

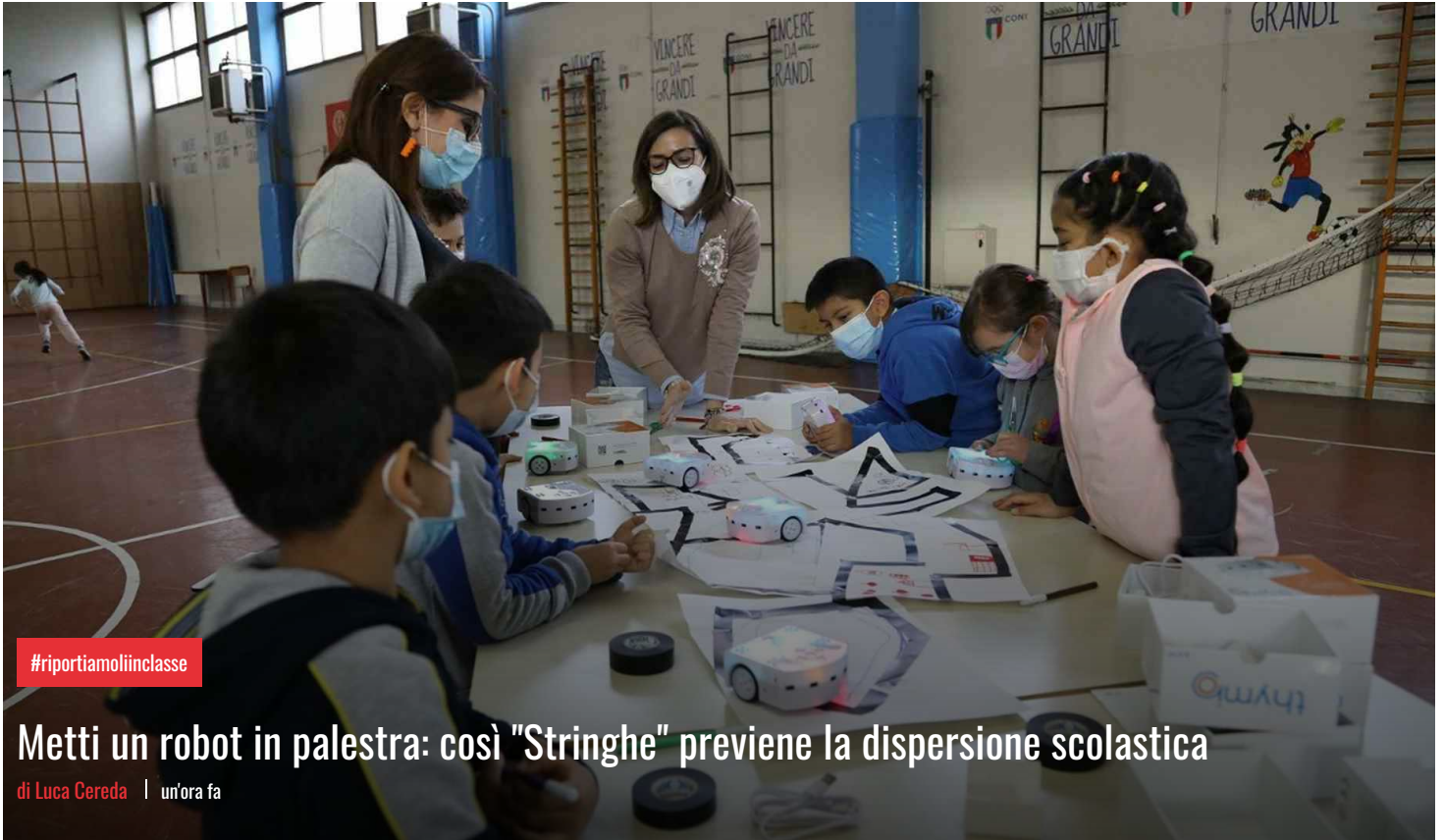


ABBONATI
A VITA BOOKAZINE



Ultime Storie ▾ Interviste ▾ Blog ▾ Bookazine ▾ Sezioni

Home Sezioni Welfare **Minori**



#riportiamoliinclassa

Metti un robot in palestra: così "Stringhe" previene la dispersione scolastica

di Luca Cereda | un'ora fa



Si chiama "Stringhe" ed è il primo progetto che unisce coding e attività sportiva per rafforzare le competenze di base dei ragazzini e prevenire così la dispersione scolastica. Sono stati coinvolti oltre 2.800 bambini che vivono nelle periferie fragili di Milano, Napoli e Catania. La chiave di volta? Il problem-solving. Che dalla scuola ti porti nella vita

