Sabato, 08 Marzo 2014 17:32
Di Alessandra Scarazzato

Dossier. Startup, green economy, innovazione. Coderdojo Brianza, laboratori per l'apprendimento creativo e la programmazione di giochi digitali per giovanissimi

P

artono i primi laboratori di **Coderdojo Brianza**: sei appuntamenti di digital storytelling a Vimercate con bambini dai **6 ai 13 anni** (3 incontri per i giovani programmatori dai 6-10 anni e 3 incontri per la fascia 11-13) per conoscere e giocare consapevolmente coi nuovi media. Sabato 1 marzo alla Biblioteca Civica di Vimercate ha preso il via il primo dei sei momenti formativi di Coderdojo, un'iniziativa finalizzata a rendere i bambini più consapevoli nell'uso della tecnologia, a pensare in modo creativo, ragionare sistematicamente e lavorare in modo collaborativo, sviluppando la propria fantasia.

La Redazione di***Vorrei***, ha seguito il primo incontro ed ha posto qualche domanda ai "conduttori" dei laboratori, al direttore della Biblioteca e a un giovanissimo programmatore, per capirne un po' di più.

In che cosa consiste il Coderdojo? Domando a *Michele Di Paola*, mentor e formatore del Campus La Camilla-Scuola di maker di Concorezzo.
Coderdojo è un **"format" educativo messo a punto in Irlanda nel 2011**, a partire dall'incontro della creatività di alcuni ragazzi, che avevano condiviso le loro conoscenze hackerando il software dell'iPod originale per espanderne le funzionalità, con alcuni imprenditori locali interessati a promuovere le nuove tecnologie e l'alfabetizzazione informatica. Da lì il movimento è presto cresciuto a livello internazionale (oggi il sito ufficiale parla di circa 350 club locali in 38 diversi Paesi…) soprattutto per la formula, pienamente sintonizzata con la parte migliore della cultura costruita negli anni dalla Rete: **accesso gratuito per tutti i partecipanti e costruzione degli incontri** proposti dai vari Dojo **a partire dalle risorse e dalle capacità di esperti o appassionati locali che si mettono a disposizione del progetto**.
L'idea è quella di **fornire a bambini e ragazzini l'opportunità di un primo approccio "da**

