

## VITTORIA La squadra biellese era composta da: Francesco Aiazzone, Andrea Beltrami, Elena Azario ed Elisa Calabrò

# Quattro studenti dell'Itis primi al progetto Webtrotter

**BIELLA** (pom) Quest'anno, il progetto nazionale Webtrotter è stato vinto da quattro studenti biellesi dell'Itis Q. Sella. Si tratta di: **Francesco Aiazzone, Andrea Beltrami, Elena Azario ed Elisa Calabrò**. Il progetto dà a tutti i ragazzi d'Italia frequentanti la prima, seconda e terza superiore la grande opportunità di confrontarsi e mettersi in gioco in una stimolante gara online a squadre. «La nostra compagine - spiegano i ragazzi biellesi -, si è classificata prima a livello nazionale».

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 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.

Ecco le loro dichiarazioni esterne dopo aver vinto la gara: «Quest'anno - spiega Francesco -, ho partecipato per la prima volta al progetto Webtrotter, quindi non sapevo di preciso che cosa aspettarmi. Una delle mie poche certezze, però, era che le gare si sarebbero svolte intorno a una delle "isole" di computer dei nostri laboratori di informatica, come per le Olimpiadi di Problem Solving a cui ho partecipato gli anni scorsi. Data la situazione, tuttavia, è stato inevitabile dover usare un altro mezzo di comunicazione: così, per la prima volta, ho partecipato ad un'Olimpiade dalla mia scrivania, nella mia stanza. Un'altra incognita era la squadra: in seguito all'annuncio dello svolgimento "a distanza" della prova, abbia-

mo avuto solo alcune settimane per conoscerci ed esercitarci con le prove degli anni passati, il tutto rigorosamente in videochiamata. In qualità di "capitano", ho avuto il compito di accedere al portale di gara e di condividere la schermata con i miei compagni, in modo da collaborare nella ricerca delle risposte. I quesiti sono vari e non banali, tutti incentrati

sull'abilità di cercare efficacemente informazioni in Internet e di sfruttare gli stru-

menti che offre. Durante la gara se ne incontrano, in ordine sparso, di difficoltà "facile" (5 punti), "media" (10 punti) e "difficile" (15 punti). Ad esempio, un problema "facile" della gara di qualificazione chiedeva il numero di giorni trascorsi tra la prima e l'ultima trasmissione in italiano di Radio Londra: per trovare la soluzione sono state sufficienti un paio di ricerche e uno strumento online per il calcolo dei giorni tra due date. Un quesito "difficile" della finale richiedeva invece di analizzare con un foglio di calcolo dati relativi

alle vendite dei quotidiani italiani; un altro, di interpretare la trascrizione di un video in inglese su YouTube. Mi è sempre piaciuto usare gli strumenti digitali, per la scuola e non solo. Con il progetto Webtrotter ho potuto mettere alla prova le mie capacità e imparare tecniche nuove, grazie alle soluzioni commentate. In più, il tutto è stato divertente e stimolante: un interessante diversivo rispetto alla routine scolastica, come per me sono tutte le

Olimpiadi. Ultimo, ma non per importanza, il lavoro di squadra: ringrazio i miei compagni, con cui è stato un piacere lavorare».

Alle sue parole si aggiungono anche quelle di Andrea: «Sicuramente è stata un'esperienza lontana da come l'avevamo immaginata quando abbiamo deciso di iscriverci, la quarantena ha rimescolato le carte in tavola ma fortunatamente la tecnologia non ci ha giocato brutti scherzi. Sono molto contento soprattutto di come ci siamo comportati a livello di squadra, ognuno di noi ha con-

tribuito attivamente alla gara e nonostante non ci conoscessimo granché abbiamo cooperato efficacemente fin dalla prima riunione. Sono rimasto davvero colpito da come la nostra collaborazione abbia funzionato senza intoppi e di certo non mi aspettavo che alla prima e ultima volta in cui abbiamo preso parte a questo progetto riu-

scissimo ad ottenere la vittoria, nonostante fossi consapevole delle capacità dei miei compagni. Mi ha fatto

anche molto piacere vedere come il nostro referente, il professor Roberto Borchia, si sia dimostrato interessato al nostro lavoro e ai nostri risultati e ci abbia stimolati a dare il meglio nelle prove supportandoci».

