

All'Itc Tosi la storia si studia con gli "avatar"

Pubblicato: Lunedì 14 Marzo 2005

✖ Conquistare la torre del castello superando insidie e tranelli. Solo chi ha conoscenza, strategia ed organizzazione potrà riuscire nell'impresa. È una delle tante fasi del progetto ideato e realizzato dal **Politecnico** per studiare la storia. «La nostra terza Al sta partecipando a [Stori@Lombardia](#) – spiega il **dirigente dell'Itc Benedetto Di Rienzo** – Si tratta di un'opportunità interessante che permette di utilizzare mezzi tecnologici per l'apprendimento, così i ragazzi possono usare i loro strumenti per studiare».

Impegnate in questo progetto al fianco dei ragazzi sono le **professoressa Aldeni e Langè**: « Si tratta di quattro sessioni di lavoro della durata di circa un'ora, incentrate sul Medioevo. Sul sito del Politecnico si trovano (www.storialombardia.it) i testi su cui avviare la preparazione a cui poi vanno aggiunti approfondimenti, ricerche, analisi che i ragazzi devono realizzare a scuola».

✖ Il progetto didattico prevede molteplici piani: oltre al gioco interattivo dove si mettono in campo conoscenze e abilità della classe, c'è una fase di **discussione** che prende spunto da interviste un po' "discutibili" a storici famosi : «I ragazzi discutono delle parole delle storico – racconta la docente Aldeni (nella foto) – danno la propria versione dei fatti, confrontano le contrastanti letture di un unico fatto. Questa interazione sviluppa lo spirito critico degli studenti che imparano a leggere, attraverso la narrazione dello storico, le sfumature dovute al credo politico del narratore, alla sua provenienza geografica, alla sua cultura personale».

Elemento determinante è l'**affiatamento di gruppo** nello svolgere i tanti compiti: «Nella sfida diretta tra scuole – sottolinea la professoressa – è determinante il lavoro di gruppo. La classe impara a distribuire i compiti: chi è più portato per la ricerca reperirà i contenuti, chi ha capacità di sintesi stilerà la relazione, chi ha maggiore dimestichezza con il computer muoverà l'"avatar" identificativo».

La sfida, dunque, è reale, con una competizione basata sulla **conoscenza** e sulle capacità analitiche e critiche, ma anche **virtuale**: «Ogni classe in competizione è rappresentata nel mondo virtuale da un "avatar", quell'icona identificativa ormai di uso comune insieme al "nick"».

L'istituto bustocco si conferma, quindi, sempre in prima linea nell'uso di progetti e tecnologie all'avanguardia, con il proposito di fornire ai propri ragazzi strumenti adeguati senza dimenticare il lato "carattere": « Noi tentiamo di dare risposte concrete al bisogno di aggregazione e di socializzazione di questi ragazzi – spiega il dirigente – Fuori dalla scuola le occasioni sono ormai ridotte al lumicino. La scuola deve sopperire a questo vuoto e noi tentiamo di farlo con tutti i mezzi che abbiamo a disposizione».

Redazione VareseNews

redazione@varesenews.it