



## Scuola, Google Csf al servizio dei docenti di sostegno

Google Computer Science First è una piattaforma di coding che aiuta i docenti anche senza esperienza a introdurre i nuovi linguaggi digitali nell'insegnamento delle materie scolastiche

ROMA - Un tour interattivo per approfondire la storia della civiltà e scoprire la vita nella domus romana, un gioco da tavola animato per l'ora di religione e un videogioco a quiz per illustrare il funzionamento del ciclo del carbonio. Sono alcuni dei progetti realizzati con Google Computer Science First, la piattaforma di coding, semplice e intuitiva, che aiuta i docenti anche senza esperienza a introdurre i nuovi linguaggi digitali nell'insegnamento delle materie scolastiche e a creare curricula verticali personalizzati, dalla primaria alle superiori.

Nel periodo di chiusura delle scuole più di 3mila docenti, guidati dalla Fondazione Mondo Digitale, hanno sperimentato la piattaforma Google Computer Science First e il coding per l'insegnamento delle discipline curricolari. Oltre mille insegnanti di sostegno hanno personalizzato gli interventi didattici per gli studenti con bisogni speciali e disabilità.

Tra le novità della terza edizione il format delle 'Digital Room' per incoraggiare la progettazione condivisa di percorsi trasversali funzionali anche per la didattica ibrida. Dalla collaborazione con il professore Alessandro Bogliolo nasce il primo corso online che aiuta i docenti a realizzare lezioni efficaci e coinvolgenti nei diversi contesti di apprendimento.

L'obiettivo della nuova edizione del programma, che da tre anni si avvale della collaborazione della Fondazione Mondo Digitale, è formare 5mila docenti italiani con webinar e aule virtuali per facilitare la collaborazione tra le comunità educanti e lo scambio di buone pratiche.

**Testata:** redattoresociale.it

**Data:** 2 ottobre 2020

Con la metodologia dello 'shadowing' chi ha più esperienza diventa guida e modello per gli altri ed è chiamato a proporre attività trasversali open source che ogni docente può sviluppare nella propria classe. Nelle 'Digital Room' gli insegnanti più innovativi si incontrano per progettare insieme e sperimentare nuovi curriculum.

Tema della terza edizione è il concetto di 'diversità', in tutte le sue dimensioni, con un focus specifico su disabilità e bisogni speciali. Le funzionalità della piattaforma consentono infatti di mettere in atto processi di insegnamento più attenti a tempi e modalità di apprendimento di ciascun alunno; la rappresentazione visiva facilita la concentrazione e la risoluzione di problemi più o meno complessi, mentre il lavoro collaborativo, anche a distanza, favorisce l'integrazione e la partecipazione di tutti gli studenti. Durante il lockdown oltre mille insegnanti di sostegno hanno sperimentato attività di coding per l'inclusione degli studenti più fragili.

Per la prima volta il programma si arricchisce anche di un Massive Open Online Courses, MOOC: gli otto moduli formativi animati in diretta da Alessandro Bogliolo, professore di Sistemi di elaborazione delle informazioni all'Università di Urbino, vengono poi condivisi con tutti su [www.formazione.innovationgym.org](http://www.formazione.innovationgym.org). (DIRE)