

Imparare a programmare con Scratch

Il progetto "Coding nelle Scuole" di Informatici Senza Frontiere

Negli ultimi anni, Informatici Senza Frontiere ha portato avanti il progetto "Coding nelle Scuole", un'iniziativa volta a insegnare ai più giovani come utilizzare il computer in modo attivo e intelligente. Un team di soci – tra cui Isabella Chiodi, Alberto Fenati, Giorgio Lazzaro, Tiziana Manfrin, Ruggero Segalla e Clelia Zordan – ha guidato bambini e ragazzi di scuole primarie e secondarie di primo grado alla scoperta della programmazione con Scratch, un linguaggio sviluppato dal Media Lab del Massachusetts Institute of Technology (MIT).

L'inclusione digitale attraverso il coding

Il progetto mira a promuovere l'inclusione digitale delle nuove generazioni, trasformando il computer da semplice strumento di intrattenimento a un mezzo per apprendere e creare. Scratch, con il suo approccio intuitivo e visuale, permette ai ragazzi di imparare i fondamentali della programmazione mentre danno vita a storie interattive, giochi e quiz. L'obiettivo è quello di cementare i concetti appresi in aula e offrire uno spazio per esprimere la propria creatività.

Il concorso Scratch: imparare giocando

All'interno del progetto è stato lanciato il Concorso Scratch, una competizione che sfida gli studenti a mettere in pratica le competenze acquisite. Utilizzando Scratch, i partecipanti sono stati invitati a creare un'animazione che esplorasse uno dei seguenti temi:

- Gli obiettivi 7, 11 o 13 dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile
- Un tema di una materia curriculare trattata durante l'anno scolastico

L'obiettivo dei lavori era quello di trasmettere una visione personale e originale dei temi scelti, favorendo la conoscenza e il dialogo tra i compagni.

La partecipazione e i risultati

Il concorso ha coinvolto studenti di 10 Istituti Comprensivi del Veneto:

- IC Breganze Laverda
- IC Carrè Rezzara

- IC Cornedo Crosara
- IC Ciscato Malo
- IC Marano Vicentino
- IC Montagnana
- IC Palladio Pojana Maggiore
- IC Thiene
- IC Valdagno1
- IC Zanè

La madrina del concorso quest'anno era, Anna Maria Cardi. Con un background in informatica e una lunga esperienza come docente negli istituti superiori, Anna Maria è oggi Responsabile della Didattica Innovativa presso l'Ufficio Scolastico Provinciale di Vicenza. Il suo supporto ha contribuito a valorizzare il progetto e a promuovere una didattica all'avanguardia.

Una commissione di esperti, selezionata con cura, ha valutato i lavori finalisti, premiando la creatività del racconto o del gioco, l'efficacia comunicativa, la profondità del messaggio e l'uso ottimale delle funzionalità offerte da Scratch, come multimedialità e interattività. La giuria era composta da:

- Isabella Chiodi, esperta informatica e Responsabile Formazione di ISF;
- Alberto Fenati, esperto informatico e socio ISF;
- Giorgio Lazzaro, esperto informatico e socio ISF;
- Tiziana Manfrin, già insegnante ed entusiasta coordinatrice del progetto "Coding nelle Scuole" sin dall'edizione pilota, socia ISF;
- Ruggero Segalla, già manager nel settore metalmeccanico, con responsabilità nell'innovazione e nei sistemi informativi, socio ISF;
- Clelia Zordan, già insegnante e Animatrice Digitale nella scuola pubblica, socia ISF.

Un cervello che non va in vacanza

Oggi i giovani trascorrono molte ore davanti allo schermo, ma cosa fanno realmente con il computer? Il progetto "Coding nelle Scuole" dimostra che, con il giusto stimolo, i dispositivi possono diventare strumenti di apprendimento divertente e costruttivo.

Grazie al concorso Scratch, i ragazzi non solo hanno avuto modo di consolidare le competenze scolastiche, ma hanno anche imparato a competere in modo sano e costruttivo, sviluppando abilità fondamentali per affrontare le sfide del futuro.

Un passo avanti verso un'educazione inclusiva e digitale

Progetti come "Coding nelle Scuole" rappresentano un esempio virtuoso di come l'educazione possa evolversi per rispondere alle esigenze della società contemporanea. Grazie a queste iniziative, i giovani scoprono il potenziale del digitale, non solo come utenti passivi, ma come creatori consapevoli e competenti.

I Vincitori del Concorso Scratch: Creatività e Impegno per un Futuro Digitale

Il Concorso Scratch, parte del progetto "Coding nelle Scuole" promosso da Informatici Senza Frontiere, ha celebrato il talento e la creatività di centinaia di studenti del Veneto. L'iniziativa ha permesso di valorizzare le competenze digitali degli alunni attraverso progetti originali incentrati su temi di attualità come l'Agenda 2030 e argomenti scolastici. Di seguito, i vincitori suddivisi per categoria.

Scuole Primarie – Progetto Individuale

- 1° Classificato: *Olimpiadi Breganzesi*
Giovanni Peroli, Classe 5°A - IC Breganze
- 2° Classificato: *La Basilicata*
Giovanni D'Andrea, Classe 5°A - IC Cornedo

Scuole Primarie – Progetto di Gruppo

- 1° Classificato: *Sofia Alba – Ester Bertuzzo*
Classe 5°A - IC Breganze
- 2° Classificato: *Giulia Furlan – Agata Viadana*
Classe 5°A - IC Montagnana

Scuole Primarie – Lavori di Classe

- 1° Classificata: *Emergenza terra!*
Classe 2°A - IC Valdagno 1
- 2° Classificata: *Parco delle risorgive*
Classe 2°B - IC Breganze

Scuole Secondarie di 1° Grado – Progetto Individuale

- 1° Classificato: *Albero della speranza*
Davide Squillaci, Classe 2° - IC Thiene
- 2° Classificato: *Non dovrà essere solo un sogno*
Felipe Zaupa, Classe 1°F - IC Malo

Scuole Secondarie di 1° Grado – Progetto di Gruppo

- 1° Classificato: *Storytelling: Samuele*
Alessia Zaupa – Camilla Nuvola, Classe 1°E - IC Cornedo
- 2° Classificato: *I colori dell'Agenda 2030*
Michele Pellizzari – Bruno Sirio Rebeschin, Classe 1°B - IC Malo

Menzioni di Merito

- Menzione Speciale Individuale:
Arianna Dal Zotto, Classe 2°E - IC Marano
- Menzione alle Scuole:
 - 1° Classificata: IC Ciscato Malo
 - 2° Classificata: IC Laverda Breganze

Talento e Inclusione per un Futuro Digitale

Questi progetti dimostrano come i ragazzi abbiano saputo tradurre in creazioni originali i valori di sostenibilità, collaborazione e creatività digitale. Complimenti a tutti i partecipanti, i loro insegnanti e le scuole per il grande impegno!