

Nasce il progetto CoderDojo grazie alla collaborazione tra organizzatori e istituto comprensivo

Informatica gratis per i bambini nelle scuole di Panicale e Paciano

di **Gabriele Burini**

PANICALE

■ Anche al Trasimeno nasce il movimento del CoderDojo, club gratuiti con l'obiettivo di insegnare la programmazione informatica ai più piccoli. Tavernelle e Paciano sono le due nuove sedi umbre, con la frazione del comune di Panicale che ospita gli incontri da fine gennaio, mentre a Paciano sono iniziati nella giornata di sabato scorso. CoderDojo è un movimento aperto e totalmente gratuito, con vari club sparsi in tutto il mondo, le cui attività di formazione si basano sul gioco, sullo scambio reciproco e sul peer learning (educazione tra pari). "Lanciare un CoderDojo non è molto difficile - spiega Marco Morello, champion del Dojo di Perugia (nato nel 2015) - la cosa faticosa è mantenerlo vivo. I ragazzi che partecipano e le famiglie sono entusiasti delle iniziative. Chi apre un CoderDojo si mette a disposizione della comunità, facendole un regalo enorme. Avere alle spalle l'istituzione scolastica



L'iniziativa Vuol favorire la conoscenza informatica tra i più giovani grazie alla collaborazione tra gli organizzatori e l'istituto comprensivo

vuol dire innanzitutto avere a disposizione locali, connessione a Internet e, in alcuni casi, anche computer". Champion del CoderDojo del Trasimeno, ovvero persona che si prende l'onere e l'onore di portare avanti l'iniziativa ogni mese, è Giulia Romoli, diplomata in informatica e appassio-

nata di coding; assieme allo stesso Morello. Nel caso del Trasimeno, il CoderDojo nasce grazie al supporto dell'istituto comprensivo di Panicale, Piegara Paciano, e con la condivisione delle amministrazioni comunali, per sostenere programmi di crescita di competenze contemporanee sia nel

corpo docente, sia negli alunni. Come spiega la dirigenza scolastica, "con la nascita di un CoderDojo in questo territorio si auspica lo sviluppo di una comunità di giovani appassionati ed esperti di coding in grado di contagiare anche i loro amici meno tecnologici con l'uso creativo e positivo della tecnologia." Questo tipo di approccio all'uso dei mezzi digitali, infatti, porta i ragazzi non solo a migliorare le proprie competenze in un mondo che ha sempre maggiore bisogno di questo tipo di capacità, ma li aiuta anche ad acquisire fiducia nei propri mezzi, capacità di lavorare in gruppo, predisposizione all'esplorazione e all'approfondimento. Curiosa anche la scelta del nome: la parola CoderDojo prende origine da due vocaboli. Coder significa programmatore, colui che programma computer e dispositivi elettronici; Dojo è il nome che viene dato alle palestre in cui si apprendono le arti marziali. Il CoderDojo è quindi la palestra in cui s'impara a programmare.