

MASTRO GIORGIO – NELLI, LE CLASSI II L E I L VINCONO IL CONCORSO "AICA-USR UMBRIA"

Gli alunni della classi II L e I L della scuola Mastro Giorgio – Nelli hanno vinto, classificandosi rispettivamente al primo e al secondo posto, il concorso indetto dall'Ufficio Scolastico Regionale per l'Umbria e dall'Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico (AICA) finalizzato alla promozione di iniziative destinate al raggiungimento degli obiettivi dell'Unione Europea in materia d'innovazione tecnologica, d'istruzione e di formazione.

Il concorso aveva lo scopo di promuovere percorsi di apprendimento innovativi, attraverso l'uso delle nuove tecnologie, che potessero favorire le capacità critiche e creative dei giovani negli ambiti della cittadinanza digitale, motivandoli a vivere la scuola come luogo di costruzione della conoscenza, in cui si sperimenta e si applica l'innovazione, sviluppando nuove forme di apprendimento.

Le classi, coordinate dagli insegnanti Giovanni Minciotti, Barbara Calzetti, Laura Procacci e Antonella Bartocci, hanno partecipato per la sezione relativa alle tematiche di EXPO 2015, con il compito di mettere in luce quanto le tecnologie informatiche contribuiscano alla valorizzazione globale dei prodotti tipici del proprio territorio provinciale e comunale. Tartufo e zafferano sono stati i prodotti scelti dalle due classi che, dopo averne studiato le caratteristiche, anche grazie alla testimonianza di imprenditori del settore, hanno realizzato i propri lavori: "Tartugioco", per la classe seconda L, prima classificata in ambito regionale e "La storia di Zaffy" per la classe prima L, seconda classificata.

Gli studenti hanno usato nei loro progetti Scratch, il linguaggio informatico ispirato alla teoria costruzionista dell'apprendimento, ideato per l'insegnamento della programmazione, adatto a studenti, insegnanti e genitori ed utilizzabile per progetti pedagogici e di intrattenimento che spaziano dalla matematica alla scienza. Scratch consente la realizzazione di simulazioni, visualizzazione di esperimenti, animazioni, musica, storie interattive, giochi.

Questo linguaggio permette ai bambini o alle persone inesperte di linguaggi di programmazione di imparare a concettualizzare il calcolo matematico, a ragionare in modo sistematico, a pensare in modo creativo e anche a lavorare in modo cooperativo. Scratch è caratterizzato da una programmazione con "blocchi di costruzione" creati per adattarsi l'uno all'altro, ma solo se inseriti in una corretta successione, rispettando la logica della sintassi. Gli alunni e gli insegnanti della scuola di Gubbio hanno ricevuto le congratulazioni del Dirigente dell'Ufficio Scolastico Regionale per l'Umbria, Dott.ssa Sabrina Boarelli, e attendono la cerimonia ufficiale di premiazione che avverrà in un apposito evento.

La scuola ringrazia, oltre ai signori Martinelli, la ditta Papa tartufi Gubbio e l'Associazione Zafferano di Gubbio per la gratuita collaborazione fornita, espressione di alta responsabilità sociale dell'impresa