

COMUNICATO STAMPA

IL CUBO DI RUBIK ARRIVA NELLE SCUOLE D'ITALIA CON UNO SPECIALE PROGETTO DIDATTICO: "SCUOLA AL CUBO"

Per la prima volta Rubik's entra nelle scuole d'Italia ed è protagonista di attività ludiche e formative che aiutano i ragazzi e le ragazze ad allenare le loro capacità logiche e a sviluppare competenze e abilità necessarie per definire le proprie future attitudini professionali

Ottobre 2023 - **Rubik's**, l'originale Cubo di Rubik inventato nel 1974 dal professore di architettura e scultore ungherese Ernő Rubik e prodotto da Spin Master, per la prima volta entra nelle scuole di tutta Italia grazie a "**Scuola al Cubo**", l'originale e innovativa iniziativa didattica per avvicinare i bambini e le bambine ad un gioco educativo, vero e proprio brain trainer, che allena le loro capacità logiche e sviluppa la loro creatività. L'iniziativa, rivolta agli insegnanti e alle classi quinte della scuola Primaria e alle tre classi della scuola Secondaria di Primo Grado, nasce dalla collaborazione tra **Parole O_Stili**, progetto di sensibilizzazione contro la violenza delle parole, **Spin Master** e **MiAssumo**, piattaforma digitale gratuita dedicata all'orientamento.

L'obiettivo del progetto, attraverso il legame indissolubile che il rompicapo più famoso al mondo ha con le **discipline STEM**, è accompagnare ragazzi e ragazze in un viaggio ludico e didattico che li aiuta a **sviluppare competenze e abilità** necessarie per definire le proprie future attitudini professionali, in modo da prepararli e avvicinarli attivamente e consapevolmente verso il loro futuro e il mondo del lavoro. Sono molteplici, infatti, i benefici pedagogici che da quasi 50 anni il celebre poliedro offre alle menti curiose di tutto il mondo, come la capacità di risolvere problemi, lo sviluppo del pensiero critico, della memoria e delle abilità matematiche stimolando al contempo la creatività e la crescita dell'autocontrollo, migliorando le capacità di pianificazione e strategia.

Sulla newsletter, sul sito e sui social di Parole O_Stili gli insegnanti possono iscriversi le loro classi e partecipare alla divertente proposta, strutturata in tre step: per prima cosa ogni insegnante deve completare con i suoi alunni una speciale attività didattica della durata di un'ora che si trova su **ancheioinsegno.it**, portale di Parole O_Stili, formata da una sezione informativa sul cubo, video e ricerche sulla sua storia e sui vari modi che esistono per risolverlo. I primi 100 insegnanti che completano l'attività ricevono il "Kit Insegnante", contenente cubi di Rubik con opuscoli e video tutorial che aiuteranno ad accompagnare gli studenti verso la risoluzione del meccanismo del cubo. A questo punto si giunge al terzo e ultimo step: la classe viene invitata ad accedere al portale gratuito MiAssumo e a completare una seconda attività che, utilizzando il celebre poliedro, permetterà agli studenti di misurare le competenze e attitudini disciplinari.

La particolarità di Rubik's è che non solo aiuta ad esercitare l'**abilità matematica** e la memoria ma, grazie al suo appeal senza tempo, alla sua affascinante complessità e al suo design iconico, ha conquistato un suo insostituibile spazio nella cultura pop internazionale e intergenerazionale, appassionando milioni di persone in tutto il mondo.





Una storia che unisce le generazioni, dai boomer e millennial ai ragazzi della Gen Z e Alpha, capace di ottenere milioni di visualizzazioni su piattaforme social come YouTube, Tik Tok e Twitch anche grazie ai suoi seguitissimi brand ambassador come la giovanissima campionessa italiana del Cubo Carolina Guidetti (con oltre 1 milione di fan sui social) o l'artista internazionale Giovanni Contardi, che realizza opere con il cubo di Rubik vendute a star come Will Smith, Kevin Hart e Cara Delevingne.

Per il progetto "Scuola al Cubo" al momento sono preiscritte 293 classi e 5503 studenti. Per iscriversi e partecipare basta accedere al link www.ancheioinsegno.it/attivita/scuola-al-cubo-2/. Le iscrizioni sono aperte fino a fine novembre.

Ufficio Stampa MiAssumo

SEC Newgate

Cecilia Chiarini | cecilia.chiarini@secnewgate.it | 333 5920477

Fausta Tagliarini | fausta.tagliarini@secnewgate.it | 347 6474513

Ufficio stampa Spin Master

Mongini Comunicazione

Simona Bastioni | sbastioni@monginicomunicazione.com | 349 5777825

Elisabetta Zerbato | ezerbato@monginicomunicazione.com | 349 6633150

MiAssumo

Piattaforma digitale gratuita e di gaming che accompagna lo/la studente/studentessa sin dalla scuola "media" fino all'università attraverso meccanismi di gamification e giochi di ruolo aiutando gli studenti a riconoscere le proprie competenze e riassumerle in un CV. Avvicinandoli così alle professioni del futuro.

MiAssumo nasce dall'esperienza di Parole O_Stili, l'associazione che dal 2017 con il suo Manifesto della comunicazione non ostile, combatte le parole d'odio in rete e promuove una cittadinanza digitale responsabile, riflettendo sugli aspetti etici della vita sociale e civile. MiAssumo è un progetto che immagina di tenere più stretti tra loro l'orizzonte etico e quello esistenziale e professionale, così da poter offrire alle nuove generazioni la possibilità di un aiuto concreto. L'orientamento, insomma, è una sfida a tutto tondo.

