

# il Resto del Carlino

## CRONISTI in CLASSE



SCUOLA ANNIBAL CARO - CIVITANOVA

# Ecco la moderna caccia al tesoro

*Il telefonino leggerà dei codici per accedere alle differenti tappe*

### L'INIZIATIVA

## Una città ideale per giocare



**QUEST'ANNO** noi ragazzi delle classi prime abbiamo avuto l'opportunità di aderire a un importante progetto diretto in particolare modo alle ragazze; solo 21 di noi sono riusciti effettivamente a partecipare. Il progetto «Una città per giocare-A caccia di QR Code» ci ha impegnati da ottobre a dicembre per un totale di 40 ore pomeridiane. Guidati dalla professoressa Gavelli e da altre insegnanti della nostra scuola, abbiamo conosciuto in modo più approfondito Civitanova, attraverso l'uso di carte, mappe e grazie a due uscite sul territorio, durante le quali abbiamo fotografato i monumenti che più ci hanno colpito. Attraverso Internet abbiamo poi ricercato le informazioni; abbiamo creato filmati, indovinelli e scenette di presentazione con appositi programmi. È stata un'esperienza davvero unica ed entusiasmante che ci ha insegnato ad utilizzare in modo diverso il computer e tutti i dispositivi elettronici. Ci siamo divertiti a realizzare, attraverso il sistema del QR code, una caccia al tesoro moderna, che potrà far conoscere a tanti coetanei e non solo la nostra bella città.

Camilla Cesareo,  
Giovanni Marinelli,  
Giulia Romagnoli,  
Michele Tonnichia, I E

LA SCUOLA va supportata con le nuove tecnologie ed è giusto che gli studenti, per essere culturalmente preparati al futuro, lavorino utilizzando una serie di strumenti semplici, divertenti e facilmente accessibili per essere formati sui concetti di base dell'informatica come il coding e il QR code. Il coding aiuta a pensare meglio e in modo creativo, stimola la curiosità attraverso quello che apparentemente può sembrare solo un gioco, insegna a dialogare con il computer, a impartire alla macchina comandi in modo semplice e intuitivo.

Il QR code è uno speciale codice, un quadrato composto da quadratini bianchi e neri disposti in modo differente, a seconda delle informazioni che contiene. Il suo nome, che deriva dalla lingua inglese, è la contrazione della frase Quick Response Code, che si può tradurre in italiano come Co-



**ATTENTI** Gli studenti durante la prova con il QR code

dice a risposta veloce. Infatti è stato pensato per essere velocemente letto ed interpretato tramite la fotocamera di un telefono cellulare (prima), di uno smartphone o di un tablet (poi), e di contenere al suo interno più informazioni di un codice a barre. Per aiutarci a costruire un pensie-

ro creativo e per stimolarci ad apprendere, la nostra scuola ci propone attività davvero molto coinvolgenti, interessanti e sempre più costruttive. Quest'anno, per esempio, abbiamo avuto la fortuna di lavorare al progetto «Una città per giocare-A caccia di QR code» patrocinato dal Dipartimento

per le pari opportunità. Tale lavoro ha visto coinvolti in attività pomeridiane gli alunni delle classi prime i quali hanno creato una moderna caccia al tesoro per le vie della città. La chiave di accesso alle varie tappe è proprio il QR code, quindi, tutto ciò che c'è da fare per partecipare sarà scaricare un'app che possa leggere i dati nascosti nel codice e poi inquadrare il QR code con una fotocamera. Si scopriranno così i luoghi più significativi e caratteristici di Civitanova.

Certamente l'obiettivo di tale attività non è stato formare naturalmente dei futuri programmatori, ma avvicinare ogni alunno al pensiero computazionale, che è la capacità di risolvere problemi, anche complessi, applicando la logica e ragionando passo passo sulla strategia migliore per arrivare alla meta.

Linda Gaetani,  
Gioia Perini III E

### L'INTERVISTA LA PROFESSORESSA GAVELLI RACCONTA IL PROGETTO A CUI HANNO LAVORATO GLI STUDENTI

## «Un modo nuovo e divertente di vedere la nostra Civitanova»

**LA PROFESSORESSA** Simona Gavelli, insegnante di francese nella scuola secondaria di primo grado Annibal Caro, ci ha raccontato il progetto Una città per giocare - A caccia di QR Code.

**Questo progetto serve a Civitanova?**

«Sì, abbiamo voluto regalare a Civitanova un modo nuovo e divertente per esplorarla e vederla con occhi diversi. Speriamo che adulti e bambini siano felici di cimentarsi in questa caccia al tesoro».

**Le è piaciuto lavorare al progetto?**

«Sì, è stata una grande opportunità perché il team di colleghi che vi ha lavorato ha consentito a ogni alunno di spaziare a 360° sulle competenze trasversali, insieme abbiamo offerto la possibilità di far sperimentare tanti programmi ai ragazzi. È stato come regalare loro le cose che sappiamo fare».

**È stato difficile trovare i partecipanti?**

«È stato semplice anche se abbiamo dovuto fare una selezione perché le richieste erano superiori alle nostre possibilità».



**Questo progetto ha insegnato qualcosa di morale ai ragazzi?**

«I ragazzi hanno imparato a lavorare insieme e ad aiutarsi, inoltre abbiamo cercato di valorizzare le attitudini di ciascuno».

**A chi vi siete rivolti per il reperimento del materiale?**

«Abbiamo avuto contatti con aziende come la "iGuzzini", che ci ha permesso di rielaborare un suo video, così come con Roberta Sacco, che ci ha concesso di utiliz-

zare un estratto della sua intervista e con giornali, fotografi, professionisti e amatoriali, che ci hanno messo a disposizione il materiale».

**Avete avuto contatti con enti esterni?**

«Con Comune, Archeoclub e Fototeca comunale».

**I ragazzi hanno incontrato delle difficoltà, se sì quando?**

«I ragazzi sono sempre stati entusiasti, la parte più difficile è stata quella della stesura dei dati e nella ricerca dei materiali».

**Gli studenti si sono divertiti a fare approfondimenti sulla loro città?**

«Hanno scoperto delle cose che non immaginavano e che neanche noi conoscevano. Dopo questo lavoro ci siamo sentiti tutti più civitanovesi».

**Ci sono stati punti di criticità?**

«Ci sono stati: vista la mole dei programmi proposta ai ragazzi e i tempi a disposizione, abbiamo dato solo un assaggio di ciò che si può fare, sarebbe stato bello poter approfondire la conoscenza di ciascun programma. È importante che i ragazzi sappiano che questi programmi esistono e che abbiano il desiderio e la fortuna di approfondirli in futuro».

**I luoghi sono stati scelti per un preciso motivo o per comodità?**

«Abbiamo scelto i luoghi per comodità, ma l'ultimo "punto caldo" lo abbiamo scelto perché porta il nostro nome, Annibal Caro».

Martina Betti,  
Sofia Chiaramoni,  
Gwenael Chantal Riolzir,  
Elisa Rosettani II E