

**Newspaper metadata:**

Source: Dire - Agenzia

Author:

Country: Italy

Date: 2020/10/05

Media: Agency

Pages: -

**Media Evaluation:**

Readership:

-

Ave

€ 0

Pages Occuped

0.0

ZCZC DRS0079 2 LAV 0 DRS / WLF SCUOLA. "DIVERSITY": INCLUSIONE CON LA GOOGLE COMPUTER SCIENCE FIRST, ANCHE IN EMERGENZA Un corso di formazione per utilizzare la piattaforma di coding che aiuta i docenti anche senza esperienza a personalizzare le lezioni attraverso strumenti digitali, e a renderle inclusive verso gli studenti con disabilità e bisogni speciali. Tra i progetti realizzati, un tour interattivo nella domus romana, un gioco da tavola animato per l'ora di religione e un quiz per illustrare il funzionamento del ciclo del carbonio (RED.SOC.) Come aiutare gli insegnanti a personalizzare le lezioni e a renderle inclusive anche per gli studenti con disabilità e bisogni speciali? Nel periodo di chiusura della scuola, la Fondazione [Mondo Digitale](#) ha coinvolto più di 3 mila docenti e oltre mille insegnanti di sostegno nello sperimentare la piattaforma Google Computer Science First e il coding, per introdurre i nuovi linguaggi digitali nell'insegnamento delle materie scolastiche, dalla primaria alle superiori. Google Computer Science First è una piattaforma di coding, semplice e intuitiva, che aiuta i docenti anche senza esperienza a personalizzare le lezioni attraverso strumenti digitali. Tema centrale di quest'anno è la "Diversity": "L'obiettivo è quello di includere e valorizzare la diversità in tutte le sue dimensioni, con un focus specifico su disabilità e bisogni speciali - spiegano dalla Fondazione [Mondo Digitale](#) -. 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 inoltre 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". Tra i progetti realizzati, 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. Per incoraggiare la progettazione condivisa di percorsi trasversali, attraverso la didattica ibrida, è stato ideato il format delle "Digital Room", dove gli insegnanti che hanno sperimentato le pratiche più innovative si incontrano per progettare insieme e sperimentare nuovi curriculum. Il programma di formazione, tenuto dal professore di Sistemi di elaborazione delle informazioni all'Università di Urbino Alessandro Bogliolo, facilita la collaborazione e lo scambio di buone pratiche attraverso webinar e aule virtuali: 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. Per la prima volta quest'anno il programma rientrerà nei Massive open online courses: gli otto moduli formativi, svolti in diretta, verranno poi condivisi su [www.formazione.innovationgym.org](http://www.formazione.innovationgym.org). ([www.redattoresociale.it](http://www.redattoresociale.it)) 051148 10 2020 NNNN