**, il programma creato per selezionare educatori "all'avanguardia", che hanno compreso le potenzialità della tecnologia nel favorire l'apprendimento degli studenti e potenziare l'efficacia dei risultati e per creare una community globale dedicata a coltivare l'innovazione nel sistema scolastico. In Italia sono già **42 gli "Innovative Educator"**
- **Microsoft Showcase Schools**, il progetto che ha messo in evidenza alcune scuole innovative a livello globale, capaci di promuovere metodologie di insegnamento e apprendimento innovative con Surface, Office 365 Education, Office Mix, OneNote, Skype. All'interno del programma è presente una scuola italiana, l'Istituto Comprensivo Statale Baccio da Montelupo (Montelupo Fiorentino), selezionata in quanto esempio eccellente d'innovazione tecnologica in ambito scolastico sia in termini di trasformazione del proprio ambiente di apprendimento e di personalizzazione della didattica, sia come ambiente adatto a preparare sempre meglio gli studenti al mondo del lavoro. Attraverso l'utilizzo di dispositivi mobili e tecnologia cloud, l'istituto è diventato un punto di riferimento per l'innovazione e la costruzione di connessioni efficienti nell'ecosistema scolastico.
- **Edu Connect**, il programma di evangelizzazione tecnologica delle scuole attraverso il coinvolgimento diretto dei dipendenti Microsoft, che assumono l'incarico a livello personale di realizzare workshop formativi all'interno di diversi istituti.
- **Teacher Ambassador**, infine, un progetto che si inserisce nella cornice dell'impegno per la realizzazione del Protocollo d'Intesa con il MIUR e i cui protagonisti sono tre "esperti formatori" che, grazie ad un finanziamento ad hoc ottenuto dall'Italia, realizzano workshop gratuiti di formazione specializzata sulle nuove tecnologie per la scuola, in tutto il Paese.

Nella seconda parte della mattinata sono stati realizzati laboratori di coding e di robotica con studenti delle elementari e superiori, introdotti dall'intervento di **Fabio Santini**, Microsoft Italia e **Marco Vigelini**, volontario di Coderdojo, che hanno spiegato le innovative applicazioni dell'introduzione di **Minecraft**, il videogioco per PC più venduto al mondo, **nella didattica, raccontando ad esempio i risultati nell'insegnamento e nell'apprendimento dei principi della matematica, della storia ed i benefici dell'acquisizione di competenze trasversali** come la creatività, la capacità di risolvere problemi e lavorare in team.

*"Su YouTube ogni minuto vengono caricate 300 ore di contenuti. La prima parola più ricercata è music, la seconda è Minecraft. Abbiamo pensato quindi di prendere il gioco più conosciuto al mondo e renderlo uno strumento di apprendimento: i risultati sono stati entusiasmanti. Minecraft ha donato ai bambini un entusiasmo nell'apprendimento completamente inaspettato e, ai docenti, spinta e motivazione nell'avvicinarsi a nuovi e diversi strumenti di insegnamento"* – ha commentato **Marco Vigelini di Coderdojo Allumiere**.

Protagonisti della mattina, infine, **5 docenti e dirigenti scolastici** che hanno raccontato la loro esperienza di "rivoluzione digitale" nelle metodologie di insegnamento sottolineando i risultati positivi dell'introduzione della tecnologia nel campo educativo.

*"Le nostre proposte didattiche favoriscono l'utilizzo consapevole e responsabile della tecnologia, sono orientate a stimolare il problem solving – come richiesto dalle linee guida del Ministero, e il pensiero critico, ma anche la condivisione dell'attività disciplinare in classe e fuori. Gli studenti, a casa, si confrontano sui compiti, condividono informazioni su Skype, lavorano in gruppo, collaborano in rete con Word online e OneNote, lavorano sulle presentazioni con PowerPoint Online e alla fine stupiscono con risultati spesso migliori di quelli in matematica con la didattica tradizionale"* – ha raccontato **Virginia Alberti, docente dell'ITIS B. Castelli e Microsoft Innovative Educator Fellow**. *"Tutto ciò li aiuta ad acquisire anche competenze trasversali come quelle richieste dalle aziende, come il lavoro di team, il rispetto dei ruoli e delle scadenze, la competitività "sana", l'orientamento ai risultati, il senso di responsabilità"*.

