

Articolo tratto dal numero n.70 febbraio 2017 de <http://www.lascuolapossibile.it>

## I CoderDojo: "palestre di creatività"

### Formazione informatica per alunni e docenti

*Scuola & Tecnologia - di Riccardi Barbara*



In un qualsiasi tipo di esperienza educativa si viene a creare uno scambio a livello comunicativo che influisce su ogni tipo di attività; nel caso specifico dell'essere docenti, preferibilmente efficaci, diventa importante il tipo di comunicazione che attiviamo, in quanto ciò va ad incidere sul rendimento delle attività di formazione e di informazione nei confronti degli alunni.

Per poter parlare di una comunicazione efficace e per essere capaci di instaurare una relazione che produca risultati, occorre essere al passo con i tempi.

Il mondo della scuola, per non rimanere estraneo alle nuove forme di comunicazione, vista la rapidità con cui la nostra società è cambiata in tal senso, occorre che diventi padrone nell'uso degli strumenti tecnologici, per sviluppare competenze nei ragazzi e per prepararli a vivere nella nuova epoca.

Da anni si sente parlare in modo diffuso di **Coding** e di **CoderDojo**. I Coderdojo sono club di programmazione per ragazzi, totalmente gratuiti e costituiscono un movimento internazionale che ha raggiunto più di mille unità in tutto il mondo, con l'intento di far conoscere l'utilizzo dei software, come **Scratch**, per la didattica.

Tra le associazioni che operano nel diffondere tale pratica didattica, nel 2013 è nato "**CoderDojo Roma**" (<http://www.coderdojoroma.it/>) che ha come obiettivo la diffusione del digitale, grazie all'opera volontaria di professionisti che sono parte di una comunità composta da mentor, educatori, famiglie e tanti appassionati interessati alle tematiche dell'educazione e della società interconnessa.

"**CoderDojo Roma**" propone degli incontri laboratoriali che mirano a far acquisire ai ragazzi, e anche agli adulti, capacità nel programmare, attraverso il gioco, per sviluppare allo stesso tempo fantasia e logica. **I CoderDojo sono delle "palestre di creatività"**, in cui bambini e ragazzi possono inventare videogames, programmi software free e open source, animazioni o storie interattive attraverso l'esperienza ludica e dove anche i loro genitori possono meglio comprendere e brevettare le caratteristiche tanto osannate di questo tipo di lavoro educativo, tutto a livello gratuito.

Ogni incontro laboratoriale proposto è aperto ai ragazzi dai sette ai dodici anni; per i genitori, invece, vengono organizzati laboratori sulle tematiche della sicurezza informatica, della privacy online e dell'uso consapevole dei social network.

L'aspetto positivo e il divertimento assicurato sono gli elementi che attraggono i ragazzi ad avvicinarsi alle tecnologie, i media e i social media: obiettivo è fornire gli strumenti operativi per conoscere, gestire e utilizzare gli apparecchi multimediali ed applicarli alle esigenze specifiche come mezzi per la didattica. Nei CoderDojo sono state create applicazioni per dispositivi mobili: **Pizzabot e Libramatic sono tra i più scaricati**.

A seguire le tracce dell'ideatrice Agnese Addone è l'attuale Responsabile Loredana Oliva che afferma: "**CoderDojoRoma è diventato un punto di riferimento per l'avvio dell'innovazione sociale; l'attività di noi mentor ha generato momenti di confronto e di ricerca sulla didattica innovativa e sperimentale, per incentivare nei bambini l'approccio consapevole alla tecnologia e nei genitori una maggiore sensibilità verso il mondo dei social e del loro corretto utilizzo**".

Partecipare agli eventi del CoderDojo Roma, mi porta a comprendere sempre di più quanto sia importante l'alleanza tra media ed educazione perché non basta saper utilizzare gli strumenti informatici, serve soprattutto essere consapevoli di cosa c'è dietro. Vedere dei bambini riuscire ad animare le loro storie inventate attraverso l'utilizzo del **coding** e sentire il fermento creativo delle loro menti giovani mi spinge a dire che è diventato indispensabile formare adulti consapevoli della valenza di questi mezzi. Per questo non è sufficiente la presenza dei mezzi tecnologici nelle nostre aule, occorre strutturare ed ampliare competenze informatiche mirate, per meglio sfruttarli in una didattica innovativa e trasversale, così come affermano le Nuove Indicazioni Nazionali.

Barbara Riccardi, docente I.C. Padre Semeria di Roma, Counselor della Gestalt Psicosociale e Giornalista pubblicista