

Microsoft e CampuStore in tour in Basilicata

Innovazione didattica e tecnologie sicure per la scuola del futuro

[Matera - 22 maggio dalle 9:00 alle 14:30 - Istituto Tecnico Industriale "Pentasuglia"](#)

[Potenza - 24 maggio dalle 9:00 alle 14:30 - Liceo Scientifico "G. Galilei"](#)

Microsoft Italia, in collaborazione con l'**Ufficio Scolastico Regionale della Basilicata** e **CampuStore**, organizza una giornata dedicata al tema della **sicurezza** e dell'**innovazione didattica e tecnologica** nella scuola, rivolta a docenti, dirigenti scolastici, DSGA e animatori digitali.

Questi argomenti verranno affrontati sia attraverso una **sessione plenaria** che attraverso dei **laboratori operativi**, che illustreranno le migliori pratiche di innovazione didattica e uso consapevole delle nuove tecnologie.

Dopo l'apertura dei lavori con gli interventi del **Direttore Generale dell'USR Basilicata**, Dott.ssa Claudia Datena, e dei **dirigenti scolastici** dei due istituti ospitanti, la Dott.ssa Camilla Bistolfi, direttrice del Centro Nazionale Anti-Cyberbullismo e consigliere di amministrazione presso l'Istituto Italiano per la Privacy, affronterà l'importante tema della **tutela dei minori online tra norme europee e leggi nazionali**. Questo argomento, su cui verte una crescente attenzione anche grazie all'imminente entrata in vigore del **GDPR** (Regolamento generale sulla protezione dei dati), verrà trattato dal punto di vista delle istituzioni didattiche.

La mattinata proseguirà con gli interventi di:

- **Biagio Catalano**, Microsoft Solution Seller, su sicurezza e facilità di gestione di dispositivi e utenti con **Windows 10**, **Intune for Education** e **Office 365**
- **Carlo Sansonetti** (a Potenza) e **Luca di Fino** (Matera), entrambi Microsoft Innovative Educator, che condivideranno **esperienze didattiche con Office 365**
- **Marco Vigelini** (a Potenza), Global Minecraft Mentor e maggiore esperto italiano di Minecraft, e **Guido Rizzo** (a Matera), Microsoft Learning Consultant, che condurranno dei laboratori pratici su **Minecraft: Education Edition**, l'ambiente di apprendimento immersivo ispirato al videogioco più conosciuto al mondo.

A tutti i partecipanti all'evento, oltre all'utile **dispensa sul GDPR nel settore dell'istruzione**, verrà **dato in omaggio il mondo virtuale Minecraft su STEAM e atelier creativi** sviluppato da Marco Vigelini per CampuStore.

Per l'**iscrizione gratuita** è sufficiente cliccare sull'evento di proprio interesse:

[Matera - 22 maggio dalle 9:00 alle 14:30 - Istituto Tecnico Industriale "Pentasuglia"](#)

[Potenza - 24 maggio dalle 9:00 alle 14:30 - Liceo Scientifico "G. Galilei"](#)

Questi due eventi rientrano nelle attività di Microsoft Italia di **promozione e sviluppo della cultura digitale** nella scuola come previsto dal protocollo d'intesa sottoscritto a maggio 2015 con il MIUR, per un uso consapevole delle nuove tecnologie a scuola, per l'implementazione di metodologie didattiche innovative che permettano a docenti e studenti di sviluppare le competenze del XXI secolo, per poter lavorare in un ambiente di apprendimento sicuro e nel rispetto delle nuove direttive sulla privacy.