



Grande successo a Matera per l'Edu Day 2019

Da **Redazione BitMAT** - 09/04/2019

Durante la giornata inaugurato anche il nuovo hub di Ambizione Italia per la Scuola, nato dalla collaborazione tra Microsoft e Fondazione Mondo Digitale

Publicità



Si è svolto ieri a Matera **l'Edu Day 2019**, evento organizzato da Microsoft ed i suoi partner nell'ambito del protocollo d'Intesa con il MIUR e il patrocinio della CRUI, che ha visto un grande successo di pubblico con oltre 1500 i partecipanti tra studenti, docenti e rappresentanti d'Istituzioni ed imprese private.

Dedicato al mondo della Scuola, dell'Università e della Ricerca, l'iniziativa vuole delineare, insieme alle istituzioni competenti, le nuove frontiere della didattica, abilitate e facilitate dalla tecnologia. Obiettivo comune: promuovere la diffusione di una cultura digitale e la consapevolezza delle opportunità che i nuovi trend tecnologici come l'Intelligenza Artificiale e la Robotica possono generare in termini di occupazione e crescita economica nel nostro Paese.

*"Da un lato l'Italia è uno dei Paesi con il più alto tasso di disoccupazione in Europa – il 10,7% secondo l'Istat, percentuale che sale al 32,8% se consideriamo la disoccupazione giovanile – dall'altro, al contempo è il luogo in cui entro il 2020 saranno creati 135.000 nuovi posti di lavoro nel settore dell'ICT che non riusciranno a essere coperti a causa del cosiddetto skills mismatch, ovvero il divario tra competenze richieste dal mercato del lavoro e quelle effettivamente disponibili, fenomeno che inevitabilmente rallenta la crescita e l'innovazione. Investire nelle competenze è quindi determinante per il futuro dei giovani italiani e in generale del nostro Paese. Il nostro futuro dipende da quanto saremo efficaci e determinati insieme al mondo della Scuola nel far sì che i nostri ragazzi abbraccino con consapevolezza e con un ruolo attivo, da veri protagonisti, le sfide del digitale, non come spettatori di fronte al cambiamento in atto", spiega **Silvia Candiani**, Amministratore Delegato di Microsoft Italia.*

È proprio in questo contesto che si inserisce l'EDU day di Microsoft e l'iniziativa più ampia di cui fa parte, Ambizione Italia, progetto avviato a settembre 2018 per accelerare la trasformazione digitale in Italia, che fa leva proprio sulle opportunità offerte dall'Intelligenza Artificiale, e che consiste in un programma di formazione, aggiornamento e riqualificazione delle competenze, in linea con i nuovi trend tecnologici e le richieste del mercato del lavoro, con l'obiettivo di contribuire all'occupazione e alla crescita del Paese. Con Ambizione Italia, Microsoft si propone di coinvolgere entro il 2020 oltre 2 milioni di giovani, studenti, NEET e professionisti in tutta Italia, formando oltre 500.000 persone e certificando 50.000 professionisti per un investimento pari a 100 milioni di euro in attività di formazione e avvicinamento alle digital skills in programma questo anno scolastico.

L'Edu Day 2019, che ha visto la partecipazione anche di Anthony Salcito, Vice President Worldwide Education di Microsoft, è stata una giornata di informazione e formazione dedicata a studenti, docenti, dirigenti scolastici, ricercatori e professori universitari, organizzata in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Regionale della Basilicata e patrocinata dalla Conferenza dei Rettori delle Università Italiane e dal Comune di Matera, che si inserisce nella cornice di iniziative in collaborazione con il MIUR dedicate alla digitalizzazione della scuola e alla diffusione della cultura digitale in Italia.

Ambizione Italia per la scuola al sud: inaugurato l'hub di Matera, al via la formazione per i docenti

Durante la giornata, è stato inaugurato il nuovo hub di Ambizione Italia per la Scuola, progetto parte integrante di Ambizione Italia e nato dalla ormai consolidata collaborazione tra Microsoft e Fondazione Mondo Digitale, che coinvolgerà un totale di 250.000 studenti – di età compresa tra i 12 e i 18 anni – l'80% dei quali dislocati nelle aree più svantaggiate del Paese – in corsi per acquisire competenze nell'ambito dell'Intelligenza Artificiale e della Robotica, attraverso un approccio esperienziale e l'uso di tecnologie digitali.

