RIPARTE CODERDOJO LUGANO

La palestra di coding per le nuove generazioni riapre a Lugano grazie anche ated4Kids. I bambini e ragazzi dai 6 anni in su non devono solo usare la tecnologia, ma scoprire come funziona e imparare a programmarla

Promuovere il pensiero computazionale nelle nuove generazioni. Da alcuni anni ovunque nel mondo si realizzano i cosiddetti *coderdojo*, palestre di coding (cioè scrittura di codice di programmazione dei software) pensate per bambini e ragazzini delle scuole dell’obbligo. Anche in Canton Ticino è il momento di ripartire con questa esperienza, già maturata negli anni scorsi, e ated – ICT Ticino è in prima fila col suo progetto [ated4Kids](http://ated.ch/ated4kids/), che quest’anno consentirà di sviluppare giochi per computer, programmare robot, sperimentare con dei kit di elettronica open source, alla Supsi DTI di Manno dal primo ottobre.

Il modello dei coderdojo, una piattaforma che risponde a criteri stabiliti da una piattaforma internazionale, prevede che dei professionisti informatici dedichino un po’ del loro tempo libero per trasmettere con passione questa competenza ai ragazzi, ovviamente destinati a un futuro sempre più permeato dalla programmazione; ma un conto è sapere usare l’elettronica di consumo, un altro è sapere cosa la fa funzionare.

A differenza dell’Ora del Codice - un’altra iniziativa nata negli Usa e poi portata anche in Europa e che prevede l’ingresso istituzionalizzato del coding nella scuola – il coderdojo è più flessibile, più esteso, e cerca di evangelizzare anche in luoghi diversi, come possono essere biblioteche, spazi pubblici, auditorium, università. L’obiettivo però è di fatto il medesimo: instillare la mentalità del coder, la sua logica, attraverso modalità ludiche. Per rafforzare il loro livello di cittadinanza nell’era che ci aspetta. Se il secolo scorso è stato quello dell’alfabetizzazione di massa, durante il quale una enorme fascia della popolazione ha imparato a leggere, scrivere e fare di conto, il nostro è il secolo dell’alfabetizzazione digitale, dunque la società, a partire dalla scuola ma non solo, ha l’interesse a stimolare i ragazzi a capire il digitale oltre la superficie, a non limitarsi ad essere consumatori di digitale, né ad utilizzare un sito web, una app, un videogioco, bensì a progettarli.

Ated – ICT Ticino ha stilato un [programma](http://ated.ch/ated4kids/calendario-eventi.html) di eventi con lezioni di gruppo, giornate speciali con corsi monografici, ad esempio quello sulla [stampa 3D](http://www.ated.ch/corsi/8/corso-stampa-3d_3243.html), doposcuola con mentor (basta la presenza di altri due adulti per partire), e tra i mentor c’è anche Martina, 11 anni, piccola docente junior, impegnata a condividere coi coetanei tutto quanto ha imparato in precedenza.

Se volete partecipare, basta compilare il [formulario](https://docs.google.com/forms/d/1yhkAXzguSItcv2TLp30J2I0UBW8AVRcHpqBqqpL36cc/viewform?edit_requested=true). Gli incontri sono perlopiù gratuiti, tranne alcuni per i più grandicelli, dedicati alla stampa 3D, ai videogame e ai droni.

Pagina Facebook: <https://www.facebook.com/coderdojoticino/>

**Marco Viviani**

**Giornalista indipendente**

@VivianiMarco