



Sondrio
La palestra dell'informatica conquista la città

La "palestra" dell'informatica piace. Per la prima volta a Sondrio CoderDojo conquista genitori e figli: un centinaio circa - una quarantina di alunni delle classi quarta e quinta della scuola primaria insieme a ragazzi delle medie, accompagnati da mamma e papà - quelli, che domenica mattina si sono dati appuntamento alla scuola media Sassi, che ha ospitato, promosso da FabLab Sondrio, questa sessione di CoderDojo. LUCCHINI A PAGINA 17

LA PROVINCIA
MARTEDÌ 12 GENNAIO 2016

Sondrio 17

“Palestra” per cento Imparare l'informatica divertendosi si può

L'iniziativa. CoderDojo ha conquistato genitori e figli. Obiettivo centrato domenica alla media Sassi Brigatti, presidente FabLab: «I giovani protagonisti»

DANIELA LUCCHINI

Per la prima volta a Sondrio CoderDojo conquista genitori e figli: un centinaio circa - una quarantina di alunni delle classi quarta e quinta della scuola primaria insieme a ragazzi delle medie, accompagnati da mamma e papà - quelli, che domenica mattina si sono dati appuntamento alla scuola media Sassi, che ha ospitato, promosso da FabLab Sondrio, questa sessione di CoderDojo, che altro non è che un club gratuito, il cui obiettivo è l'insegnamento della programmazione informatica ai più piccoli, affiancati dai genitori, divertendosi insieme, ma soprattutto lavorando in gruppo, «metodologia fondamentale» pone l'accento **Carlo Brigatti**, presidente di FabLab Sondrio, che si dice soddisfatto per la buona risposta del pubblico.

La proposta

Per chiarire al meglio il quadro, è doveroso spiegare che i CoderDojo (dall'inglese coder sta per programmazione, mentre dojo è la palestra giapponese dove si insegna la via), sono

molto più che semplici seminari di programmazione: sono nati nel 2011 dall'incontro tra un giovanissimo studente, **James Whelton** (un diciannovenne che aveva appena lanciato un corso di programmazione nella sua scuola) e **Bill Liao**, filantropo, imprenditore e figura di spicco del web, diventando un vero e proprio movimento no profit, con decine di "palestre" in tutto il mondo puntando all'insegnamento dei linguaggi e delle tecniche di programmazione a giovani e giovanissimi.

Gioco e non solo

«I ragazzi - prosegue Brigatti - hanno lavorato in gruppo in tre laboratori diversi: uno dedicato alla realizzazione di un videogioco utilizzando scratch, un linguaggio di programmazione».

■ Per gli adulti una lezione speciale sui rischi che corre chi usufruisce della Rete

ne». «Un altro invece si è concentrato sulla creazione da zero - aggiunge **Sergio Casiraghi** che fa parte di FabLab - di pagine web». Infine il terzo gruppo che «ha lavorato sul "making", cioè pilotando schede di computer comandare a distanza, con l'uso della tecnologia, dispositivi diversi», come ad esempio accendere o spegnere una lampadina.

In contemporanea, «ai genitori sono stati illustrati i rischi che si possono correre quando si usufruisce della Rete». Presentazione, questa, a cura dell'esperto **Pierlorenzo Castrovinci**.

«Le attività di formazione ruotano attorno al gioco, allo scambio reciproco ed al per learning (attività di apprendimento fra pari) - sostiene Brigatti - , secondo l'unica regola fondamentale di ogni Dojo, che è "Be cool", cioè divertirsi insieme ai propri genitori, con l'obiettivo di «far prendere confidenza ai ragazzi con la tecnologia, avendo però un ruolo da protagonisti, e quindi non di meri utilizzatori».



Domenica sui banchi per diversi ragazzi, ma per imparare divertendosi FOTO GIANATTI



Alcuni protagonisti della giornata alla Sassi