



**NAPOLI**



05 11 2015

Ultimo Aggiornamento 06:25:14

News Flash

CERCA



- [HOME](#)
- [CRONACA](#)
- [POLITICA](#)
- [MONDO](#)
- [SPORT](#)
- [MAGAZINE](#)
- [MOTORI](#)
- [SPETTACOLI](#)
- [VIAGGI](#)
- [ENNE](#)
- [RUBRICHE](#)



## MAGAZINE: Samsung Smart Coding porta la programmazione nella didattica italiana: 2 scuole di Napoli premiate su oltre 776 coinvolte

GIOVEDÌ 05 NOVEMBRE 2015 16:49

[Tweet](#)



**NAPOLI**- Si è conclusa con successo la prima fase del progetto italiano Samsung Smart Coding rivolto alle scuole primarie e secondarie di primo grado, che ha raggiunto l'obiettivo di avvicinare studenti, docenti e genitori al mondo del coding e al pensiero computazionale, in linea con quanto richiesto dal MIUR, promuovendo nei più giovani il pensiero creativo e un'attitudine al problem-solving fondamentali nello studio, così come nel lavoro e nella vita. Tra le scuole che hanno aderito al progetto, sono state premiate le 10 che hanno meglio interpretato il senso dell'iniziativa, declinandola in progetti didattici di valore.

Di queste, sono ben 2 le scuole basate nella provincia di Napoli - l'IC 43° Tasso - San Gaetano e l'IC 41 Console di Napoli, Plesso Fornari - che oggi hanno ufficialmente ricevuto in dotazione una classe interamente digitale. Smart Coding ha coinvolto complessivamente 776 scuole su tutto il territorio nazionale, oltre 990 docenti e 27.500 ragazzi. Alle classi che hanno partecipato alla sperimentazione, è stato chiesto di sviluppare progetti digitali attraverso un kit di lavoro, con l'affiancamento di uno "Smart Team", composto da 25 educatori con una formazione specifica nella didattica digitale, che hanno presentato l'iniziativa, illustrando l'utilizzo del materiale didattico, fornendo supporto ai docenti nella realizzazione degli elaborati e creando un ambiente favorevole alla massima condivisione, collaborazione, cooperazione e progettazione. Tra tutti gli elaborati, un panel di qualità composto da Samsung, esperti di coding e alcuni tra i maggiori esponenti del mondo della formazione ed educazione quali Antonio Affinita, presidente del MOIGE, Pier Paolo Limone, Professore Associato di Pedagogia dei Media presso il Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università di Foggia, Stefano Ribaldi, vice direttore di Rai Educational, Giovanni Biondi, Presidente [INDIRE](#), Pier Cesare Rivoltella, Professore Ordinario di Didattica e Tecnologia dell'istruzione e dell'apprendimento presso l'Università Cattolica di Milano e Alfonso Rubinacci, esperto di sistemi formativi - ha selezionato i 10 migliori progetti su 343 che hanno visto coinvolti oltre 9.600 studenti, consentendo alle scuole vincitrici di ricevere in dotazione tablet ed e-board da utilizzare nelle proprie classi, e di beneficiare di una formazione didattico-digitale rivolta a docenti e genitori, proseguendo così la propria evoluzione in senso digitale. I progetti premiati, selezionati sulla base di 3 criteri - evidenza dell'uso del pensiero computazionale nel percorso, originalità nella scelta del contenuto di progetto e creatività e competenza esecutiva - spaziano dalle favie multimediali, a programmi per animare favole, da film sulle attività svolte a videogiochi, da programmi per riqualificare spazi di quartiere ad app, solo per citarne alcuni. Nel dettaglio, i vincitori delle scuole primarie sono:

©2015 ilMeteo.it - il Meteo per il tuo sito web!

