

CoderDojo a Lissone, in Biblioteca tutto esaurito per imparare a creare un videogioco

I primi 10 biglietti per prendere parte all'iniziativa sono andati esauriti in meno di 24 ore dall'apertura delle iscrizioni, i cinque posti supplementari non sono riusciti a soddisfare tutta la domanda di partecipazione. È stato un successo, dal punto di vista numerico e del gradimento dei ragazzi, il primo evento "CoderDojo" a Lissone, organizzato sabato scorso in Biblioteca con l'intento di avvicinare i ragazzi al mondo della tecnologia informatica. Patrocinato dall'assessorato alla Cultura e ospitato negli spazi della biblioteca di Piazza IV Novembre, nel corso dell'evento i mentor (insegnanti) hanno guidato i ninja (ragazze e ragazzi partecipanti, tra i 7 e i 17 anni) nella creazione di un videogioco pronto all'utilizzo. Nel corso della mattinata di sabato, in poco più di due ore tutti i partecipanti hanno avuto modo di realizzare il proprio videogioco, scegliendo fra le tipologie proposte: labirinto o corsa di auto. L'evento si è svolto in un clima di grande entusiasmo e di concentrazione assoluta da parte dei bambini partecipanti; nell'occasione, si è potuto vedere 15 giovanissimi completamente assorti nella creazione del loro videogioco, prendendo progressivamente sempre più dimestichezza con la tecnologia informatica. "Abbiamo accolto questa occasione con grande entusiasmo, perché sappiamo quanto la tecnologia e l'informatica possano appassionare i più piccoli – commenta Elio Talarico, vicesindaco con delega alla Cultura – con grande soddisfazione questa esperienza ha avuto uno straordinario riscontro sia in termini di adesioni, che di qualità del videogioco prodotto". A guidare i ragazzi nella creazione del videogioco sono stati Gianluca Santoro e Antonio Castaldo D'Ursi, volontari di CoderDojo. Qui di seguito le due auto-presentazioni dei "mentor" per bambini. GIANLUCA SANTORO - "Appassionato di tecnologia, trovo irresistibile tutto ciò che si può smontare, modificare, ricostruire e condividere. Mi occupo di reti di trasmissione dati, telefonia e sicurezza informatica, ho una moglie e due figlie splendide. Penso che ogni computer utilizzato in modo non passivo può trasformarsi in uno strumento creativo e divertente".

ANTONIO CASTALDO D'URSI - "Laureato in Ingegneria Informatica, sposato e padre di due figli, lavoro per una multinazionale dell'IT. Appassionato di computer fin da piccolo, ho iniziato a programmare a 11 anni. Mi piace condividere le mie conoscenze e guidare i più giovani nel mondo della programmazione, che grazie agli strumenti oggi disponibili consente di mettere a frutto non solo le capacità logiche ma anche quelle creative e artistiche".

COS'E' UN CODERDOJO

Basato sul principio della collaborazione e della condivisione delle idee, il CoderDojo è una "palestra" dove si impara la programmazione informatica e il pensiero computazionale. Il Coderdojo è gratuito, si rivolge ai ragazzi dai 7 ai 17 anni e sfrutta le competenze degli insegnanti (mentor) sfruttando le reciproche capacità. Il primo Dojo nasce in Irlanda nel 2011, grazie a un ragazzo (James Whelton), che decide di mettere le sue conoscenze tecnologiche a disposizione di altri studenti della sua scuola. Il Movimento è in forte espansione: ad agosto 2015 si registrano 675 Dojo in oltre 60 paesi, attualmente il numero è già cresciuto oltre quota mille. In Italia ne esistono 150 in risposta ad una fortissima richiesta di partecipazione: Lissone ne ospita uno, al momento la Provincia di Monza e Brianza ne conta solo un altro a Vimercate. Per attivare un CoderDojo servono insegnanti (chiamati "Mentor"), uno spazio adeguato con tavoli e corrente elettrica, attrezzatura e materiale didattico. Il Coderdojo a Lissone si pone

CoderDojo a Lissone, in Biblioteca per imparare a creare un videogioco

Mercoledì, 29 Giugno 2016 16:43

come obiettivi quelli di sviluppare le capacità informatiche e la creatività dei ragazzi, promuovere la cultura della collaborazione, promuovere l'uso della biblioteca, ampliando una già vasta offerta in termini di contenuti e media e fornire un riferimento alle scuole locali (progetto Programma il Futuro).

Per restare in contatto con il Coderdojo Lissone, è possibile visitare il sito internet www.eventbrite.it, scrivere alla mail coderdojo.lissone@tiscali.it o seguire su twitter l'account @CoderDojoLiss1.

Lissone, 29 Giugno 2016