



YOOX
NET-A-PORTER
GROUP

COMUNICATO STAMPA

OLTRE 1000 STUDENTI COINVOLTI PER LA DIGITAL WEEK A OPIFICIO GOLINELLI: 10 attività formative inedite per i futuri “talenti digitali”, nell’ambito della collaborazione tra Fondazione Golinelli e YOOX NET-A-PORTER GROUP

Bologna, 16 ottobre 2017 - Dal 9 al 13 ottobre Fondazione Golinelli e YOOX NET-A-PORTER GROUP (YNAP), leader globale nel luxury fashion e-commerce, hanno promosso la **Digital Week**, una settimana di **attività gratuite** dedicate alle scuole dell’infanzia, primarie, secondarie di I e II grado sul tema del digitale. Dalla robotica al *coding* visuale, dai Lego a Cubetto (giocattolo di legno dalle attraenti forme geometriche colorate), dalla crittografia alla programmazione informatica, dalla realtà virtuale al design: tanti i laboratori didattici attraverso i quali i bambini e i ragazzi hanno esplorato il mondo digitale. Sono stati oltre 1000 gli studenti coinvolti, provenienti da 46 classi di scuole emiliano-romagnole di ogni ordine e grado, che hanno preso parte a **10 attività gratuite, grazie al contributo e al know-how unico e specifico di YOOX NET-A-PORTER GROUP.**

L’iniziativa, che si è svolta a Opificio Golinelli in occasione di **Europe Code Week 2017** (codeweek.eu), si inserisce nell’ambito della collaborazione che Fondazione Golinelli e YOOX NET-A-PORTER GROUP hanno avviato per far conoscere alle scuole le opportunità che il digitale offre. La maggior parte delle attività proposte, ideate per l’occasione e dunque inedite nel panorama delle didattiche e dei percorsi formativi per le tecnologie digitali, è stata messa a punto e condotta da **YOOX NET-A-PORTER GROUP** per incoraggiare lo sviluppo di competenze digitali, diffondere le conoscenze tecniche di base, comprendere i processi legati al coding e stimolare il pensiero computazionale al fine di formare i futuri talenti digitali.

Le attività organizzate durante la Code Week, si inseriscono all’interno di un programma di attività interattive di programmazione informatica, promosse grazie alla partnership che vede da tempo Fondazione Golinelli e YOOX NET-A-PORTER GROUP impegnati nell’educazione digitale e che li vedrà collaborare anche in occasione di altri eventi internazionali come **L’Ora del Codice**, che si svolgerà a inizio dicembre.

FONDAZIONE GOLINELLI

Fin dalla sua nascita Fondazione si occupa in maniera integrata di educazione, formazione e cultura per favorire la crescita intellettuale ed etica dei giovani e della società e con l’obiettivo di contribuire allo sviluppo sostenibile del nostro Paese. Uno degli scopi strategici più importanti è quello di fornire ai ragazzi (soprattutto in età scolare, partendo anche dai bambini), i futuri cittadini del domani, indirizzi e strumenti che consentano loro di crescere responsabilmente. Giovani in grado di svilupparsi in maniera innovativa e competitiva in un mondo sempre più globalizzato, complesso, multiculturale e imprevedibile.

YOOX NET-A-PORTER GROUP e la digital education

L’*education* è una delle priorità del programma di Sostenibilità di YOOX NET-A-PORTER GROUP.



YOOX
NET-A-PORTER
GROUP

Nel corso dei suoi 17 anni di storia, YNAP ha formato al suo interno migliaia di giovani talenti nell'ambito digitale e da diverso tempo è impegnato, grazie anche alla collaborazione con Fondazione Golinelli e altre istituzioni, nell'investire nell'educazione digitale – sia in Italia che all'estero – essenziale per dare supporto alla trasformazione digitale e contribuire a creare un bacino eterogeneo di talenti, che favorisca lo sviluppo del settore e della comunità in generale. YNAP è anche membro della “Coalizione per l’occupazione e le competenze digitali istituita dalla Commissione Europea” con l’obiettivo di formare 1 milione di giovani nel settore digitale entro il 2020.

CODE WEEK

L’iniziativa, dal 7 al 22 ottobre 2017, supportata dalla Commissione Europea, celebra l’importanza del coding e si propone di offrire la possibilità di imparare a programmare in modo divertente e immediato.

www.codeweek.eu

ATTIVITÀ DIDATTICHE REALIZZATE (con la collaborazione e il contributo di YOOX NET-A-PORTER GROUP)

Future Gate

Per chi: Scuola primaria Il ciclo e secondaria di I grado. Durata: 2h

Come vedere e interagire con il mondo guardandolo da una nuova finestra. Riusciremo a introdurre alla programmazione i ragazzi utilizzando la Robotica e il Coding Visuale per la risoluzione di problemi pratici. Grazie alla realtà virtuale riusciremo a esplorare mondi lontani e viaggiare nel tempo e nello spazio.

User Experience (UX) Design

Per chi: Scuola secondaria di II grado. Durata: 2h

Un laboratorio per comprendere l’importanza della User Experience e immergersi nelle metodologie di progettazione più comuni, dai parametri di riferimento competitivi ai flussi di attività utente, dai percorsi dei clienti ai test degli utenti. Dopo una breve panoramica su come il team User Experience di YOOX applica questi strumenti a progetti di business, gli studenti saranno impegnati in un workshop di Design.