VITA NEWSLETTER
Scopri la newsletter di Vita.it

Incubazione, accelerazione e reti d'impresa per dare nuova vita al tuo territorio.
CANDIDATI OSPITARE IL PROGETTO APPENNINO
fondazionegarrone.it
CALL PER I TERRITORI 2023
SCADENZA BANDO

Il presente documento e' ad uso esclusivo del committente.

SPIDER-FIVE-135920165

La scuola non può essere lasciata sola a giocare la partita per prevenire la dispersione scolastica e per riportare in classe quelli che la scuola ha perso. Tra i progetti su cui **VITA, nel magazine di settembre** tutto dedicato alla scuola, ha acceso i riflettori c'è "Stringhe - piccoli numeri in movimento". Si tratta del primo progetto in Italia che porta all'interno in classe il coding e la robotica unendoli alla psicomotricità e alle pratiche sportive, «aiutando le bambine e i bambini dai 5 ai 11 anni a **contrastare due gravi forme di povertà: la deprivazione motoria e l'utilizzo precoce, compulsivo e spesso inconsapevole della tecnologia**», spiega Gianni Ghidini allenatore e formatore di Fondazione Laureus che realizza il progetto in partenariato **con** altre realtà territoriali finanziate dall'impresa sociale **Con i bambini**.

Ma robotica ed educazione fisica come fanno a convivere e contrastare le povertà educative e la dispersione scolastica? Uno degli strumenti prevede che «gli studenti si avvicinino ai principi della programmazione (coding) - illustra Ghidini - partendo da un tappeto colorato suddiviso in riquadri: qui il bambino recepisce in modo semplice i principi del coding e li usa per muoversi in una dimensione fisica, con il proprio corpo. È lui stesso una "pedina", alla quale gli altri alunni devono dare istruzioni, per permettergli di raggiungere un obiettivo». In questo modo Stringhe **intriga i ragazzi dei quartieri periferici di Quarto Oggiaro, Bruzzano e Niguarda a Milano, di Scampia e Secondigliano a Napoli e di Librino a Catania**, attraverso l'uso di robot e la pratica sportiva, offrendo loro un modo diverso di relazionarsi con gli altri, di affrontare e risolvere insieme i problemi. E di farlo in modo creativo. È il problem-solving uno dei principali punti di contatto tra le pratiche sportive che puntano ad una conoscenza del proprio corpo nello spazio e la robotica.



Il progetto, **avviato nel 2020 e dalla durata di quattro anni**, coinvolge centinaia tra insegnanti ed educatori e intercetta ogni anno scolastico 2800 bambini «con la speranza che grazie a Stringhe restino "allacciati" a questa forma innovativa di scuola», spiega Ghidini.



