

DIGITALI SI NASCE, PROGRAMMATORI SI DIVENTA

Successo per «Coderdojo», iniziativa della Camera per promuovere l'educazione informatica tra i più piccoli. "Ministra, perché non fate una legge per far utilizzare Scratch (linguaggio di programmazione didattico, n.d.r.) a scuola?" Leonardo, uno dei tanti bambini fra i 6 e i 13 anni che hanno partecipato venerdì scorso alla Giornata di laboratorio CoderDojo, trasformando la Camera dei Deputati e il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca in palestre di programmazione informatica, si è rivolto così al Ministro Stefania Giannini, la quale ha anche provato con difficoltà ad abbozzare una risposta.

Il Coderdojo, movimento nato in Irlanda che organizza eventi gratuiti per insegnare ai più giovani il coding, ha promosso questi due incontri nell'ambito della #CodeWeek Europea (11-17 ottobre), la Settimana europea della programmazione, che sta coinvolgendo migliaia di studenti e appassionati in tutta Italia. In collegamento Skype tra di loro, la Presidente della Camera dei Deputati Laura Boldrini dalla Sala del Mappamondo e la Ministra Giannini dalla Sala dei Ministri, hanno visto e commentato i risultati del lavoro dei ragazzi che sono riusciti a sviluppare applicazioni e giochi sui propri computer dopo un intero pomeriggio di lavoro.

"Non ho mai visto questa Sala così bella. Quella del Coderdojo - ha detto Laura Boldrini - è un'idea bellissima che va sostenuta. I bambini devono essere educati al digitale fin da piccoli affinché ne sfruttino le potenzialità in maniera consapevole. La Camera dei Deputati ha iniziato e vuole continuare a portare avanti questa rivoluzione digitale."

I futuri cittadini digitali, provenienti da tutte le parti d'Italia, sono riusciti a realizzare un prodotto finito e funzionante con l'aiuto dei "mentor": "Grazie allo scratch, elaborato dal MIT di Boston, - dice uno dei "mentor" di CoderDojo - fanno quello che fanno i programmati esperti ma lo fanno come se fosse un gioco. Il bambino entra in una piattaforma, usa il codice del gioco, lo rielabora, lo reinterpreta, capisce come funziona e poi, una volta ultimato il lavoro, rimette a disposizione di tutti il risultato."

Videogiochi che simulano il Big Bang con i pianeti che si scontrano, competizioni a punti che hanno come premio la bandiera dell'Europa, ma anche giochi musicali, come quello che ha fatto tanto divertire la Presidente della Camera: una bambina ha suonato l'inno di Mameli utilizzando mele, pere e carote.

"È stato davvero emozionante - ha detto Anna Maserà, capo ufficio stampa e protagonista della rivoluzione digitale alla Camera dei Deputati - vedere i bambini lavorare con entusiasmo e impegno per tutto il giorno. Mettere al centro l'educazione digitale è il futuro e rappresenta un passo nella giusta direzione, per restituire all'Italia una posizione di competitività in Europa. Il concetto rilevante che emerge dalla giornata di oggi è che i bambini possono non solo utilizzare i videogiochi, ma crearli, imparare a essere "makers" del proprio futuro".