Scribbling Machine, Ozobot e fantasia nelle storie dei bambini del Comprensivo 1 di Foligno

[](http://animatoridigitali.regione.umbria.it/media/images/blog/orig_blog_156_0.jpg)

"I ragazzi in una quindicina di minuti dovrebbero costruire la Scribbling Machine". Così accoglie la troupe Rai l'insegnante di una delle classi quinte del Comprensivo 1 di Foligno, i cui bimbi, in cerchio, aspettano il via per dimostrare in tempo reale ciò che sanno fare. Al via armeggiano con i materiali già pronti sul tavolo, si confrontano, scelgono i colori da montare per realizzare il proprio "mandala", si aiutano a vicenda mentre il giornalista Massimo Angeletti ascolta la spiegazione di uno di loro sul "come si fa": E proprio mentre si stanno facendo le prime riprese, dopo pochi minuti dal via, qualcuno accende la Scribbling Machine. "Pronta! Vieni a vedere!" gridano un gruppo di bambini, contenti di aver finito per primi. Il pennarello verde è poco stabile, ma la cosa funziona e loro sono pronti a modificarla.

"Lavoriamo sulla robotica, il thinkering e il coding - afferma l'animatrice digitale Simona Tiberti - fin dai cinque anni con le Bee Bot, per poi proseguire in prima e in seconda elementare introducendo la programmazione a blocchi e su carta quadrettata. Da quest'anno abbiamo sperimentato in quattro classi quarte Ozobot, con cui abbiamo costruito delle storie, andando a integrare sempre le nuove attività con la didattica tradizionale e tutte le materie curricolari".

Mentre le Scribbling Machine girano veloci e colorano un cartellone lunghissimo, saliamo di un piano, dove cinque gruppi di bambini sono pronti a mostrare le storie che hanno scritto e i percorsi che hanno realizzato con materiali di riciclo e dove Ozobot si muove andando a visitare diversi punti del percorso. "Questa torre l'abbiamo fatta con un rotolo di cartone della carta da cucina - spiega una bambina - mentre questo mostro lo abbiamo creato noi con la carta colorata verde. Ora ti racconto la storia, ascolta".

Il giornalista si siede vicino a uno dei bambini che non sembra affatto imbarazzato dal microfono e inizia la sua spiegazione ricca di particolari tecnici, compresa la capacità del robot di riconoscere sequenze di colori differenti.

"La scelta che abbiamo fatto come scuola- spiega la dirigente scolastica Rita Gentili - è stata quella di concedere alla nostra animatrice digitale un distacco parziale che le consente di continuare la sua attività in classe ma contestualmente di formare i ragazzi su robotica e coding e aiutare i colleghi a integrare tradizione e innovazione. Da quest'anno abbiamo attivato due corsi di informatica base e applicata alla didattica e questo consente non solo la condivisione delle competenze tra insegnanti, ma anche e soprattutto la possibilità di lavorare insieme e fare gruppo".

I ragazzi rispondono con entusiasmo, racconta la dirigente. "Ciò che è importante - aggiunge - è che il digitale sia utilizzato con intelligenza e in modo consapevole. Nuovi strumenti possono essere inseriti quando sviluppano nuove competenze: questo non significa abbandonare completamente ciò che si è fatto finora, ma semplicemente cambiare il modo in cui si fa".

Al di là delle parole, l'entusiasmo dei ragazzi è misurabile con uno strumento, quello che capta la luce negli occhi che si accende insieme a Ozobot e alla Scribbling Machine.