

AVVIATO ALL'ELEMENTARE DE SCALZI-POLACCO E ALLA MEDIA CANTORE, IL PROGETTO DURERÀ 2 ANNI

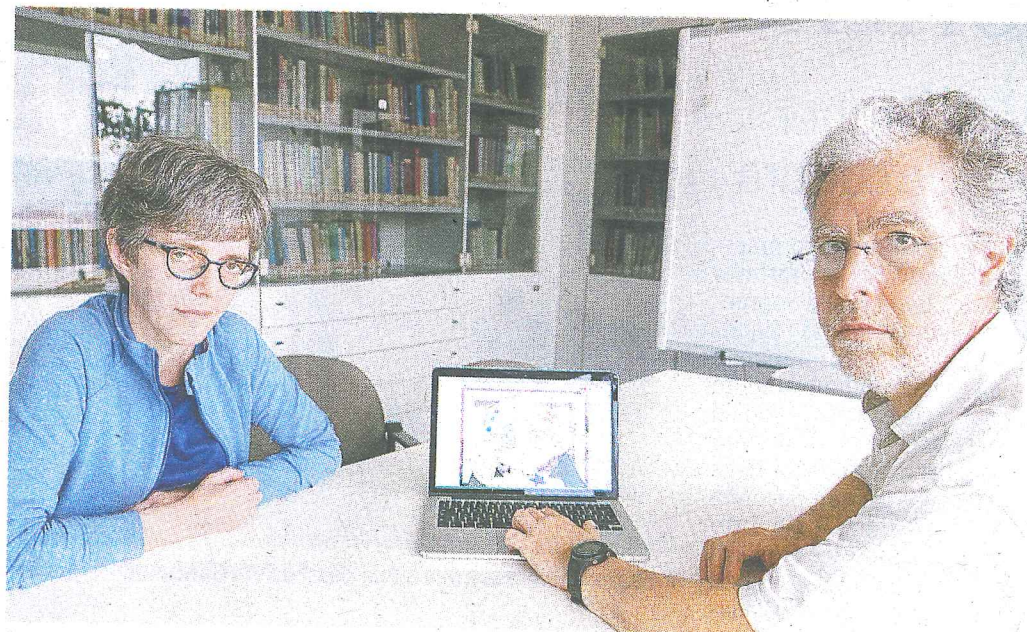
Gli alunni che progettano i videogame

Guidati da due ricercatori del Cnr, i ragazzi hanno realizzato brevi storie animate

FRANCESCO MARGIOCCO

I VIDEOGAME? Li progettano direttamente gli studenti, usando semplici applicativi per la programmazione e l'antico ingrediente che da sempre contraddistingue soprattutto i giovanissimi: la fantasia.

Seymour Papert lo predicava già negli anni Sessanta. Ben prima dell'avvento del pc, il visionario matematico e pedagogista che avrebbe poi co-diretto, fino al 1981, il laboratorio sull'intelligenza artificiale del Mit, aveva chiara l'importanza dell'informatica per l'apprendimento. Aveva teorizzato la presenza di un computer su ogni banco e di un ambiente, molto simile all'odierno internet, dove gli alunni potessero attingere a un'infinità di materiale scolastico. La tecnologia, a suo dire, non solo non avrebbe minacciato l'istruzione tradizionale ma le avrebbe offerto un sostegno. Mezzo secolo dopo, Papert continua a godere di altissima considerazione, nonostante risultati altalenanti. Uno studio Ocse del 2012 - si veda il riquadro qui accanto - mette addirittura in dubbio l'efficacia di internet nelle scuole. Augusto Chiocciariello, fisico del Cnr, riassume il problema in parole semplici: «Se



Laura Freina e Augusto Chiocciariello dell'Itd-Cnr di Genova

GENTILE

introduci nuovi strumenti d'insegnamento devi anche cambiare il modo d'insegnare».

