



MAW9214 4 cro,gn00,XFLA 978 ITA0214;

Videogiochi in 20 scuole italiane per imparare a programmare

Inizio della collaborazione tra Microsoft e De Agostini Scuola

Milano, 2 dic. (askanews) - Più di 3.000 studenti di 20 scuole primarie e secondarie e nella palestra dell'innovazione di Roma 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.

I laboratori, che si terranno dal 5 al 11 dicembre, saranno incentrati su "Minecraft Hour of Code Designer", una versione del videogioco appositamente realizzata dai game designer di Mojang e Microsoft, in partnership con Code.org. Ideato per bambini dai 6 anni in su, Minecraft Hour of Code Designer insegna agli studenti a creare la propria versione personalizzata: un'ora di codice in cui i 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 videogioco, scrivendo regole, scegliendo personaggi, modalità e strategie.

I docenti avranno l'occasione di vedere e confrontarsi con i meccanismi del videogioco per comprendere come sfruttare le potenzialità, rendendo più efficaci e appassionanti le ore di lezione, e offrire ai loro 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.

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 per la diffusione della cultura digitale, lo sviluppo di competenze innovative nei giovani e il superamento del divario di genere attraverso la promozione delle materie STEM.

Mon

021235 DIC 16