L'evento è stato realizzato in collaborazione con il Miur e l'USR Lazio e con il patrocinio della Regione Lazio.

*Alle nuove generazioni è richiesta una capacità straordinaria d'imparare lungo tutto l'arco della vita, per mantenersi aggiornati e preparati ad affrontare cambiamenti e sfide sempre più complesse. E anche la scuola deve giocare la sua parte, attrezzandosi con nuovi strumenti e metodologie didattiche. Le competenze digitali da sole non bastano. Deve essere avviato un ripensamento di tutto il sistema dell'istruzione. Per questo abbiamo elaborato il modello di Educazione per la vita e un ambiente concreto dove sperimentarlo, la Palestra dell'Innovazione, che offre diversi ambienti di apprendimento: Fab lab, Robotic center, Internet of things, Coding lab, Immersive lab, Game lab, Video lab, Laboratorio di tecnologie mobili. Le scuole trovano non solo spazi innovativi da condividere, ma anche coach e docenti esperti che affiancano chi ha meno familiarità con le tecnologie.* – Ha concluso **Mirta Michilli**, Direttore Generale della- Fondazione Mondo Digitale

\*\*\*

*"Le nostre proposte didattiche favoriscono l'utilizzo consapevole e responsabile della tecnologia, sono orientate a stimolare il problem solving – come richiesto dalle linee guida del Ministero, e il pensiero critico, ma anche la condivisione dell'attività disciplinare in classe e fuori. Gli studenti, a casa, si confrontano sui compiti, condividono informazioni su Skype, lavorano in gruppo, collaborano in rete con Word online e OneNote, lavorano sulle presentazioni con PowerPoint Online e alla fine stupiscono con risultati spesso migliori di quelli in matematica con la didattica tradizionale"* – ha raccontato **Virginia Alberti**, docente dell'**ITIS B. Castelli** e **Microsoft Innovative Educator Fellow**. *"Tutto ciò li aiuta ad acquisire anche competenze trasversali come quelle richieste dalle aziende, come il lavoro di team, il rispetto dei ruoli e delle scadenze, la competitività "sana", l'orientamento ai risultati, il senso di responsabilità".*

L'evento è stato realizzato in collaborazione con il Miur e l'USR Lazio e con il patrocinio della Regione Lazio.

*Alle nuove generazioni è richiesta una capacità straordinaria d'imparare lungo tutto l'arco della vita, per mantenersi aggiornati e preparati ad affrontare cambiamenti e sfide sempre più complesse. E anche la scuola deve giocare la sua parte, attrezzandosi con nuovi strumenti e metodologie didattiche. Le competenze digitali da sole non bastano. Deve essere avviato un ripensamento di tutto il sistema dell'istruzione. Per questo abbiamo elaborato il modello di Educazione per la vita e un ambiente concreto dove sperimentarlo, la Palestra dell'Innovazione, che offre diversi ambienti di apprendimento: Fab lab, Robotic center, Internet of things, Coding lab, Immersive lab, Game lab, Video lab, Laboratorio di tecnologie mobili. Le scuole trovano non solo spazi innovativi da condividere, ma anche coach e docenti esperti che affiancano chi ha meno familiarità con le tecnologie.* – Ha concluso **Mirta Michilli**, Direttore Generale della- Fondazione Mondo Digitale

Fondata nel 1975, Microsoft offre in tutto il mondo a persone ed organizzazioni le migliori esperienze per ottenere di più dalle proprie attività. Offre una gamma completa di soluzioni, dispositivi e servizi cloud per consentire a tutti di migliorare i risultati delle proprie attività professionali e personali. Le info su Microsoft sono al sito <http://www.microsoft.com/italy/> o all'indirizzo [msstampa@microsoft.com](mailto:msstampa@microsoft.com)

Microsoft

Chiara Ronchetti

Responsabile Comunicazione Corporate

[chiararo@microsoft.com](mailto:chiararo@microsoft.com)

Tel: +39 02 7039 2098

Cell: +39 3351262049

Burson-Marsteller (ufficio stampa Microsoft Corporate)

Giuliana Gentile

02 72143529

***giuliana.gentile@bm.com***

Teresa Munaò

02 72143527

***teresa.munao@bm.com***