

## Informatica a scuola, programmare giocando



I bambini della società contemporanea crescono nel mondo della tecnologia e della multimedialità. Gran parte di essi riesce a utilizzare con disinvoltura, come se avessero una predisposizione innata, computer, videogiochi, smartphone e tablet. Usano Facebook per condividere le proprie emozioni e pensieri, WhatsApp per restare in contatto con i propri amici, Instagram per immortalare i momenti più belli. Sono ragazzi che vivono il proprio tempo caratterizzato da social media e da una tecnologia in continua evoluzione, appartengono quindi alla

generazione dei nativi digitali.

Una ricerca dell'Università Bicocca ha però smontato questo mito e attribuisce un significato diverso alla competenza informatica giovanile: i ragazzi si servono della tecnologia, attraverso oggetti studiati per essere semplici e intuitivi, ma li utilizzano con scarsa consapevolezza, e grande superficialità, con il rischio di essere utenti passivi di strumenti e software.



Ad esempio, cosa c'è dietro a un videogioco? Come funziona un programma? I nativi digitali, pur essendo esperti nel loro utilizzo, non sono in grado di rispondere a questi quesiti. Ecco perché da un po' di tempo si sta sentendo parlare anche nelle scuole italiane di *coding*, ossia della possibilità di realizzare dei percorsi informatici in modo semplice e creativo. Sensibili alla problematica, la scuola dell'infanzia "G. Garzoli", e le scuole primarie "G. Rodari" di Trecate e "F. Rognoni" di Sozzago, tutte appartenenti all'istituto

Comprensivo "Rachel Behar", hanno avviato un progetto per avvicinare i bambini allo studio dei linguaggi di programmazione e algoritmi, riportando in primo piano la logica che sta dietro al mondo tecnologico che ci circonda e che sarà l'ambiente di lavoro universale delle prossime generazioni.

Con questo progetto le nostre scuole aderiscono all'iniziativa *The Hour of Code* nata negli Stati Uniti nel



2013 per far sì che ogni studente, in ogni scuola del mondo, svolga almeno un'ora di programmazione informatica. Gli strumenti che insegnanti e alunni utilizzano sono strumenti divertenti, come per esempio gli esercizi del sito [code.org](http://code.org). La scelta di un approccio ludico è strategica perché consente di attirare l'attenzione dei più piccoli, i quali, credendo solo di giocare, imparano come risolvere un problema più o meno complesso, scrivendo una serie di istruzioni che la macchina interpreta ed esegue. Così facendo sviluppano il pensiero computazionale, estremamente utile per lo sviluppo di capacità di problem solving. Molti educatori lo considerano addirittura un'abilità di base come leggere, scrivere e contare.

Grazie a questo progetto i nostri ragazzi non imparano solo a programmare, ma programmano per aumentare le competenze chiave necessarie per la realizzazione e lo sviluppo personali, per far parte della cittadinanza attiva e per prepararsi alla loro futura occupazione.