



Laboratori di coding su Minecraft nelle scuole romane

A scuola con i videogame. Non per giocare di nascosto dai professori durante le lezioni, ma per imparare: **Microsoft** e **Fondazione Mondo Digitale**, in collaborazione con **De Agostini Scuola**, hanno infatti dato vita a dei **laboratori di coding** ai quali accedono in questi giorni **più di 3mila studenti di 20 scuole primarie e secondarie di Roma**, nell'ambito della campagna globale "**Hour of Code**" che, ogni anno durante la Computer Science Education Week, promuove la sperimentazione di "un'ora di codice" per apprendere i principi base della programmazione.

I laboratori, dal 5 all'11 dicembre, sono 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, il videogame insegna agli studenti a **creare la propria versione personalizzata**: un'ora di codice in cui i partecipanti dovranno liberare la creatività ma allo stesso tempo imparare a usare la programmazione per affrontare 12 sfide che li porteranno a creare il videogioco scrivendo regole e scegliendo personaggi, modalità e strategie.



L'iniziativa rappresenta un'occasione **anche per gli insegnanti**, che da parte loro possono confrontarsi con i meccanismi del videogioco per comprendere come sfruttarne le potenzialità e rendere più efficaci e appassionanti le ore di lezione, oltre che offrire ai loro studenti la possibilità di familiarizzare con **modalità di lavoro collaborative** orientate al "problem solving" e allo sviluppo del pensiero critico. Utile quindi non solo per giocare o programmare, ma anche per l'apprendimento di materie più tradizionali come matematica o storia.

Questo appuntamento segna fra l'altro l'avvio di una **collaborazione** su più vasta scala tra Microsoft e De Agostini Scuola, fanno sapere le due aziende, "sui temi legati all'educazione e alla responsabilità sociale per la diffusione della cultura digitale, allo sviluppo di competenze innovative nei giovani e al superamento del divario di genere".