

Cronisti in classe 2024 il Resto del Carlino



ISTITUTO COMPRENSIVO DI COPPARO

Intrecci digitali. E nasce la mappa del paese

Comincia con questa bella prova della 2A l'iniziativa del Carlino. «Noi tutor per i più piccoli, dal laboratorio nuove amicizie»

La 2A secondaria:
Muhammad Abeer, Mattia Andreotti, Anna Barioni, Riccardo Bianchin, Emma Brunaldi, Nicolò Camatarri, Samed Demusi, Dolan Engemayer, Zoe Ferrari, Paolo Ferri, Sarah Gaha, Federico Grassi, Chiara Gregori, Giulia Nikolic, Alessandro Occhi, Nicolò Ori, Anastasia Pasquali, Paolo Poggipollini, Yasmine Rawdi, Arianna Roma, Marta Romanelli, Giovanni Scatizza, Serena Tessarin, Marilde Tezzon e Yuqing Zhang.
Coordinati prof Jenni Ravani e Tatiana Elia.
La 5E della Primaria:
David Hryczka Alves, Filippo Andreotti, Filippo Bastianello, Giorgia Crivellaro, Lucia Gaha, Lorenzo Ghiselli, Alberto Giovannini, Michaela Grandi, Carlo Gulinelli, Sarah Hajmi, Samanta Katic, Israa Missaoui, Martina Petrucci, Kevin Realdini, Marco Sivieri, Gianluca Taurisano.
Coordinati dalla maestra Carla Bertolini.

CAMPIONATO di giornalismo, si parte. Oggi in campo, per la prima pagina dell'iniziativa, le scuole medie e la primaria del comprensivo di Copparo. Andiamo a leggere e che vinca il migliore.

INTRECCI DIGITALI

La Continuità come opportunità per crescere e imparare. All'Ic Copparo il progetto Continuità dell'anno scolastico 2023\2024 ha previsto l'utilizzo delle tecnologie Steam. Ogni anno nell'Istituto vengono svolti alcuni incontri tra alunni delle classi quinte e allievi della scuola secondaria, per creare un primo contatto tra i due ordini di scuola e contribuire a rendere questo passaggio più divertente. Il progetto quest'anno è intitolato 'Dalla pianta alla realtà'. In ogni incontro noi alunni della secondaria, nel ruolo di tutor, abbiamo aiutato i compagni più piccoli a lavorare sulla pianta topografica di Copparo, facendola diventare un labirinto in cui un personaggio si muoveva attraverso una "console umana" utilizzando il programma Makey Makey, oppure creando una visualizzazione 3D di un monumento di Copparo tramite il software SketchUp. Gli incontri si sono svolti nell'aula Steam della primaria dell'istituto, ambiente progetta-



La classe 2A delle scuola media e un momento del lavoro in aula

to per attività cooperative e per una migliore interazione fra noi alunni grazie ad "isole di lavoro" e una Smart board per consentire la visualizzazione delle operazioni.

L'attività è stata guidata dalle docenti di tecnologia sulla Smart board e dai tutor più grandi ai tavoli. In questo modo abbiamo socializzato e si sono apprese e trasferite competenze digitali in modo divertente. Momento conclusivo del lavoro è stato vedere i più piccoli muoversi agevolmente nel mondo digitale, secondo gli insegnamenti di noi ragazzi più grandi. Il laboratorio ha permesso di creare un legame tra le coppie di classi coinvolte, facendo nascere un rapporto di amicizia che non si vuole interrompere e che continuerà in un secondo incontro. In questa nuova occasione partiamo dal monumento di Copparo, presentato nel primo incontro, e vi creeranno intorno una storia, con luoghi e personaggi prodotti dalla nostra fantasia, sempre con il supporto di strumenti digitali. La scuola ti deve accogliere, farti sentire a casa, non giudicarti, supportarti ed essere accanto a te nei vari momenti del tuo percorso. Nella seconda puntata la nostra intervista.



LA DOMANDA

Kevin ha chiesto a Israa se nel laboratorio fossero nate nuove amicizie

SODDISFATTA

Martina, entusiasta, ha evidenziato che le è piaciuta moltissimo quest'esperienza

[Gli studenti della Primaria fanno un po' di cronaca](#)

«Dalla creatività un modellino della biblioteca Quella Delizia degli Estensi, il nostro orgoglio»

Da questa esperienza gli alunni hanno imparato a esprimere la loro fantasia con gli strumenti tecnologici

RICORDO INDIMENTICABILE CON LA SECONDARIA

First impression
Appena entrati nell'aula Steam, un'onda di nuovi incontri con professoressa simpatiche e alunni gentili, ha travolto gli alunni della 5ª E della scuola Primaria di Copparo, offrendo loro un'esperienza indimenticabile. Due ragazzi, Kevin e Alberto, che erano assenti in quell'occasione, ma molto curiosi di cono-

scere i dettagli dell'esperienza fatta dai loro compagni, hanno deciso di intervistarli, per conoscere le loro impressioni. Il primo a rispondere è stato Marco, al quale è stato chiesto cosa si aspettava da quel momento di incontro con i ragazzi della Secondaria: «Temevo di incontrare docenti molto severe e ragazzi intimoriti, invece ci hanno accolto e ci hanno fatto sentire subito a nostro agio!», ha risposto. La seconda domanda è stata: «Come vi siete sentiti appena entrati in aula?». Lorenzo ha preso la parola: «All'inizio eravamo imbarazzati perché non conoscevamo quasi nessuno, poi ci siamo tranquillizzati e abbiamo

collaborato benissimo». Lucia ha spiegato: «Abbiamo utilizzato un'app chiamata SketchUp. All'inizio sembrava difficilissima ma con le chiare indicazioni dell'insegnante, si è rivelata molto interessante e divertente!». Gianluca racconta che con questa app si possono programmare modellini di oggetti in 3D. A Samanta è stato chiesto: «Che cosa avete programmato?». Lei ha spiegato: «La costruzione di un modellino della biblioteca di Copparo, famosa per essere una Delizia degli Estensi», ha sottolineato con orgoglio. Il supporto di compagni più esperti è un modo straordinario per imparare cose nuove divertendosi.