L'Istituto Pentasuglia si unisce così agli altri 37 hub già presenti su tutto il territorio italiano o in fase di apertura – 14 le regioni italiane al momento coinvolte – e chiamerà gli studenti di tutta la Provincia a cimentarsi in laboratori di produzione, hackathon e maratone di creatività con l'obiettivo di integrare al programma didattico tradizionale quelle competenze digitali così tanto richieste dal mercato del lavoro, attuale e futuro.

Nel corso della mattina, sono stati inoltre presentati due progetti che si sono già distinti per creatività e portata innovativa. Gli studenti dell'IIS Marconi di Catania hanno realizzato Dalt-ino, un prototipo in grado di aiutare le persone daltoniche a distinguere i colori in modo corretto. A Tivoli, invece, il LS Lazzaro Spallanzani ha ideato il Robot Climatologo in grado, di rilevare gli elementi nocivi nell'aria attraverso la misurazione da parte di sensori e attuatori della temperatura, umidità e qualità dell'aria. I dati acquisiti dal robot vengono inviati tramite bluetooth a un'applicazione su smartphone.

Al via anche dall'Istituto Torraca di Matera la formazione per 20.000 docenti di tutta Italia che, attraverso training offline e online, potranno acquisire competenze digitali nuove per preparare al meglio gli studenti ad affrontare i lavori del futuro.

Annunciata una partnership con Indire su Minecraft: Education Edition

La giornata di è stata anche l'occasione per annunciare una nuova collaborazione tra Microsoft e Indire, l'Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa con l'obiettivo di promuovere la sperimentazione di Minecraft: Education Edition nelle scuole italiane e coinvolgere in questo anno scolastico oltre 6000 studenti di tutti i livelli di istruzione in tutta Italia.

Indire, insieme a Microsoft ha avviato infatti una serie di corsi di formazione per quei docenti che intendono integrare all'interno dei programmi didattici tradizionali l'utilizzo di Minecraft: Education Edition, il gioco Microsoft che consente di conoscere ed esplorare nuovi mondi in un ambiente immersivo e coinvolgente, aiutando gli studenti a sviluppare creatività e capacità come la collaborazione e il problem-solving.

Durante questo percorso di formazione, gli insegnanti saranno guidati e aiutati nel comprendere il funzionamento di questo strumento e nella creazione di materiali e contenuti conformi ai programmi didattici per poter introdurre in modo efficace l'uso di Minecraft all'interno delle proprie classi.

Arriva in Italia Flipgrid, la piattaforma per il social learning

La città di Matera si è trasformata in un grande hub in cui è stato possibile toccare con mano le ultime innovazioni a supporto di una didattica evoluta: tra queste Flipgrid, piattaforma per il social learning. Recentemente acquisita da Microsoft e ora disponibile gratuitamente per tutte le scuole anche in Italia, Flipgrid offre ai docenti di tutti i livelli di istruzione uno strumento utile per aiutare i propri studenti a sviluppare skills cognitive ed emotive, ovvero le cosiddette soft skills, capacità trasversali spesso sottovalutate ma che sono sempre più indispensabili per avere successo nel proprio percorso educativo e professionale. Grazie a una comunicazione che avviene attraverso la condivisione di brevi video, Flipgrid consente di coinvolgere gli studenti con modalità nuove e più interattive, alimentando la discussione sui temi trattati durante le lezioni e la condivisione di contenuti.

L'ecosistema Edu Day

Questa giornata così ricca di contenuti e di ispirazione per il mondo della Scuola e della formazione in genere si avvale del prezioso contributo del MIUR, dell'Ufficio Scolastico Regionale della Basilicata e del Comune di Matera ed è stata resa possibile grazie al supporto dei partner tecnici e in particolare di Acer, HP, Intel e Lenovo presenti con stand dedicati per mostrare il meglio delle proprie soluzioni per il mondo dell'educazione.