

CORCOM

L'INIZIATIVA

## Risorgimento digitale, Tim lancia "Maestri di'Italia"

Dal 14 aprile via alle classi online per supportare la scuola digitale: cinque corsi di competenze digitali, cinque programmi di edutainment per bambini e 35 lezioni per docenti e studenti delle superiori



**P**rosegue e si arricchisce di nuovi contenuti il progetto “Operazione Risorgimento Digitale”, il progetto lanciato da Tim per favorire la diffusione delle competenze digitali tra cittadini, imprese e pubbliche amministrazioni. Di fronte all'emergenza Coronavirus e nell'ottica di proseguire nella propria mission, sarà lanciato a partire dal 14 aprile, “Maestri d'Italia”, la prima scuola online che nasce con l'obiettivo di portare nelle case degli italiani la cultura digitale attraverso la testimonianza di personaggi pubblici e format di apprendimento anche per i più piccoli, al fine di far conoscere tutte le potenzialità di Internet in un momento particolare per il Paese.

**Si tratta quindi di una scuola diffusa**, gratuita e interattiva, che nasce dalla sinergia tra «luoghi» virtuali e un **ricco palinsesto di incontri e contenuti interattivi** della durata di circa un'ora, disponibili live sul sito Operazione Risorgimento Digitale, sui canali YouTube e *Facebook*, on demand sulle piattaforme per la didattica online che hanno già aderito al progetto (*Cisco, Google, IBM e WeSchool*) e su tutte le altre che vorranno aderire all'iniziativa.

“Nel momento difficile che affrontiamo cresce a dismisura l'importanza del digitale e delle competenze necessarie a usarlo, a stare in rete – spiega **il presidente di Tim, Salvatore Rossi** – Operazione Risorgimento Digitale non poteva quindi fermarsi, doveva anzi accelerare. Dopo aver potenziato la capacità dei cittadini di connettersi fra loro e con la rete, abbiamo allora deciso di fare un ulteriore passo: Maestri d'Italia ci permetterà, in maniera concreta, di rafforzare il dialogo avviato con i cittadini di ogni età e in ogni angolo del Paese, dando loro informazioni e approfondimenti offerti da figure di eccellenza. Contiamo comunque che il nostro originario progetto possa tornare presto tra le strade d'Italia”.

Il progetto si rivolgerà a tutte le fasce d'età con lezioni e dialoghi sui grandi temi del digitale e della società: cittadini, insegnanti, imprenditori, bambini potranno acquisire nuove competenze digitali, ora più che mai centrali. L'interazione con il pubblico sarà garantita grazie all'utilizzo di piattaforme accessibili come *Google Meet, YouTube e Facebook*, che permettono di condividere video, audio e schermate.

**Il programma prevede un ciclo di oltre trenta lezioni tenute dai “Maestri”** che approfondiranno gli impatti sociali ed economici dell'emergenza Coronavirus con l'obiettivo di creare occasioni di dialogo e confronto con autorevoli personalità che si sono messe a disposizione dei cittadini per favorire la comprensione di temi rilevanti. Ogni giorno in un talk di un'ora su *YouTube* e diretta *Facebook*, saranno affrontati i temi dell'emergenza – dai nuovi modelli possibili di sviluppo, al cambiamento dell'economia alla ricerca scientifica –. I primi speaker sono: **Carlo Ratti, Italo Rota, Ilaria Capua, Roberto Cingolani, Carlo Cottarelli, Roberto Burioni, Stefano Boeri** e

**Makkox.**

**Cinque master class di quattro lezioni ciascuna insegneranno invece a valorizzare Internet e le sue risorse** in questo particolare periodo di emergenza che limita gli spostamenti e i contatti fisici. Si tratta di corsi specifici sulle competenze digitali svolti su *Google Meet* e rivolti a docenti con il desiderio di conoscere gli strumenti della didattica digitale, *smart worker* della pubblica amministrazione e delle aziende, a chi vuole conoscere le basi della *cybersecurity* per navigare sicuro, e più in generale a chi vuole imparare ad utilizzare i *social network* per la propria professione.

**Un ampio spazio sarà infine dedicato ai bambini** con un programma di contenuti di edutainment, per far acquisire loro le competenze digitali giocando. Una sessione mattutina di un'ora circa, interattiva e coinvolgente sui primi passi di tecnologia, robotica ed esperimenti scientifici e di cucina, bricolage e chimica; discipline tradizionali come le scienze, ambiente e territorio affrontate tutte attraverso il gaming. L'obiettivo è sviluppare nei bambini competenze, creatività e stimolare tutte le diverse forme di intelligenza: spaziale, logico-matematica, sociale, introspettiva, linguistica e artistica. I contenuti educazionali saranno curati da esperti del settore e personaggi amati dai bambini: *Codemotion*, Fondazione Mondo Digitale, *OFpassiON*, *Maker Camp* e Telefono Azzurro. ■

**Testata:** corrierecomunicazioni.it

**Data:** 10 aprile 2020