

Milano

Metti insieme attività motoria e coding e sarà più facile anche la matematica

Insegnare robotica ed attività sportiva insieme, non in tempi e luoghi separati, ma contemporaneamente, affinché l'apprendimento ne tragga beneficio. Sembra una strada complicata, perché siamo abituati a pensare queste discipline come molto lontane, eppure è proprio questo l'obiettivo di "Stringhe: piccoli numeri in movimento", il progetto nazionale che coinvolgerà 2.600 bambini di dieci scuole dell'infanzia e primarie delle periferie con conclamate fragilità: Quarto Oggiaro, Bruzzano e Niguarda a Milano; Scampia e Secondigliano a Napoli; Librino a Catania. Il presupposto teorico di questo progetto, promosso dalla Fondazione Mission Bambini e selezionato dall'impresa sociale Con i Bambini, è che l'introduzione al pensiero computazionale e l'apprendimento delle abilità sottese al coding e alla robotica educativa siano fortemente facilitati se ancorati ad esperienze reali e sperimentate fisicamente con le azioni del proprio corpo. I primi due anni di progetto prevedono la raccolta e analisi dei dati relativi alle due tipologie di attività svolte separatamente, mentre nei successivi due anni le attività verranno unite per arrivare ad una nuova metodologia didattica, capace di integrare gli elementi educativi dello sport e del

movimento fisico con quelli della didattica digitale. «L'unione delle due sfere educative permetterà una maggiore acquisizione di quelle competenze relazionali, logico-matematiche, motorie ed emotive fondamentali per lo sviluppo fisico e mentale di ogni individuo, soprattutto nei contesti caratterizzati da povertà educativa diffusa» sottolinea Marina Querciagrossa, docente dell'Istituto comprensivo statale Trilussa di Quarto Oggiaro, a Milano. «Per ora il progetto è partito in sordina a causa delle limitazioni legate alla pandemia, ma ci aspettiamo che possa decollare durante l'anno scolastico 2021/22». La scuola sta già modificando le aule facendo spazio a materassi, specchi, cerchi, palle per le attività di psicomotricità; alle palestre per le attività di avviamento allo sport (come basket, calcio, atletica), oltre che ad aule 3.0 per le attività di coding e robotica educativa. Lo scorso anno scolastico 7 studenti di quarta elementare sono stati coinvolti in una prima attività concreta: hanno supportato Ivana Di Martino, una runner non professionista che dal 2013 corre a scopo benefico, nell'individuare il percorso della sua breve maratona. «Ai bambini è stata fornita una mappa di Milano su cui studiare il tragitto più veloce. Terminata la parte teorica, hanno

testato il percorso grazie all'utilizzo di MatataLab, un piccolo robot specificamente pensato per l'apprendimento e la messa in pratica del coding: MatataLab ha simulato sulla mappa il percorso permettendo così ai bambini di verificare il lavoro svolto», racconta Querciagrossa. Il progetto Stringhe, comunque, non si svolgerà solo nelle scuole. Per raggiungere più bambini e famiglie le attività motorie e tecnologiche saranno proposte anche all'interno di spazi di comunità realizzati ad hoc, le cosiddette "Smart Gym", aperte anche ad esterni. Ad accompagnare il processo ci sarà un'équipe educativa composta da consulenti pedagogici, psicomotricisti, educatori digitali. Al termine dei quattro anni sarà predisposto un modello che permetterà anche ad altre scuole di integrare questa metodologia nei propri programmi didattici. (S.P.)

▼ Da sapere

446

milioni di euro stanziati dal ministero dell'Istruzione per infrastrutture di rete (locali e wireless) nelle scuole entro dicembre 2022

