



Didattica digitale e socializzazione, al Capitini arriva l'aula gaming

IL PROGETTO

Di mattina, uno spazio attrezzato in più per la didattica digitale, di pomeriggio un luogo di incontro, socializzazione e divertimento per gli studenti che non hanno accesso a device e dispositivi digitali. All'Istituto "Aldo Capitini" nasce la prima aula gaming della città, inaugurata mercoledì nell'ambito del progetto #ParticipAction, finanziato dall'impresa sociale "Con i bambini".

Alla presenza del dirigente scolastico, Silvio Improta, gli studenti (vedi foto) hanno subito preso possesso delle postazioni mettendosi alla prova con pc e

monitor a elevate prestazioni grafiche di cui l'aula gaming è dotata. «Uno spazio per la didattica digitale e la socializzazione dei ragazzi», è stato osservato durante l'inaugurazione avvenuta alla presenza di Gabriele Biccini e Roberta Calamandrei della cooperativa Asad, capofila di #Participation. Progetto che l'Istituto "Capitini" sta portando avanti anche con la collaborazione di Oratori Anspi Umbria, presente all'apertura dell'aula con Claudia Antonelli. Dotata di 4 postazioni digitali, in orario scolastico l'aula gaming sarà utilizzata per implementare la didattica digitale quale nuovo spazio attrezzato. Ma l'aula resterà aperta e a disposizione degli studenti anche in orari extra-scolastici, ad esempio, per il gaming. Obiettivi

vo della scuola, infatti, è favorire l'acquisizione e la diffusione di nuove competenze digitali ma anche l'autoregolamentazione, creando occasioni di contatto e aggregazione tra i ragazzi. Proprio per favorire la socializzazione, le quattro postazioni pc sono raggruppate al centro del locale. Gli spazi aperti hanno proprio l'obiettivo di favorire la partecipazione culturale e civile e l'autoorganizzazione degli under 18 cui il progetto #ParticipAction si indirizza. Con l'aula gaming l'Istituto "Capitini" intende offrire loro la possibilità di utilizzare attrezzature e contenuti cui difficilmente potrebbero accedere individualmente, rafforzando competenze tecnologiche, informatiche, digitali e di gamification.

LA STRUTTURA SARÀ A DISPOSIZIONE DEGLI STUDENTI IN ORARI EXTRASCOLASTICI



Nelle immagini l'aula di gaming



Peso:20%