

Se tecnologia e creatività vanno a braccetto



In palestra. Alunni al lavoro nell'ambito del progetto

Calvisano

Successo per il Digital day organizzato dall'Istituto comprensivo

■ Ore di lezione dal sapore di festa. Con uno sguardo al futuro, là dove la tecnologia si fonde con l'inventiva e la creatività. Questa l'esperienza vissuta sabato scorso dai giovani studenti di alcuni

paesi della Bassa, quelli che fanno capo all'Istituto comprensivo di Calvisano. Infatti da questa entità scolastica è stato organizzata la prima edizione del «Digital day»: un'iniziativa di promozione e formazione sul Coding, la robotica e il digitale. Coinvolti nel progetto, con azione in contemporanea, gli alunni della scuola secondaria di I grado «P.V. Marone» di Calvisano e della Scuola Secondaria di I grado «Bachelet» di Isorella, tutti nelle rispettive palestre. L'evento culturale è stato finalizzato a far conoscere alle fa-

miglie e al territorio i progetti e le buone pratiche realizzate con metodologie innovative facendo affidamento al digitale.

I ragazzini della scuola dell'infanzia di Viadana, delle scuole primarie di Isorella, Calvisano e Viadana e delle scuole secondarie di Isorella e Calvisano hanno preparato diversi stands ad illustrare i lavori svolti in classe: plastici con circuiti elettrici su cui hanno programmato e fatto muovere modellini costruiti con il kit Lego WeDo 2.0., percorsi per Bee-Bot, per i robottini educativi Doc e Mind, disegni realizzati con la tecnica della Pixel Art, plastici realizzati con programmi per arredo di interni, attività con programmi di composizione musicale. Il progetto, fortemente voluto dalla dirigente scolastica Paola Bonazzoli per la valenza educativa e formativa, ha coinvolto attivamente gli alunni, gli insegnanti del team digitale (Pasquariello, Bodini, Tira, Bazzani, Galli, Fiini, Tata), e gli insegnanti dei tre ordini di scuola (Della Bona, Tognoli, Lo Pumo, Marzocchi, Tononi, Rotondella, Zappettini, Liccardo, Franzese, Savani e Magri) nella scoperta e nell'uso consapevole delle nuove tecnologie.

La manifestazione ha registrato la partecipazione nutrita delle famiglie degli alunni, di bambini e ragazzi, che si sono manifestati curiosi di sperimentare giochi e percorsi digitali che stimolano la fantasia e la capacità di programmare e ricercare soluzioni creative divertendosi. //