

**Digitalscape:  
GIOCANDO!**

**VINCERE,**



**DIGITALSCAPE**

UN'AVVENTURA SENZA FINE...

*"Non temete i momenti difficili, il meglio viene da lì"  
(Rita Levi Montalcini)*

**Digitalscape: vincere, giocando!**

*Giocare Per Imparare.* Può funzionare anche nel mondo della scuola! Tutti abbiamo imparato giocando, almeno fino a quando eravamo bambini, ma perché non farlo ancora e di più ancora, a scuola?! Come ha ben detto la docente di matematica al "Cerebotani", prof.ssa Emanuela Zani, che ha coordinato il gruppo vincente della nostra 2ªD: "Questo è il futuro della didattica, multimediale e non è, certamente, noiosa. **Digitalscape** è l'esempio concreto di una metodologia didattica diversa, dove i ragazzi, dalle informazioni e indizi avuti (ad esempio, come deve funzionare un computer per tenere in vita le persone, in ambito medico), sono riusciti, usando le proprie conoscenze e le giuste ricerche, con un, non cosa da

poco! non comune pensiero divergente, trovare le risposte esatte. Hanno vissuto l'esperienza di lavorare in gruppo, il senso della forza della condivisione e del potere di essere sempre più e in modo intelligente curiosi, del voler competere, apprendendo, divertendosi: questa è didattica innovativa, dove potere valutare le competenze in modo esaustivo e con metodi gioiosi, altro che solo lezioni frontali!". Hanno partecipato scuole di tutta Italia, come il Liceo Linguistico Copernico di Bologna, Istituto Tecnico T. Salvini di Roma, Liceo Scientifico Musicale Bertolucci di Parma, Liceo Scientifico di Vittorio Veneto , Liceo Linguistico di Novara, ISS Capirola di Leno e tanti, tanti altri Istituti, ma, primo fra mille, è risultato il nostro Istituto Tecnico-Industriale "Luigi Cerebotani" di Lonato. Agli inizi di marzo, quando si aveva oramai certa che la situazione scolastica sarebbe cambiata drasticamente, ci si è chiesti, come continuare a fare formazione? E' così è stata concepita una didattica alternativa, utilizzando la rete, come per la DAD, coinvolgendo, però, gli studenti nel risolvere problemi e sfide, giocando. Domandone! In cosa consiste DigitalScape? E' un gioco didattico on-line dove il mondo è caduto vittima di un'organizzazione criminale, capeggiata da Mr. Middleman il quale, a scopo di profitto, ha reso schiava l'umanità. Un gruppo di white hat (Nemo, un youtuber, Ulla, un'esperta di comunicazione, Quivis, un esperto di reti e dati) si organizza per svelare all'opinione pubblica il piano criminale. Dovranno, per fare questo, mettere fuori uso la rete dei criminali, attraversando diverse stanze (prove). Una bella e difficile prova per gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado che, dal 15 Aprile (proprio in piena emergenza Coronavirus), potevano liberamente iscriversi, su invito fatto dagli ideatori del gioco (alcuni professori digitali) alle diverse scuole di appartenenza; ai ragazzi era chiesto solo di essere muniti di una connessione e di un browser su un computer o un tablet ed appunto di cimentarsi nel superare le sfide proposte in diversi episodi (ben 28), in più giorni. I problemi che hanno dovuto risolvere riguardavano

l'uso di strumenti tecnologici come i social media, il web, la posta elettronica e hanno toccato argomenti molto attuali come la **sicurezza informatica**, l'**intelligenza artificiale** e l'**identità digitale**. Grazie a tutti i partecipanti di questa avvincente avventura, che sia l'inizio, per una Scuola sempre più **innovativa e rinnovata!**

Alfredo Fuzzi, Enrico Zerner, Pietro Gardinazzi (così come appaiono nel video delle premiazioni) sono riusciti a liberare l'umanità! La "NOSTRA" squadra è risultata vincente al Digitalscape, il primo torneo on-line tra Istituti Scolastici.

[Il video](#)

## **Classifica Finale**

1. IIS Luigi Cerebotani, Lonato(BS) CLASSE 2D
2. Liceo Scientifico Arturo Tosi di Busto Arsizio
3. ISIS Galileo Galilei di Ostiglia

I nostri compagni si sono meritati, ognuno, un Airpod Apple e la partecipazione ad un video su YouTube de i Pantellas. I secondi e terzi un buono spesa su Amazon.

Si può vedere anche la diretta su twitch.tv: [Visualizza anteprima video YouTube Premiazione live twicht](#)

Prof. Domenico Marchione