Non sta andando esattamente così. L'Italia, nonostante i molti passi in avanti, non ha inserito l'informatica tra le materie di studio alle elementari né alle medie. Con le poche risorse economiche di cui dispongono, Chiocciariello e un piccolo gruppo di ricercatori del Cnr di Genova stanno cercando di cambiare questa mentalità.

«Con alcune scuole della città abbiamo avviato dei progetti per formare i docenti e creare nuovi laboratori didattici in cui gli alunni possano usare il pc per realizzare disegni animati o veri e proprie videogame». Chiocciariello lavora all'Itd, l'Istituto per le tecnologie didattiche del Cnr che dagli anni Novanta usa il videogame come mezzo per migliorare l'apprendimento a scuola.

Cominciato quest'anno in

due scuole genovesi, l'elementare De Scalzi-Polacco e la media Cantore, il suo nuovo lavoro si concluderà tra due anni. «È ancora presto per tirare le somme ma riteniamo che l'approccio sia giusto, che il computer, se vogliamo davvero servirne per migliorare la scuola, debba essere non solo per leggere, scrivere e giocare, ma anche per programmare», dice Chiocciariello.

Nella De Scalzi-Polacco i

bambini hanno sceneggiato e costruito delle brevi storie animate, come il concerto rock su-bacqueo di un pesciolino o la danza di due sirenette. Gli alunni della media Cantore si sono spinti un po' più in là e sotto la supervisione di Laura Freina, anche lei del Cnr, hanno realizzato dei videogame e hanno smontato il luogo comune che vede nel giochino elettronico un ammorbata-cervelli.

Usando l'ambiente di programmazione Scratch del Mit Media Lab, disponibile gratis su internet, gli alunni della Cantore hanno realizzato un videogioco in cui un campo da calcio smontato in tanti pezzi come un puzzle va rimontato perché Ronaldo possa tirare in porta, un altro (ripreso nell'immagine qui a destra) dove dei Pac-man devono trovare la via d'uscita da un labirinto, un terzo dove palloncini volanti vanno fatti esplodere e liberano domande d'italiano, storia, matematica a cui bisogna rispondere per andare avanti. «Il videogioco non inibisce l'intelligenza. Al contrario è uno strumento che aiuta a ragionare, specie - sottolinea Freina - quando sono i ragazzi a progettarlo e a crearlo».

margiocco@ilsecoloxix.it

© BY NC ND ALCUNI DIRITTI RISERVATI

Il contesto internazionale

Per rimuovere l'alone di mistero che avvolge la programmazione computer e per mostrare che l'informatica non è difficile da organizzare non governati Code.org promuove da ormai anni l'"Ora del codice", esercizio per insegnare agli alunni le basi della programmazione software. La prossima edizione si svolgerà al 9 dicembre, durante la Settimana di educazione all'informatica.

IL QUADRO NAZIONALE

La declinazione italiana dell'"Ora del codice" è il progetto "Programma futuro" che ha ottenuto il riconoscimento di iniziativa di eccellenza europea per l'istruzione digitale che deve fare i conti con la preparazione non sempre adeguata degli insegnanti delle scuole.

L'INIZIATIVA DEL CNR

Potendo contare su poche risorse, l'Istituto per le tecnologie didattiche del Cnr ha avviato per ora solo a Genova un progetto di evangelizzazione informatica nelle scuole elementari e medie. Il progetto forma i docenti affinché possano poi realizzare insieme ai loro alunni cartoni animati o videogame.

L'OBIETTIVO DEL CNR

Secondo Seymour Papert, guru negli anni Sessanta dell'informatica come metodo d'insegnamento, il computer stimola la creatività, tesi è dibattuta e messa in dubbio da recenti studi dell'Ocse che evidenziano come i Paesi le cui scuole usano poco internet - Corea del Sud e Giappone - siano quelli con il miglior rendimento scolastico. Ma la stessa Ocse invita a leggere la sua analisi come un stimolo per usare il computer più efficacemente.