

AL COMPRESIVO DI CIGLIANO

La storia si impara con i giochi on line

VALENTINA ROBERTO
CIGLIANO

Scuole medie al top della tecnologia al Comprensivo di Cigliano: infatti dopo i diversi progetti avviati negli anni scorsi sull'educazione alimentare e sul cyberbullismo, solo per citarne alcuni, ecco arrivare un'attività che consentirà agli alunni di studiare in maniera alternativa, con specifici giochi on line basati su materie curriculari (scienze, inglese, storia e geografia). «Questa iniziativa fa parte dei progetti internazionali eTwinning- spiega Giovanna Succio, docente di lingua inglese alla "Anna Frank" di Borgo d'Ale - che



consentono ad alunni e docenti di lavorare in modo collaborativo in una classe virtuale con l'uso sicuro delle tecnologie. La metodologia didattica permette di esercitare e sviluppare non solo le competen-

ze disciplinari, ma soprattutto quelle trasversali indispensabili nel futuro professionale dei nostri ragazzi».

Collegati con l'estero

Una delle ultime iscritte al

Classe 2.0
Un nuovo progetto alle scuole medie di Cigliano per studiare scienza inglese storia e geografia

portale **eTwinning** è stata Erika Loggia, insegnante di scienze matematiche a Cigliano, scelta dall'Unità nETwinning per partecipare lo scorso settembre ad un seminario per docenti di Scienze a Montpellier dal titolo «eTwinning Contact Seminary for Science teachers». E sarà proprio Erika Loggia, durante questo anno scolastico, ad occuparsi insieme con la collega Sonia Critto (docente di Inglese) del progetto «Let's play with school subjects!»: l'iniziativa permetterà alle due insegnanti di lavorare con una classe terza in un'aula 2.0 insieme con partner di Turchia, Spagna e Grecia. «L'obiettivo di questo lavoro - conclude Succio - sarà quello di creare giochi online che abbiano come oggetto le materie curriculari per poi pubblicarli su un sito internet disponibile ad altri studenti che intendono "aprire i libri" in maniera alternativa e tecnologica. Solo in questo modo si capirà che a volte studiare è un vero e proprio gioco».

