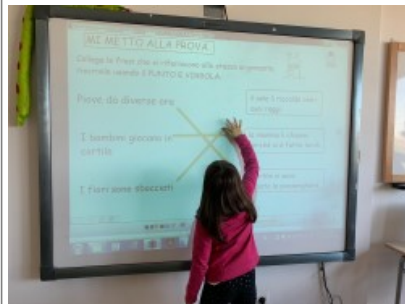


Articolo tratto dal numero n.86 ottobre 2018 de <http://www.lascuolapossibile.it>

Amici di CodyRoby

Un'esperienza di coding unplugged e digitale

Didattica Laboratoriale - di Proietti Michela



"Nei contesti attuali, in cui la tecnologia dell'informazione è così pervasiva, la padronanza del coding e del pensiero computazionale possono aiutare le persone a governare le macchine e a comprenderne meglio il funzionamento, senza esserne dominati e asserviti in modo acritico"
(dai Nuovi Scenari delle Indicazioni Nazionali)

La scuola ormai non può e non deve mostrare resistenze nei confronti della tecnologia e delle competenze digitali, come del resto ci suggeriscono le stesse Indicazioni Nazionali. I docenti, di ogni ordine e grado, sono chiamati quindi ad attivarsi al massimo, affinché questo processo di rinnovamento e innovazione entri a far parte a pieno titolo della didattica quotidiana. Inoltre, nel Piano di azione per l'educazione digitale, la Commissione europea ha fissato l'obiettivo di introdurre il coding in tutte le scuole entro il 2020, come disciplina d'insegnamento al pari di tutte le altre.

Molte sono state le critiche e le contestazioni nei corridoi scolastici, a sostegno di giudizi negativi nei confronti di progetti di questo tipo, ritenuti diseducativi perché spengono le capacità critiche degli studenti, trasformandoli da teste pensanti in macchine calcolanti. Così facendo si dimostra anche una carente conoscenza del reale significato e dell'alto potenziale di progetti e attività sulla programmazione. Formare al **pensiero computazionale**, infatti, vuol dire sviluppare negli studenti

quelle capacità logico-razionali che sono alla base di qualunque attività critica: esattamente l'opposto di ciò che viene contestato.

Il suo valore formativo è assimilabile alle abilità di base del leggere, scrivere e contare ed è per questo che il pensiero computazionale viene ormai considerato come **"la quarta abilità"** essenziale nella formazione di un cittadino istruito, è riconosciuto in tutto il mondo e molti Stati europei hanno risposto positivamente, attuando un programma di introduzione nelle scuole, ormai consolidato.

L'Italia si sta attivando grazie soprattutto all'opera del **Prof. Bogliolo**, *ambassador* del coding nel nostro Paese, e al coraggio di tutti quei docenti che ne riconoscono il valore, rendendolo un punto forte della didattica.

Ed è per questo che vorrei portare alla luce e condividere con voi la mia esperienza di coding e pensiero computazionale, nata proprio da un primo personale studio sulla disciplina che ha catturato la mia attenzione e mi ha portato ad un lavoro di ricerca-azione in classe, con risultati davvero sorprendenti.

I bambini, già in classe prima, lo hanno accolto con grande entusiasmo, si sono cimentati partendo da piccole attività ludiche di avvicinamento e, passando per livelli sempre più complessi, sono giunti in terza a padroneggiare pienamente questo linguaggio, con **importanti ricadute sulla motivazione, sull'attenzione e sulla partecipazione.**

CodyRoby ci accompagna in molte attività e attraverso il suo kit (carte, scacchiera, pedine) facciamo italiano, geografia, storia, scienze, motoria... in modalità *unplugged* (senza strumenti tecnologici) ma anche in digitale, attraverso un percorso strutturato alla LIM o sul web, che propone un'ampia gamma di siti dedicati (*Programma il Futuro, Code.org, Scratch, Zaplycode, Robotiko...*) con attività a livelli, per permettere a chiunque di avvicinarsi a questa disciplina in maniera graduale.

Gli alunni hanno la possibilità di fare coding anche con il proprio diario, "diario del coding", adottato dalla mia classe, attraverso il quale possono vivere anche un'esperienza di realtà aumentata grazie ad un app dedicata.

Quest'anno ho proposto ai miei ragazzi un progetto ambizioso, ma assolutamente nelle loro corde, **"Amici di CodyRoby...in rete"** con la realizzazione di un blog o di una piattaforma di condivisione (es. *TES TEACH*) in cui gli potranno rendersi soggetti attivi, comunicando e interagendo con gli alunni delle classi del nostro Istituto che aderiscono al progetto e/o con gli altri Istituti della provincia; potranno ideare e programmare attività legate ad ogni disciplina, anche in trasversale, da condividere poi con i coetanei, sfidandosi in gare e giochi alla conquista della qualifica di "amico di CodyRoby".

In questo primo mese di scuola ci siamo cimentati in un'attività, in modalità mista, sull'uso corretto della punteggiatura, mirando l'attenzione anche sull'espressività nella lettura e il coding ha aiutato i ragazzi nel loro percorso per diventare scrittori e lettori esperti. Hanno affrontato un gioco ideato da me dal nome **"A caccia di punti"** in più fasi, nel quale hanno riconosciuto ed individuato i vari segni di punteggiatura nella scacchiera riprodotta alla LIM e sul pavimento della classe, scoprendo il codice per arrivare ad ogni segno di punteggiatura. Con le carte di CodyRoby hanno giocato a scambiarsi i ruoli di programmatore, pedina, verbalizzante del codice e disegnatore. Al termine di ogni "caccia" i bambini si sono impegnati in attività, individuali e cooperative, sull'uso e sul rispetto della punteggiatura, nella scrittura e nella lettura.

Con questo percorso abbiamo aderito alla **Europe Code Week 2018**, condividendo il nostro lavoro e partecipando con un video al concorso #bestCodeWeekIT.

Il progetto ci accompagnerà per tutto l'anno scolastico e, nella speranza che questo possa essere un esempio e uno stimolo per tutti voi, vi diamo appuntamento alle prossime puntate e chissà magari potremmo anche diventare "Amici di CodyRoby...in rete".



Michela Proietti, docente presso l'IC "Fara Sabina", nella Scuola Primaria di Borgo Nuovo (Rieti)