

**IL PROGETTO**

## «Apprendere smart», competizione tra una sessantina di studenti della provincia divisi in 5 squadre **STIMOLARE LA CREATIVITÀ NEI RAGAZZI**

**Barbara Fenotti**

**S**e il mondo è in evoluzione sempre più rapida, anche l'apprendimento lo è. Urge quindi individuare «Differenti approcci didattici», come recita il titolo del progetto da cui nasce «Apprendere Smart»: un hackathon, quindi una competizione creativa, dove saranno gli stessi ragazzi a proporre nuove modalità di conoscere e imparare. Gli studenti che hanno raccolto la sfida sono una sessantina e provengono dal Cfp Zanardelli di Brescia, dall'Olivelli Putelli di Darfo Boario, dal Marzoli di Palazzolo, dal Capirola di Leno e Ghedi e dal Perlasca di Idro e Vobarno. Saranno loro, suddivisi in 5 squadre in base alla scuola di appartenenza, i protagonisti della sfida, affiancati nel lavoro da un docente e da figure esterne ingaggiate per accompagnarli nell'acquisizione di nuove competenze. «Saranno toccati temi legati ad apprendimento e funzionamento del

pensiero - spiegano Michele Tomasoni della cooperativa Il Calabrone e Silvia

Bontempi, psicologa esperta di processi di apprendimento - con un focus, per esempio, su come si acquisiscono nuove conoscenze e comportamenti e su come migliorare la concentrazione e la memoria». Compagne di questo hackathon saranno le basi informatiche relative allo sviluppo e alla gestione di applicazioni e siti web. Il progetto «Dad - Differenti Approcci Didattici» vede come capofila la Fondazione della Comunità Bresciana ed è stato selezionato e finanziato da impresa sociale «Con i Bambini» attraverso il contributo di un milione e 250mila euro e da Fondazione Cariplo con un ulteriore contributo di un milione e 250mila euro, per risorse complessive pari a 2 milioni e mezzo. «L'obiettivo di Dad è lavorare per ridurre e combattere il divario digitale e la disuguaglianza di opportunità educative - spiega Orietta Filippini, direttore operativo della Fondazione Comunità Bresciana -. Il progetto coinvolge 50 scuole, 18 enti del terzo settore, 9 enti pubblici e un ente

valutatore, intercettando fino a 5.000 famiglie, 400 tra docenti ed educatori e 6.000 minori tra gli 11 e i 17 anni». Tra le azioni ci sono il potenziamento delle infrastrutture digitali all'interno degli istituti scolastici e la fornitura di dispositivi. I vincitori dell'hackathon saranno premiati con un buono di 500 euro spendibile in libri, concerti, mostre, fiere e spettacoli, mentre i restanti concorrenti riceveranno un buono del valore di 100 della stessa tipologia. Ogni scuola riceverà inoltre in dotazione un nuovo pc. Iniziata ieri con il lancio ufficiale, la sfida prenderà corpo il 12 ottobre con la scelta dell'argomento da sviluppare e proseguirà in autonomia fino al 29 novembre, quando i ragazzi saranno chiamati a progettare uno strumento utile all'apprendimento attraverso l'ausilio delle nuove tecnologie digitali come app, siti web e social network. Il 14 dicembre, nell'ambito dell'evento finale, verranno presentati i prodotti realizzati e premiato il progetto vincente.



Peso: 17%