



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<https://www.gjc.it>)

[Home](#) > Se il computer fossi io

Se il computer fossi io

Nome della scuola: ITE G.B: Bodoni

Paese: Parma






Regione: Emilia Romagna

Città: Parma

Link al Video di presentazione: https://youtu.be/_2BmW0ZM3-k

Descrizione del lavoro educativo innovativo e inclusivo: Mi chiamo Nicoletta Rossi e sono un'insegnante. L'utenza del nostro istituto è molto eterogenea per una percentuale significativa (in qualche caso seconda generazione; molti studenti abitano in zone periferiche). La composizione pone problemi di omogeneità e offre la possibilità di «fare la differenza» per tutti. L'Informatica, apparentemente una materia per i ragazzi, è una materia che offre ai ragazzi difficoltà date dalla presenza di un attore dal ruolo molto particolare, che parla di rigore assoluto cui i ragazzi non sono assuefatti. Che saper «smanettare» significhi essere ingenuo è un falso! L'abitudine ad un dispositivo che rispetta l'operatore, inibisce la capacità di immaginare e programmare. Per risvegliare la capacità di immaginare, nulla di meglio di uno dei giochi più utilizzati soprattutto nelle classi del triennio: il rigore permette di realizzare ciò che la creatività è costosa: per simulare il posizionamento di un oggetto, un ragazzo fuori dall'aula guida il compagno all'angolo di una mattonella e gira destra di 90°; per simulare un server realizzare una teleferica fatta con corde e gomme; immaginare un protocollo di comunicazione e realizzare scambiarsi le coordinate del tesoro, una «missione» di un programma potrà valorizzare sia gli aspetti tecnici che il gioco è anche strumento di inclusione e di partecipazione come attività creativa ed emotiva, esclude anche studenti che non amano le materie tecniche.

termini di tempo sia come preparazione che come realizzazione in classe, ma ne vale comunque la pena poiché si recupera in termini di coinvolgimento, comprensione e risultati scolastici degli studenti. Inoltre i giochi possono essere riutilizzati e condivisi con i colleghi, risparmiando fatica e migliorando in creatività. Questo metodo di insegnamento ha permesso di ottenere risultati notevoli anche con classi molto difficili o eterogenee; i gruppi classe si sono integrati, spesso sono stati rimotivati studenti disamorati dalla materia, e anche il profitto è stato migliore sia nel breve periodo (voti migliori) che nel lungo (migliore capacità di affrontare argomenti successivi). Concludendo, un gioco «unplugged» in una lezione di Informatica, come ha commentato uno dei miei studenti, è «un mito»!

Allegati:  [Inventiamo un protocollo](#) [1]
 [Client server](#) [2]
 [Esempio di protocollo unplugged](#) [3]
 [Trasmissione Client Server](#) [4]
 [Esempio di gioco](#) [5]

Disciplina/e Insegnata:

Informatica

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 - Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482
del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

URL di origine: <https://www.gjc.it/content/se-il-computer-fossi-io>

Collegamenti

[1] <https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/cha1.png>

[2] <https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/cha2.jpg>

[3] <https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/cha3.png>

[4] <https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/cha4.png>

[5] <https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/gioco.pdf>