Nota stampa

**“STEAM in Minecraft”: ecco il contest**

**sulla transizione ecologica che premia le migliori idee**

**nate sui banchi di scuola**

**Iniziativa rivolta alle classi delle scuole primarie e secondarie**

**di primo e secondo grado italiane**

**Già 350 le candidature pervenute: prorogata**

**la data di scadenza al 6 marzo 2024 per accoglierne altre**

*Roma, 28 febbraio 2024* – Un vero e proprio boom di candidature (già oltre quota 350), tanto che la scadenza di invio delle stesse è stata prorogata di una settimana: da oggi come previsto inizialmente, al prossimo 6 marzo.

Parliamo del contest “**STEAM in Minecraft**”, organizzato da “Maker Faire Rome - The European Edition” (evento promosso dalla Camera di Commercio di Roma) e Maker Camp in collaborazione con ANP (Associazione nazionale dirigenti pubblici e alte professionalità della scuola) e con il patrocinio di ASviS. Un contest rivolto agli studenti italiani che ispira a una riflessione approfondita sull’attualissimo tema della transizione ecologica.

Abbraccia temi cruciali come l’energia sostenibile, l’economia circolare, la gestione delle risorse naturali e il riciclo innovativo. Un’iniziativa, gratuita, rivolta alle classi delle scuole primarie (limitatamente alle quarte e quinte) e secondarie di primo e secondo grado, degli istituti pubblici e paritari italiani che mira a sensibilizzare i giovani sull’importanza della transizione ecologica, della consapevolezza ambientale e della cittadinanza attiva, incoraggiandoli a concepire soluzioni sostenibili per tutti noi.

Gli elaborati devono presentare narrazioni originali, basate su scenari reali o immaginari, che esplorino come la tecnologia, la scienza, l’ingegneria, l’arte e la matematica possano promuovere un benessere sostenibile e un futuro ecosostenibile. I partecipanti saranno invitati a realizzare progetti digitali in Minecraft “Education Edition” che riflettano l’importanza delle innovazioni nel campo delle energie rinnovabili, dell’economia circolare e della gestione sostenibile delle risorse.

Il contest evidenzia il ruolo chiave delle discipline STEAM per sviluppare progetti che non solo dimostrino l’applicazione pratica della scienza e della tecnologia, ma promuovano anche un approccio olistico alla sostenibilità. Gli studenti sono chiamati a contribuire al miglioramento dell’ambiente e alla gestione sostenibile delle risorse a livello locale, utilizzando Minecraft come strumento per visualizzare e progettare idee innovative.

Le registrazioni si possono effettuare, dunque, fino al prossimo **6 marzo 2024**. I premi, fino a un valore di 500 euro, saranno assegnati da un Comitato di valutazione in base alla creatività e all’efficacia delle soluzioni presentate. Il regolamento del contest, con tutte le informazioni nel dettaglio, è pubblicato sul sito [www.makerfairerome.eu](http://www.makerfairerome.eu).

*“Maker Faire Rome – The European Edition” è un progetto promosso dalla Camera di Commercio di Roma*

*e organizzato da Innova Camera, Azienda Speciale che si occupa di innovazione e di sviluppo*

*del sistema imprenditoriale, nell’ambito del progetto PID Punto Impresa Digitale*

*Ufficio Stampa Camera di Commercio di Roma –* *ufficiostampa@innovacamera.it*