Gli studenti dell'Ic G. Guinizelli a Roma si aggiudicano il Global Junior Challange

Quando la condivisione tra docenti diventa un "acceleratore" dell'innovazione didattica.

Gli studenti dell'IC G. Guinizelli di Castelfranco E. si aggiudicano il primo premio Global Junior Challenge per la categoria under 18 con il progetto BYOEG: a scuola con i videogiochi. Ma come si è arrivati a questo risultato?

Tutto è cominciato nell'estate 2015 quando un gruppo di quattro docenti, capitanato dal prof Alfonso D'Ambrosio, docente di fisica presso l'IIS Cattaneo si è ritrovato prima in sedi virtuali, poi reali, accomunati dalla convinzione che l'innovazione non parte dalla Tecnologia, bensì dalla Didattica, dalla capacità del docente di trovare soluzioni nuove per rendere il percorso di apprendimento più accattivante, stimolante, divertente, ma anche convinti che la tecnologia possa agevolare, facilitare e migliorare i processi dell'apprendimento, riuscendo a valorizzare le risorse di ciascun studente. Pertanto questi docenti hanno condiviso l'idea di utilizzare i "Serious Games" nella didattica come strumento per realizzare i loro intenti e si sono messi in gioco cambiando il loro setting d'insegnamento con la costruzione di giochi didattici per proporre contenuti STEM e disciplinari, utilizzando le metodologie dell'IBSE, del Project Based Learning e del Cooperative Learning. Con queste motivazioni è nato BYOEG che ha previsto l'uso di Scratch, Alice 3D e Mondi Virtuali come strumenti nel processo d'insegnamento/apprendimento. In questi due anni e mezzo di sperimentazione questo progetto ha coinvolto più di 300 studenti di scuole di tre gradi diversi e di 4 regioni differenti: Veneto, Emilia Romagna, Basilicata e Lombardia, quest'ultime solo nella fase iniziale. Hanno proseguito il Liceo Cattaneo di Monselice (PD) e la Scuola Primaria dell'Ic. G. Guinizelli di Castelfranco Emilia (MO), in un percorso comune con la costruzione di più di 40 giochi didattici costruiti dagli studenti. Attraverso i serious games si evidenzia l'evoluzione delle competenze acquisite, che non riguardano solo il digitale, ma l'applicazione del Problem Solving e del pensiero computazionale per affrontare e risolvere compiti complessi. Il docente cambia il proprio ruolo, divenendo prima il coach e poi il mentor, offrendo stimoli e suggerimenti e dando a questi ragazzi la libertà di sbagliare, laddove l'errore viene visto una risorsa per trovare soluzioni innovative e creative.

Noi siamo convinti che solo attraverso l'apprendimento per scoperta ci possa essere un apprendimento autentico, essendo consapevoli che come afferma Confucio "Se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco".

Questo progetto è ancora in essere e in futuro ci auguriamo di coinvolgere sempre più docenti; BYOEG sarà orientato soprattutto ad un approccio costruzionista includendo

sensori esterni ed interattivi e giochi rivolti soprattutto alla disabilità per incentivare l'inclusione scolastica.
Partecipare e vincere a questo concorso è stata per noi la conferma che ciò in cui crediamo è la via per formare cittadini che sanno utilizzare le tecnologie in modo consapevole e costruttivo anche fuori della scuola.
Un ringraziamento particolare al Prof D'Ambrosio e ai miei Dirigenti Gianni Simonini e Vilma Baraccani che hanno permesso la partecipazione a questo evento unico nel suo genere.

Prof Serafina Dangelico