

Programmare è un gioco con Minecraft e L'Ora del Codice

Dal 5 all'11 dicembre, grazie alla collaborazione tra Microsoft, Mondo Digitale e De Agostini Scuola, oltre 3000 studenti avranno l'occasione di avvicinarsi divertendosi al mondo della programmazione partecipando al Minecraft Hour of Code Designer.

Dal 5 all'11 dicembre prossimo, grazie alla collaborazione tra Microsoft, Mondo Digitale e De Agostini Scuola, 20 scuole ospiteranno i tutorial *Minecraft Hour of Code Designer*, una versione di Minecraft realizzata da Microsoft e Code.org per permettere agli studenti di acquisire divertendosi, **competenze fondamentali** per il loro futuro.

L'iniziativa, che coinvolgerà **oltre 3.000 studenti nelle scuole primarie e secondarie** e nella Palestra dell'Innovazione di Roma, si iscrive nella campagna *Hour of Code*, appuntamento annuale che celebra a livello globale la *Computer Science Education Week* e promuove la sperimentazione di "un'ora di codice", per apprendere i principi base della programmazione.



"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 e al pensiero computazionale, significa aiutarli a costruire, in un modo naturale e divertente, le basi per il proprio futuro".