### Meteo Napoli

Previsione	T min	T max	Vento	Probabilità Precipitazione
Giovedì 5	16	20	NW 6 km/h	18%
Venerdì 6	14	21	NNW 4 km/h	10%
Sabato 7	13	21	NNE 9 km/h	5%

### STREAMING



**FABIRA**  
 HAUTE BIJOUX  
 ITALY

*L'Inventafiaba* - Classe 3A, IC Orbassano 1 Orbassano (TO), *Coding, che passione!* - Classe 3° ICS Rapisardi - Garibaldi Palermo (PA), *L'ape e i calabroni antifiori* - Classe 4°, Scuola Primaria di Buriasso - Direzione Didattica Pinerolo iii Pinerolo (TO), *Mucche Spaziali* - Classe 3A - 4°, IC Margherita Hack - Castellalto (TE), *Camminando con Bayr- 99* - Classe 2A, Istituto Domus Mariae Pescara (PE). Quelli delle scuole secondarie di primo grado: *Smart Coding Piaget* - Classe 3D Jean Piaget La Spezia (SP), *App... erò* - Classi 1D - 2D - 3D - 1A - 1B IC 3 Quarti Sant'Elena (CA), *Fuga dalla Sansovino* - Classe 3D ICS San Girolamo - Sansovino Venezia (VE), *Larry Lardo - il gioco* - Classi 2B - 2D - 3° - IC 43° Tasso - San Gaetano - Napoli (NA), *Viaggio in Europa* - Classe 2D IC 41 Console di Napoli - Plesso Fornari Napoli (NA). "Siamo davvero orgogliosi che questa iniziativa sia stata giudicata da tutti gli attori coinvolti come un ottimo inizio per introdurre il coding nelle nostre scuole, partendo dalla comune convinzione che esso possa promuovere un metodo di studio e lavoro esternamente utile ed efficace, in quanto versatile, multidisciplinare e trasversale, contribuendo ad accelerare il processo evolutivo della scuola italiana e garantire un futuro migliore ai nostri ragazzi," afferma Mario Levratto - Strategic Planning & External Relations Director Samsung Electronics Italia. "Stiamo già lavorando per definire le prossime linee guida del progetto, ampliandone ulteriormente la conoscenza e i benefici." Parte integrante di Smart Coding è il progetto di ricerca condotto dal CREMIT dell'Università Cattolica di Milano nell'ambito dell'Osservatorio sui Media Digitali a Scuola insieme a **Indire**, chiamato a verificare i risultati dell'iniziativa. Il progetto, che in questa prima fase ha fatto emergere le rappresentazioni, le aspettative e i livelli di conoscenza di insegnanti, studenti e genitori in materia di coding, si completerà entro la fine dell'anno con la creazione di focus group finalizzati a comprendere le dinamiche che si producono nelle scuole e l'analisi dei progetti realizzati. Dall'elaborazione dei primi dati raccolti attraverso questionari somministrati a 327 genitori, 458 studenti e 208 insegnanti, emerge come il coding fosse ancora sconosciuto o poco sperimentato prima dell'iniziativa Samsung: il 74% dei genitori non ne aveva mai sentito parlare, più della metà degli insegnanti non ne avevano avuto un'esperienza e il 70% degli studenti non aveva mai fatto attività di coding in classe. Interessante analizzare le rappresentazioni del coding di genitori, ragazzi e docenti, legate al padroneggiamento dei linguaggi digitali funzionali ad accedere alla società di oggi e alla liberazione delle potenzialità creative dei ragazzi, funzionalità che sono state messe in risalto anche nei progetti realizzati, tutti nella direzione dello storytelling. Risultano invece meno evidenti gli effetti percepiti dagli intervistati rispetto al valore educativo del coding, sia in qualità di strumento interpretativo, che aiuta a sviluppare un'analisi critica della realtà, che di potenzialità emancipatoria, legata alla capacità di ribellarsi agli standard omogeneizzanti e al saper produrre al di fuori degli schemi, indicazione utile ai fini della futura evoluzione del progetto. La ricerca conferma il successo del progetto Samsung nel far comprendere i benefici della programmazione nell'insegnamento, come evidenzia il 34% degli studenti, che vorrebbe che il coding fosse inserito nelle lezioni di tutti i giorni, e il 75% degli insegnanti, che lo considera un mezzo efficace per diversificare le modalità di insegnamento. Un bilancio molto positivo, ribadito anche dai cinque componenti dello Smart Team, che hanno evidenziato come i docenti coinvolti si siano dimostrati aperti ad accogliere quella che sembrava una novità "lontana e complessa," ma di cui intuivano l'utilità, e che hanno assistito alla crescita professionale degli insegnanti, che attraverso la realizzazione del progetto hanno potuto arricchire e migliorare il proprio modo di insegnare.

