



“Computer Science First”: la piattaforma che aiuta i docenti a diventare tecnologici



C'è chi ha programmato con il codice a blocchi una lezione di scienze sul ciclo dell'acqua, chi ha animato una storia digitale con personaggi robotici costruiti con materiali di riciclo, chi ha disegnato la linea del tempo per rendere più coinvolgente la storia, chi ha scritto un gioco di educazione alimentare. Sono alcuni dei progetti realizzati insieme, da docenti e alunni, con Computer Science First, la piattaforma gratuita di Google arrivata nelle scuole italiane grazie alla collaborazione della Fondazione Mondo Digitale. La piattaforma CS First è pensata per gli insegnanti che vogliono introdurre le nuove tecnologie nella didattica per

rendere l'apprendimento più coinvolgente, attivo e appassionante. Una scuola per tutti ma di qualità. Video tutorial e materiali semplici e intuitivi aiutano il docente, anche senza esperienza, a introdurre i nuovi linguaggi digitali nell'insegnamento delle materie tradizionali e a creare curriculum verticali, dalle elementari alle superiori, attenti ai tempi e modalità di apprendimento di ogni studente.

Grazie al programma di Computer Science First i docenti hanno creato contenuti personalizzati e di valore, anche per ragazzi con bisogni speciali, hanno portato in classe lezioni interdisciplinari e, attraverso il modello peer to peer, formato al coding centinaia di colleghi, innescando un effetto moltiplicatore, fuori e dentro la scuola.

I risultati della prima sperimentazione, che ha già raggiunto 470 docenti di scuola primaria e secondaria nel Lazio, in Lombardia e in Campania, vengono presentati mercoledì 17 ottobre, alle 11.30 presso l'IIS Leonardo Da Vinci di Roma. Al CS First Day intervengono Salvatore Giuliano, sottosegretario all'Istruzione, Università e Ricerca, Diego Ciulli, public policy manager di Google Italia, Mirta Michilli, direttore generale della Fondazione Mondo Digitale, oltre a docenti e dirigenti scolastici protagonisti del programma. L'evento porta alla luce difficoltà e sfide di una rivoluzione tecnologica che non può limitarsi a introdurre nuovi strumenti didattici ma richiede agli insegnanti di acquisire velocemente nuove competenze per aiutare la scuola a fare davvero cultura digitale per lo sviluppo del paese.