



Istituto di Istruzione
Secondaria Superiore
LUIGI RUSSO
70043 – Monopoli (Ba)



MGNGPDLI (Ba) Via Proaccio, 111 - Tel. e Fax 080.740744
C.M. BA050000 - C.Fisc. 93423280721
e-mail: ba050000@istruzione.it - pec: ba050000@pec.istruzione.it
www.issluigirusso.gov.it @0755_LuigiRusso



COMUNICATO STAMPA N. 320

COVID 2AB UN VIDEOGIOCO NATO AL “LUIGI RUSSO” CON LA DIDATTICA A DISTANZA

Se lasciate lavorare, anche con la didattica a distanza, un docente di Tecnologie per l'Informazione e la Comunicazione del “Luigi Russo” e gli alunni delle classi II A e II B dell'Istituto Professionale di Manutenzione e Assistenza Tecnica di Monopoli, tutti vivaci, sensibili e tecnologicamente creativi, alla fine dell'anno scolastico non potrete sorprendervi se, tra mille difficoltà, sono riusciti ad elaborare qualcosa di innovativo come un videogioco, ma con un messaggio di fondo molto profondo.

Con la pandemia la scuola ha cambiato la sua organizzazione, ma ha cercato di mantenere vive le sue finalità. Tutti davanti ad uno schermo di un computer, per chi lo possedeva in casa, o di uno smartphone, per la gran parte. Il contatto con il docente è stato fondamentale per tanti motivi: ha rassicurato molti, ha permesso di non interrompere un percorso e guidare e stimolare l'apprendimento. Le problematiche sono state tante, ma non ci si è tirati indietro, anzi si è cercato di ripensare la programmazione per valorizzare competenze nuove.

La Didattica a distanza ha offerto anche opportunità imprevedibili. Durante una videolezione il prof. Filippo Lopedote si è ritrovato, come tanti docenti in quei giorni, a riflettere con i suoi ragazzi della difficile situazione che l'Italia e il mondo stavano vivendo in quei giorni; da quel confronto è nata l'idea di creare un videogioco che avesse come tema il Coronavirus. Nonostante le difficoltà del lavoro a distanza, le due seconde dell'indirizzo professionale di Manutenzione e Assistenza Tecnica hanno elaborato un percorso che ha unito idealmente l'Italia: la città di Monopoli con quella di Bergamo, che stava vivendo giorni particolarmente dolorosi e difficili.

L'oggetto principale del videogioco dovevano essere le mascherine e dovevano arrivare in Lombardia e si doveva inventare qualcosa per trasportarle virtualmente a chi ne avesse particolarmente bisogno.

Sullo schermo di un computer o di uno smartphone, un automezzo carico di 50 mascherine si muove lungo una strada, quella che collega la città di Monopoli fino a Bergamo e viene bombardato dai Coronavirus. Con i tasti della tastiera o con i pulsanti predisposti nella versione per smartphone, si cerca di riuscire ad evitare l'impatto con i Coronavirus. Si hanno, inoltre, a disposizione dieci siringhe di antivirus con le quali durante il gioco colpire il nemico. E alla fine vince chi riesce a portare più mascherine a destinazione.

In giorni drammatici come quelli del lockdown avremmo voluto poter fisicamente e concretamente aiutare chi stava peggio di noi, ma non ci era possibile, mai come in quei giorni ci siamo sentiti uniti e vicini nella paura e nel dolore. La solitudine e il senso di impotenza che abbiamo potuto provare, per gli studenti della II A e della II B sono diventati un semplice messaggio di speranza ed è con quella speranza nel cuore che vorremmo non ritrovarci più ad assistere a tanta sofferenza.

Il tutorial del videogioco è a disposizione sul link: pic.twitter.com/4UGa7czMbK e per giocarci invece si deve accedere al link: scratch.mit.edu/projects/399700864

L.T.