

Club Foggia

Presso l'Istituto Comprensivo "Santa Chiara- Pascoli- Altamura" di Foggia lo scorso 19 febbraio è stata presentata l'Educational App Maggie e il Tesoro di Seshat. Le caratteristiche del progetto, alla presenza di insegnanti, genitori e alunni, sono state illustrate da Mariolina Goduto Dirigente Scolastica, Claudia Lioia Assessore alla Pubblica Istruzione Comune di Foggia, Anna Paola Giuliani Assessore alla Cultura Comune di Foggia, Silvia Pellegrini Dirigente Dipartimento Turismo, Economia della Cultura e Valorizzazione del Territorio Regione Puglia, Milena Carducci facenti veci della Dirigente dell'Ufficio Scolastico Territoriale per la Provincia di Foggia, Brigida Clemente Animatore digitale ed esperto PNSD, Gabriella Del Vecchio Presidente del Soroptimist International Club di Foggia, Isabella Trulli, socia Soroptimist Club di Foggia, che ha curato alcuni particolari della presentazione.

Il videogioco gratuito per smartphone e tablet è stato creato dal Soroptimist International d'Italia, associazione di donne impegnate in azioni concrete per la parità di genere, nell'ambito del Progetto "SI fa cultura", e sostenuto dal MIUR nell'ambito del Protocollo firmato con Soroptimist nel maggio 2018 con l'obiettivo di "prevenire e contrastare la violenza e la discriminazione di genere mediante un corretto percorso formativo in ambito scolastico". L'App Maggie sostiene le discipline STEM per favorire lo studio delle materie scientifiche e allenare il pensiero logico matematico e il problemsolving da parte delle bambine e dei bambini della scuola primaria. La Dirigente Scolastica, per l'occasione, ha tenuto a sottolineare che l'evento di presentazione dell'App è stato inglobato nel percorso progettuale Erasmus plus KA2 dal titolo "Ourschool, ourplaygraund" avviato lo scorso anno scolastico e che prevede l'applicazione della metodologia del game-based learning nella didattica. I giochi online diventano così parte integrante del processo di insegnamento/apprendimento anche attraverso il supporto digitale e quindi la Gamification. Con la Educational App Maggie le regole, le formule e i calcoli matematici si trasformano in gioco e gli alunni, già coinvolti nel progetto Erasmus plus, avranno l'opportunità di continuare lungo un percorso metodologico già avviato e in più di sentirsi coinvolti in una sfida intellettuale, in forma problematica, eliminando del tutto l'ansia valutativa, perché l'obiettivo sarà quello di guidare Maggie nelle sue avventure. Il gioco si propone infatti di appassionare i giovanissimi studenti alla matematica, alla sua logica e ai suoi contenuti, senza la paura di sbagliare.

Al termine della presentazione un gruppo di alunni ha partecipato, nell'ambito del Progetto "Dauni Junior", ad un laboratorio a cura dell'Associazione di promozione sociale MIRA e della Compagnia teatrale "Piccola Compagnia Impertinente" presso il Museo del Territorio, partner del progetto Regionale, sperimentando "dal vivo" il gioco educativo mediante un percorso attivo nelle discipline della matematica e dell'archeologia. Maggie, la vera archeologa, e altri personaggi legati alla storia del territorio, hanno accompagnato bambini e bambine alla scoperta del Museo e dei suoi tesori mediante la risoluzione di problemi e giochi.

insieme diamo valore al futuro delle donne
