

# WebTrotter, la squadra dell'Itis Biella quinta nel giro del mondo in 80 minuti. Sarà finale

NEWSBIELLA YOUNG | 25 MAGGIO 2020, 14:55

Il progetto Webtrotter, proposto da AICA, l'Associazione Italiana per l'Informatica e il Calcolo Automatico, si basa sulla ricerca intelligente di dati e informazioni in rete, proponendo quesiti non banali tratti da discipline scientifiche e umanistiche. In 80 minuti, gli studenti, organizzati in squadre di 4 componenti, devono, utilizzando i nuovi strumenti digitali, recuperare informazioni, abbinando logica, problem solving, conoscenza di lingue straniere, spirito di collaborazione, fantasia, senso critico.

L'obiettivo del progetto è certamente di natura culturale, ma affiancato anche da un carattere ludico: come riporta il sito ufficiale, "è una sfida su quesiti assolutamente non banali, volti a destare curiosità e interesse nei ragazzi, spingendoli alla scoperta di strumenti e risorse informative disponibili attraverso un qualunque computer connesso a internet." Saranno premiate le prime 10 scuole collocate ai vertici della classifica al termine della competizione, saranno premiate. L'ITIS di Biella ha partecipato alla competizione con tre squadre, ognuna costituita da quattro studenti delle terze liceo. A livello nazionale, la squadra, composta da Francesco Aiazzone, Elisa Calabrò, Elena Azario e Andrea Beltrami, si è piazzata al quinto posto, a pochi punti dai primi classificati.

E i ragazzi sono stati ammessi alla finale che si svolgerà il 28 maggio. Ecco le loro dichiarazioni: "Internet rappresenta uno strumento dalle enormi potenzialità, per chi è disposto a imparare a sfruttarlo al meglio: abilità che per noi studenti è fondamentale perché il nostro futuro, qualunque esso sia, sarà sicuramente toccato dalla tecnologia. Il progetto Webtrotter, proposto da AICA, si basa soprattutto sulla ricerca di informazioni nella Rete: ricerca che deve essere mirata, cioè portarci esattamente a quello che ci serve, e rapida (a parità di punteggio, vince chi ha il tempo migliore). Insomma, lo scopo è insegnarci a usare in modo efficace gli strumenti digitali di cui disponiamo."

"I quesiti, sempre stimolanti, richiedono da un lato di capire che cosa cercare e come, dall'altro di interpretare correttamente i risultati ottenuti. Per questo bisogna sviluppare abilità di problem solving e di collaborazione con i compagni e le compagne di squadra. Per risolvere un problema può capitare di dover passare, in poche decine di secondi, da un traduttore automatico a un foglio di calcolo o a una mappa online; le richieste, sempre diverse, vanno dalla pianificazione di un tragitto alla ricerca di un libro o di una fonte bibliografica."

"Quando abbiamo scelto di partecipare non potevamo immaginare la situazione senza precedenti in cui la gara si sarebbe svolta, ma nonostante le nuove condizioni siamo riusciti a organizzarci. Ci siamo collegati su Zoom, abbiamo condiviso la finestra con i quesiti e, ciascuno da casa propria, abbiamo collaborato nella ricerca delle risposte. Alla fine tutto è andato liscio, con un po' di fortuna che ci ha risparmiato problemi di connessione." Alle parole dei ragazzi si aggiungono quelle del referente e allenatore professor Roberto Borchia. "Sono davvero soddisfatto del risultato che premia questi ragazzi", afferma il docente. "Hanno lavorato in modo autonomo, serio e responsabile. A loro vanno le mie congratulazioni e quelle di tutti i loro insegnanti."