SCELTE PER VOI

Leader

Gorbaciov disprezzava la guerra

Persone

Uccisa ad Haiti suor Luisa, era l'angelo dei bambini

Analisi

La guerra ibrida di Putin: i migranti come arma

Ucraina

Il trionfo dell'opinione sui fatti



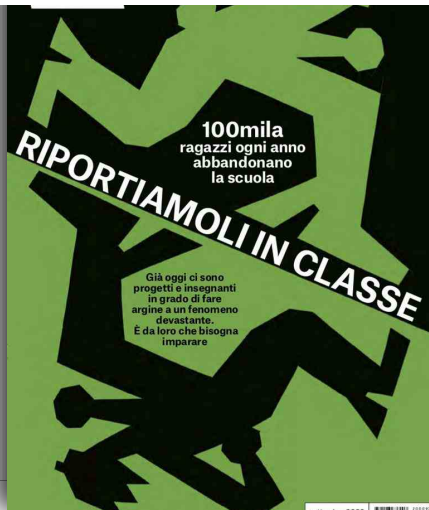
Stringhe è attivo anche al Cag Marcelline di Milano, dove è stata realizzata un'escape room ideata da [Stripes](#) in collaborazione con [Laureus](#). «Un'educatrice esperta di coding e robotica educativa e una esperta di psicomotricità hanno sviluppato un percorso volto alla risoluzione del mistero che ha fatto piombare tutti i ragazzi in un'epoca antica», raccontano dal centro milanese. I bambini, **collaborando tra loro**, affrontano otto prove divise tra attività di coding e psicomotricità, con l'obiettivo di far ripartire l'energia per tornare nel presente, «un'energia derivante dal movimento del corpo e della mente. I bimbi riescono a portare a termine la missione sperimentando le competenze apprese durante l'anno, sentendosi parte di un gruppo e soprattutto divertendosi».

Invece i bambini di [Talità Kum](#) a Catania, grazie agli educatori di [Palestra per la Mente](#), hanno potuto sperimentare la *Pixel Art* un'attività di *soft coding* che avvicina i bimbi alle nozioni alla base dell'ordinamento e della sequenza di informazioni in codice che li accompagna da un foglio bianco a un disegno. «È proprio l'attività del disegnare che rende la Pixel Art particolarmente coinvolgente per i bambini di ogni età, in modalità *unplugged*, quindi con carta e pastelli, che viene svolta su fogli quadrettati. I bambini li colorano seguendo delle istruzioni (il codice, appunto), rilasciate poco per volta. Ma Stringhe non si ferma qui, i piccoli studenti - raccontano ancora gli educatori di Talità Kum - dopo aver creato una mappa e aver imparato le regole base del codice della strada, costruiscono alcuni codici informatici per far seguire un percorso a *Ozobot*, l'auto intelligente: se le indicazioni si rivelano corrette, l'auto-robotizzata rallenta in prossimità di una scuola, accelera lungo il tratto dritto, si ferma allo stop e gira nelle curve».



Nel magazine di VITA di settembre abbiamo raccontato alcuni progetti più innovativi in ambito scolastico, che puntano a riportare i ragazzi a scuola, abbattendo le forme di [povertà educativa](#) alimentate anche dalla pandemia. **Un grande affresco che conta oltre cinquanta esperienze**, articolate in scuole della seconda opportunità, sport e arti, la personalizzazione dei percorsi e il ruolo dei tutor, un nuovo orientamento, i patti territoriali, la motivazione e la partecipazione dei ragazzi, il lavoro con la famiglia, l'attenzione alle fragilità. Sull'importanza e l'efficacia di introdurre arti e sport nella scuola, nel numero, abbiamo raccontato anche le esperienze del **progetto Sprint** (capofila Spazio Aperto Servizi), di **Prismi** (Ciai) e dell'**associazione culturale Lilly** che a Campobasso ha coinvolto 90 studenti con il cinema sociale. [Per scaricare il numero, clicca qui.](#)





VITA BOOKAZINE

Una rivista da leggere e un libro da conservare.

ABBONATI



CONTENUTI CORRELATI



Anteprima Magazine

23 ore fa

Scuola, ogni anno 100mila abbandoni: basta far finta di niente



Scuola

01 settembre 2022

La scuola è sfinita



Rapporti

07 settembre 2022

Italia, la dispersione scolastica raggiunge il 12,7%



Formazione

07 settembre 2022

Tree School, nasce a sud la scuola gratuita per digital workers



Elezioni 2022

07 settembre 2022

Alleanza Società civile, non un partito ma uno spartito per una nuova politica

[Il Gruppo](#) |
 [Note Legali](#) |
 [Chi Siamo](#) |
 [Condizioni d'uso](#) |
 [Privacy](#) |
 [Scrivici](#) |
 [Pubblicità](#)

© 1994-2022 Vita Società Editoriale S.p.A.

Per offrirti il miglior servizio possibile questo sito utilizza cookies. Continuando la navigazione nel sito acconsenti al loro impiego in conformità alla nostra [Cookie Policy](#) .

