

VII Meeting Docenti Virtuali e Insegnanti 2.0

Computer Science First, per l'apprendimento della programmazione informatica



Verónica Gebhardt, Computer Science Program Manager presso la sede di Zurigo di Google, illustra il progetto della sua azienda che ha la finalità di rendere gli studenti non solo fruitori ma anche creatori di prodotti digitali. Per questo è stata pensata e realizzata una piattaforma ad hoc, Computer Science First (g.co/csfirst/it), che da quattro anni fornisce ai ragazzi gli strumenti per apprendere i concetti base della programmazione informatica. Verónica Gebhardt ha preso parte al VII meeting Docenti virtuali e Insegnanti 2.0.

Fondazione Mondo Digitale insieme a Google Computer Science First

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, semplice e innovativa 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 curriculari. 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.