

# Geometri “digitali” con un videogioco

**Lucca** I futuri geometri, oggi studenti, si mettono alla prova sul campo e danno vita a idee progettuali per il domani, utilizzando un videogioco fra i più comuni e diffusi tra i ragazzi.

È stato presentato il nuovo progetto “GameCat 2.0” ideato dal Collegio dei geometri della Provincia di Lucca, che porterà nelle scuole del territorio un’attività finalizzata a utilizzare il software “Minecraft\_Edu”, per far comprendere, attraverso il videogioco come supporto educativo, in cosa consiste l’attività del geometra e renderla maggiormente comprensibile a ragazzi e bambini. Grazie alla collaborazione dell’Ufficio Scolastico Territoriale e del Comune di Lucca, il progetto coinvolge gli

istituti comprensivo Lucca 1 e Lucca 7, in attività teoriche e anche pratiche sul campo. In collaborazione con l’Istituto Cat Nottolini i cui ragazzi presenteranno agli alunni delle medie, le attività che si svolgono nella loro scuola.

Alla presentazione del progetto alla Carducci di Lucca, di fronte agli studenti, sono intervenuti: Simona Testaferata, assessore all’Istruzione del Comune, Dora Pulina, dirigente Lucca Centro, Barbara Angeli e Alessia Bechelli Istituto Cat Nottolini, Ilaria Baroni dirigente dell’Ust, **Maurizio Savoncelli**, presidente del Consiglio Nazionale dei Geometri, Pierpaolo Giovannini, consigliere nazionale e rapp. Fondazione Geometri, Pietro Lucchesi, Consigliere nazionale Geome-

tri, Ilaria Bertola, del Collegio Geometri di Lucca, che ha seguito personalmente il progetto, Andrea Centoni, Commissione Scuola Collegio Geometri e Diego Raghianti presidente del Collegio di Lucca.

L’idea è quella di incrementare le competenze digitali, di introdurre il processo progettuale e di proporre l’analisi e la successiva realizzazione di una proposta di intervento realizzata attraverso l’opera degli studenti. «È bello vedere come i ragazzi abbiamo reagito in modo entusiasta a questo progetto – sottolinea l’assessore Testaferata -. Piace il fatto di essere stati coinvolti in modo fattivo sul territorio anche sotto il profilo pratico e tecnologico. Un progetto che abbraccia sicuramente tante competen-

ze e fa sì che gli studenti possano avere un contatto con i ragazzi più grandi e condividere esperienze e conoscenze.

«Un progetto che aiuta i nostri giovani ad assumere la consapevolezza del loro futuro – aggiunge **Maurizio Savoncelli**, presidente del Consiglio Nazionale dei Geometri – partendo dai loro luoghi, dalla scuola. Con i più piccoli sarà un gioco, con i più grandi e sarà un’azione di progettazione per vedere anche quello che sarà il loro futuro».

Il prossimo passo a gennaio 2024 quando i ragazzi saranno chiamati a mettere in pratica ciò che hanno appreso in teoria e a progettare la realizzazione di un parco pubblico a loro vicino. ●



Peso:24%