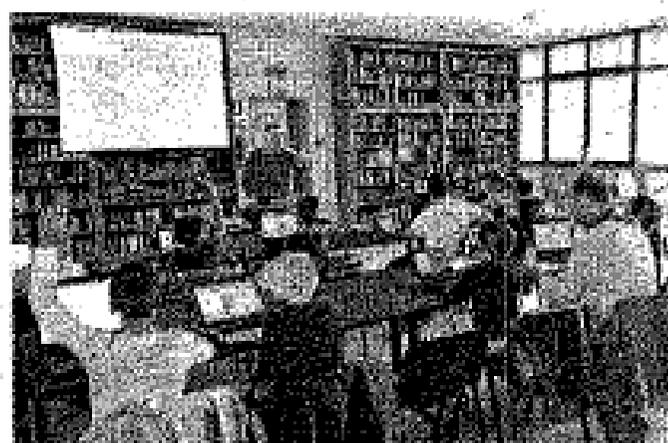


"Code Game": i bambini progettano robot al pc



I partecipanti durante la lezione tenuta sabato scorso, a cura del Comitato Genitori

CARONNO PERTUSELLA – Ha partecipato una decina di bambini, muniti di computer, entusiasmo e tanta buona volontà e curiosità, alla terza sessione del "Code Game": un'iniziativa pensata per gli allievi delle scuole elementari e medie, tenuta lo scorso sabato pomeriggio nella sala della biblioteca. Umberto Parma, ideatore di questo progetto, dopo le precedenti due sessioni (nell'anno scolastico 2016/2017) è tornato a tenere laboratori in cui insegnare lo sviluppo di

videogiochi interattivi. Dopo avere spiegato la realizzazione del celebre gioco del ping pong per computer, quello "retrò" con sfondo nero e le due sbarre bianche da muovere colpendo la pallina, è stata la volta di un gioco con protagonista un pipistrello. Lo scopo era quello di azionare il volatile con un comando vocale per cercare di fargli mangiare una farfalla: più l'urlo era forte più si muoveva. "Il 'Code Game' è stato un successo fin dalla sua prima edizione in cui abbiamo avuto 23 par-

tecipanti, per poi passare a 27 in quella successiva – spiega Parma – I feedback sono tutti positivi. Vorremmo tenere un incontro al mese fino a dicembre, per poi, a gennaio, se tutto dovesse andare bene, realizzare un laboratorio sullo sviluppo di un vero e proprio robottino. Tengo a dire che ogni lezione è a sé stante: si riparte sempre da zero e, quindi, non fa niente se si sono persi gli incontri precedenti". Questi laboratori non servono solo ai bambini e ragazzi, ma anche ai genitori

presenti. In occasione delle prime lezioni tenute alla baita degli Alpini, infatti, c'era Pier Lorenzo Castrovinci, presidente dell'associazione Coderdojo Varese e responsabile di "Informatici senza Frontiere" della Lombardia, che

ha presentato un corso base di informatica e cyberbullismo. "Il progetto è molto valido – conclude Gabriella Borroni, presidente del Comitato Genitori – Piace molto agli adulti e anche ai bambini e ragazzi, che una volta a casa riprendono in mano il progetto e vanno avanti. Sabato c'è stata meno partecipazione, dovuta al fatto che abbiamo avuto il placet per la location solo due giorni prima, ma è nostra intenzione continuare almeno sino alla fine dell'anno". **M. Dones**

“Code Game”: coinvolto CoderDojo Arese

Il Notiziario · 20 ott. 2017

CARONNO PERTUSELLA – In merito all’articolo “Code Game: i bambini progettano robot al pc”, pubblicato il 6 ottobre, si precisa quanto segue: il CoderDojo coinvolto è quello di Arese, non di Varese come erroneamente riportato, e il fondatore è Pierlorenzo Castrovinci. CoderDojo Arese, inoltre, non è giuridicamente un’associazione bensì un gruppo di volontari, come per altro tutti i CoderDojo italiani.