Agile fundamentals

Per chi: Scuola Secondaria di II grado. Durata: 2h

Utilizzando i Lego Game capiremo come si lavora in team da YNAP per affrontare e vincere le sfide del digitale, raggiungere la soddisfazione del cliente abbattendo costi e tempi di sviluppo del prodotto. Vedremo come è possibile prendere decisioni collettive e come adattarsi ai cambiamenti.

La scienza tra le mani Makey Makey

Per chi: Scuole d’Infanzia dai 5 anni e classe I della Scuola Primaria. Durata: 1h15’



MakeyMakey è un kit che trasforma qualsiasi oggetto in grado di condurre elettricità in una tastiera del computer. Un laboratorio tra musica, gioco e didattica dove frutta, ortaggi, pasta modellabile, perfino il nostro corpo, possono diventare strumenti musicali alternativi o tastiere interattive.

Robotica al cubo

Per chi: Scuole d'Infanzia dai 4 anni e classe I della Scuola Primaria. Durata: 1h15'

Cubetto, apparentemente solo un giocattolo di legno dalle attraenti forme geometriche colorate, è in realtà uno strumento prezioso attraverso cui i bambini possono imparare le basi della programmazione e del pensiero computazionale prima ancora di saper leggere o scrivere. Durante il laboratorio vengono stimolate la conoscenza dello spazio, la geometria, l'intuito. I piccoli studenti utilizzano forme e colori per la risoluzione di problemi e per il raggiungimento di obiettivi prefissati.

Robotica Junior

Per chi: Scuola Primaria I ciclo. Durata: 2h

La robotica educativa offre numerosi spunti educativi e metodologici e si sta affermando sempre più nelle istituzioni scolastiche come materia trasversale. A partire dall'utilizzo dei giocattoli smart Bluebot e Cubetto, si descrivono le prerogative di un robot e le modalità di interazione, per poi procedere con sfide di programmazione.

Crittogrammi: la matematica dei codici segreti

Per chi: Scuola Primaria e Secondaria di I grado. Durata: 1h30'

La scienza che c'è dietro la creazione di codici segreti si chiama crittografia, ed è un tema sempre più sentito nell'ambito delle comunicazioni, soprattutto quelle digitali. In questo laboratorio si impara la logica dei codici segreti, cercando di interpretarli, di modificarli e di crearne di nuovi. Dietro ogni codice segreto, inoltre, c'è un processo logico-matematico, detto algoritmo, che è, in realtà, la chiave necessaria ad interpretarlo.

Coding

Per chi: Scuola Primaria e Secondaria di I grado. Durata: 2h

Mediante Scratch, linguaggio di programmazione visuale a blocchi sviluppato dal MIT di Boston, gli studenti hanno la possibilità di sperimentare le prime nozioni di programmazione informatica in maniera creativa e giocosa, apprendendo e mettendo subito in opera concetti complessi come funzioni, variabili, cicli e tutto quanto sia possibile sviluppare con i consueti linguaggi di programmazione.

Coding con Makey Makey

Per chi: Scuola Primaria II ciclo e Secondaria di I grado. Durata: 2h

L'attività prevede l'utilizzo di Scratch in associazione con Makey Makey, un kit elettronico in grado di trasformare in interfaccia qualsiasi oggetto conduttivo (frutta, DIDÒ, metalli e persino persone), allo scopo di sviluppare un videogioco e anche un originale controller con cui giocare.

Arte Digitale: disegnare e suonare con gli algoritmi

Per chi: Scuola Primaria II ciclo e Secondaria di I grado. Durata: 2h



YOOX NET-A-PORTER GROUP

Cosa distingue un prodotto artistico artigianale da uno realizzato con il computer? Possono essere entrambi definiti opere d'arte? In questa attività di programmazione informatica gli studenti hanno l'opportunità di produrre linee e figure complesse come i frattali e persino creare loop musicali elettronici.

YOOX NET-A-PORTER GROUP

YOOX NET-A-PORTER GROUP è il leader globale nel luxury fashion e-commerce. Il Gruppo è un'azienda globale con radici anglo-italiane ed è il risultato della rivoluzionaria fusione, avvenuta nell'ottobre 2015, tra YOOX GROUP e THE NET-A-PORTER GROUP, due pionieri che hanno trasformato il settore della moda e del lusso sin dalla loro nascita nel 2000.

YOOX NET-A-PORTER GROUP vanta un modello di business unico nel suo genere, con i suoi online store multimarca in-season, NET-A-PORTER e MR PORTER e gli online store multimarca off-season, YOOX e THE OUTNET, ma anche attraverso numerosi ONLINE FLAGSHIP STORES "Powered by YNAP". Dal 2012 il Gruppo è, inoltre, partner di Kering in una joint venture dedicata alla gestione degli ONLINE FLAGSHIP STORES di diversi marchi del lusso del gruppo francese.

YOOX NET-A-PORTER GROUP ha un posizionamento unico nel settore ad alta crescita del lusso online e può contare su oltre 2,9 milioni di clienti attivi, 29 milioni di visitatori unici mensili in tutto il mondo e ricavi netti aggregati pari a 1,9 miliardi di Euro nel 2016. Il Gruppo ha centri tecno-logistici e uffici in Europa, Stati Uniti, Giappone, Cina e Hong Kong e distribuisce in più di 180 Paesi nel mondo. YOOX NET-A-PORTER GROUP è quotata alla Borsa di Milano come YNAP.

Per ulteriori informazioni: www.ynap.com

Linkedin: YOOX NET-A-PORTER GROUP | Twitter: @YNAP | Instagram: @YNAP