Si dice molto soddisfatta Elena: «Faccio ancora fatica a realizzare di avere vinto, insieme alla mia squadra, questa edizione di Webtrotter, le cui gare si sono svolte in un periodo in cui la quotidianità di ognuno di noi è stata stravolta da una grave emergenza sanitaria. Questa esperienza mi ha fatto capire l'importan-

za di avere a disposizione un PC e una connessione a Internet efficienti: fortunatamente, durante entrambe le gare nazionali che abbiamo svolto, nessuno dei quattro componenti della squadra ha avuto problemi di connessione, aspetto che sicuramente ha contribuito allo svolgimento rapido e corretto dei quesiti proposti. Abbiamo vissuto questa breve avventura sul Web come un gioco in cui, quesito dopo quesito, si scoprivano nuove curiosità, grazie alle domande della prova, le quali potevano essere abbastanza semplici, di media difficoltà o molto complesse, a seconda dei punti che mettevano in palio. È sorprendente come il Web possa essere uno strumento essenziale per conoscere il mondo, che ci riserva sempre qualcosa di nuovo da apprendere. Ringrazio la mia scuola ITIS Q. Sella, per avermi dato questa opportunità, il professor Roberto Borchia per averci supportati ed infine, ma non per importanza, i miei compagni di squadra, senza i quali questa fantastica esperienza non sarebbe sicuramente stata la stessa».

«Primi a livello nazionale - queste sono le parole di Elisa -. Non ci sono parole per descrivere la soddisfazione e la felicità che ho provato appena ho ricevuto questa notizia. In un periodo così difficile è stata la mia più

### I giovani hanno dimostrato grande capacità ottenendo il primo posto in Italia



grande occasione di riscatto. Ma la vittoria, in questo caso, è solo la ciliegina sulla torta: grazie a questo progetto ho potuto conoscere tre ragazzi che a scuola avevo solo intravisto e con cui non avevo mai avuto l'opportunità di confrontarmi. Abbiamo modi diversi di lavorare, c'è chi è

più riflessivo, chi più tecnico, chi più spigliato e chi più veloce, dove non arriva uno corre in soccorso l'altro; abbiamo connesso le nostre menti per tutta la durata della gara e questo è stato il nostro più grande punto di forza. Abbiamo imparato il lavoro di squadra e per quanto mi riguarda anche tantissime funzioni del web a me completamente sconosciute, chi poteva immaginare che ci fosse un lettore di codici morse nel quale basta inserire l'audio da 'tradurre' e il gioco è fatto? A volte non ci rendiamo conto di quante informazioni il web sia in grado di fornirci, basta sapere dove cercare. Sono orgogliosa della mia squadra e grata al mio professore Roberto Borchia, porterò sempre nel cuore questa esperienza unica».

Soddisfatto dell'ottimo risultato ottenuto è anche il docente **Roberto Borchia**: «Due parole le dico anch'io - spiega - . Quattro studenti che hanno voluto mettersi in gioco

con una determinazione e una voglia di fare non comuni. Hanno fatto squadra, pur conoscendosi poco (appartengono a classi differenti), si sono allenati (anche pochi minuti prima della gara, li ho visti -

online - "riscaldarsi" su questi degli anni passati) e durante la gara si sono divisi i compiti in modo impeccabile. Primi, in una gara che ha visto ai nastri di partenza oltre 330 squadre provenienti da scuole di tutt'Italia. Bravissimi, Andrea, Elena, Elisa e Francesco. Adesso l'appuntamento è per la cerimonia di premiazione, probabilmente a settembre. E speriamo in presenza».

**Mauro Pollotti**

