

# LA STAMPA

## Fondazione mondo digitale e Google puntano sul codice in classe

Insegnare la programmazione ai bambini è cosa buona e giusta, ma chi la insegna ai docenti? Ci prova per la seconda Google Computer Science First, la piattaforma gratuita per apprendere nuovi linguaggi e competenze digitali



Dopo il successo della prima edizione che ha coinvolto 470 insegnanti, la Fondazione mondo digitale lancia a 5 “super docenti” la sfida di formare oltre 500 colleghi di 5 regioni all’uso di [Google Computer Science First](#), per l’insegnamento del coding in classe. Con la collaborazione di docenti della scuola primaria, prende vita anche il primo tentativo di curriculum mapping e di sperimentazione dell’uso della piattaforma per l’insegnamento delle materie tradizionali.

Anche per il 2019 la Fondazione mondo digitale è al fianco di Google per appassionare i docenti della scuola italiana al pensiero computazionale attraverso l'esperienza di Computer Science First, la piattaforma gratuita per insegnare e apprendere nuovi linguaggi di programmazione e acquisire velocemente le competenze digitali per integrare la didattica con metodologie più efficaci e trasversali.

Dopo il successo della prima edizione, che ha coinvolto 470 insegnanti e 9.000 studenti, la Fondazione mondo digitale lancia una nuova sfida a 5 “super docenti” che dovranno formare nel 2019 oltre 500 colleghi di Lazio, Campania, Sicilia, Veneto e Piemonte. Il modello di insegnamento alla pari, supportato da attività guidate, giochi e video animazioni, aiuta il docente, anche senza esperienza, a introdurre i nuovi linguaggi digitali nell'insegnamento delle materie scolastiche e a creare curriculum verticali, dalle elementari alle superiori, che rispettano tempi e modalità di apprendimento di ciascuno studente, anche con bisogni speciali.

La piattaforma, basata sul linguaggio intuitivo Scratch, ideato dal gruppo Lifelong Kindergarten del Mit media lab, non è pensata solamente per acquisire in modo veloce le abilità base di programmazione ma anche per accompagnare i docenti lungo percorsi didattici capaci di intrecciare il coding con le discipline curricolari.

Il lavoro fianco a fianco con alcuni insegnanti di scuola primaria, protagonisti della prima edizione del progetto, ha permesso infatti alla Fondazione Mondo Digitale di sperimentare un primo tentativo di mappatura del curriculum per creare connessioni tra le aree di attività di CS First (story-telling, fashion and design, arte, friends, social media, game design, animation, mathematics, computer science) e le principali materie scolastiche.

Il risultato della collaborazione è una selezione di attività trasversali che ogni insegnante può implementare e personalizzare secondo le proprie esigenze per trovare soluzioni pedagogiche nuove e accattivanti: da animazioni di scienze sul ciclo dell'acqua e sulla nascita della terra, a progetti di storytelling sulla storia, fino a giochi interattivi di geografia, matematica e inglese. Nel mese di ottobre, con la "Csf League", vengono premiati i progetti migliori realizzati dai docenti insieme ai loro studenti.

"I risultati raggiunti con la prima edizione del progetto ci hanno confermato che ci sono moltissimi docenti e dirigenti innovatori pronti a sperimentare nuovi modi di fare didattica. Il nostro impegno, al fianco di Google, è quello di offrire formazione e strumenti per renderli protagonisti del cambiamento e attori consapevoli della trasformazione digitale della scuola", dichiara Alfonso Molina, direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale.

"A Google - spiega Verónica Gebhardt, Google education program manager - vogliamo ispirare i giovani di tutto il mondo non solo a utilizzare la tecnologia, ma anche a crearla. Desideriamo preparare gli studenti per il futuro, e incrementare l'accesso all'educazione informatica. Per questo siamo entusiasti di collaborare nuovamente con il nostro partner Fondazione Mondo Digitale per la formazione di 500 insegnanti sui moduli di computer science first".