

Edscuola

MINECRAFT HOUR OF CODE DESIGNER

Microsoft, Fondazione Mondo Digitale e De Agostini portano Minecraft nelle scuole italiane: laboratori di coding gratuiti per 3.000 giovanissimi studenti.

In occasione di Hour of Code, l'iniziativa annuale che celebra a livello globale la Computer Science Education Week, dal 5 all'11 dicembre, 20 scuole ospiteranno i tutorial "Minecraft Hour of Code Designer", una versione di Minecraft realizzata da Microsoft and Code.org per permettere agli studenti di acquisire, divertendosi, competenze fondamentali per il loro futuro.

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”.