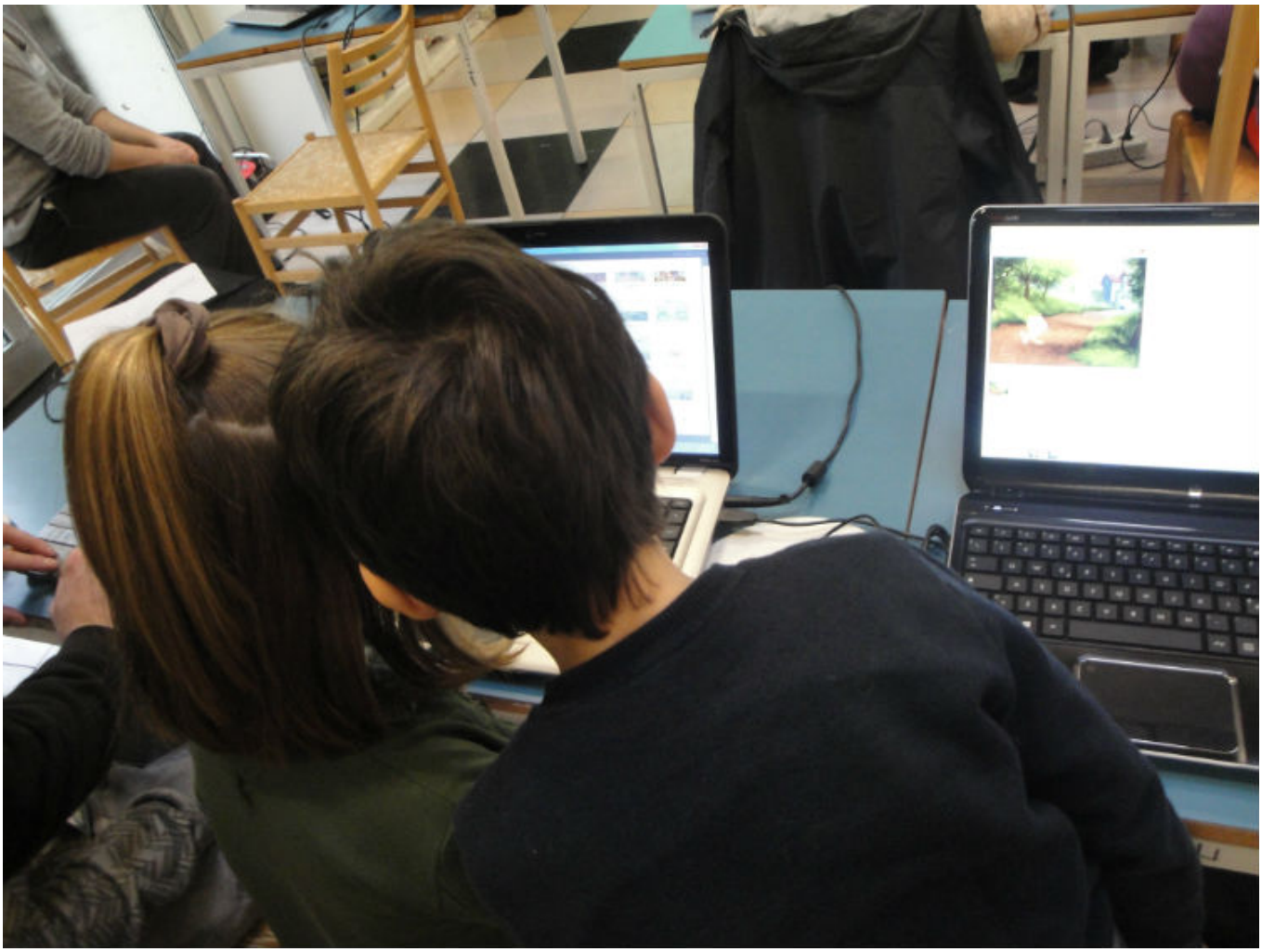
Phoca PDF

protagonisti" con la tecnologia e la rete; di solito ci si concentra sulla programmazione, il **coding,** da cui il nome, che mette insieme appunto **programmazione** e "**palestra di arti marziali**" ossia dojo. Come per le arti marziali, imparare a programmare un computer permette di sviluppare una serie di altre capacità e competenze, e soprattutto consente di ribaltare il paradigma di oggi, nel quale a parte rarissime eccezioni, tutti siamo solo utenti o meglio ancora clienti della tecnologia, ma molto pochi sono in grado di comprenderne i meccanismi e meno ancora di utilizzarli per supportare la propria creatività. Spesso nei corsi ricordo che in paesi come l'Estonia la programmazione viene insegnata fin dalle elementari, quest'anno è stato dichiarato **"Year of code"** nel Regno Unito … e in Italia? Tutti dovrebbero imparare a programmare un computer, diceva il fondatore di Apple *Steve Jobs* perché ti insegna a pensare. **In attesa che anche le nostre scuole si attrezzino, noi proviamo a dare il nostro contributo!**

Come funziona il laboratorio con i bambini?

Nel Coderdojo di oggi e in quello che pratichiamo al Campus, abbiamo dato la priorità alla formula più "classica", ossia l'utilizzo di una **piattaforma aperta e gratuita** come Scratch per mostrare esempi di programmazione. L'idea è partita dai docenti del Campus La Camilla, che hanno trovato nella biblioteca di Vimercate un'alleata appassionata e prontissima a cogliere questa opportunità, insieme ad altri mentor locali accumunati dallo stesso spirito del “movimento”. **Con questo laboratorio abbiamo voluto dimostrare come i videogiochi non si possano soltanto comprare** (spendendo soldi) **o scaricare** (commettendo reato), **ma anche creare a partire dalle proprie intuizioni, idee e proposte**. Per il momento **#coderdojobrianza** propone due diversi laboratori, per ragazzi delle elementari e delle medie, con diversi livelli di complessità e un comune approccio: mostrare ai nostri piccoli programmatori che si può essere protagonisti anche usando un computer!

Phoca PDF



Viola e Simone, 6 anni, programmatori di giochi

Nello specifico come è organizzato l'incontro?
Nell'arco di due ore e mezza, giovani “mentor” insegnano ai bambini in modo divertente e semplice a realizzare un piccolo video-gioco elettronico interattivo. La procedura è piuttosto semplice, ci si collega via Internet al software libero **Scratch** cui accennavo prima (programma

Phoca PDF

gratuito del **Lifelong Kindergarten Group dei Media Lab del** MIT) che permette di creare storie interattive, giochi, animazioni, musiche e di condividere e pubblicare sul web le proprie creazioni artistiche (in tutto il mondo ci sono oltre tre milioni di progetti condivisi on line!) si apprendono le regole e si comincia a programmare! Un adulto volontario spiega il gioco e i bambini lavorano alla propria creazione. Grazie all'immediatezza e all'intuitività del software non sono richieste particolari conoscenze pregresse. Abbiamo solo chiesto ai partecipanti di portare un pc portatile e una merenda, a tutto il resto ci pensano la biblioteca e i noi mentor!

Phoca PDF

Biblioteca Vimercate, Sala ragazzi - Giovanni Cotta e gli attenti programmatori

E ad *Alessandro Agustoni*, il direttore della Biblioteca e coordinatore del Sistema Bibliotecario Vimercatese **ho chiesto**
Cosa vi ha spinto a proporre gli incontri in Biblioteca?
Le motivazioni che ci hanno spinto sono molteplici, tutto è partito in occasione della

Phoca PDF

presentazione di Coderdojo Milano durante una recente attività formativa per il personale del Sistema bibliotecario, in questo momento di aggiornamento alcuni mentor hanno presentato il movimento e le sue potenzialità. Ci siamo entusiasmati e così ci siamo subito mossi! Trovare collegamenti locali e relazioni con la cittadinanza attiva per realizzare i laboratori è stato piuttosto facile, cosi come coinvolgere nel progetto alcuni cittadini e realtà locali sensibili e sensibilizzati. Alcuni dei nostri mentor sono infatti utenti della biblioteca, di Offerta Sociale (l'azienda territoriale per i servizi alla persona), giovani impegnati nel gruppo di Linux di Vimercate VimeLUG, che si trova ogni 15 giorni proprio in questi spazi. Mi piace sottolineare che tutti gli **animatori degli incontri** sono professionisti o studenti del settore informatico, educativo o culturale del territorio, che **prestano la loro opera a carattere volontario** ed hanno una propensione al lavoro con i giovani e giovanissimi. Tra di loro anche *Debora Mapelli*, referente social e media network del Sistema Bibliotecario; gli imprenditori del Campus la Camilla, appassionati di tecnologie e innovazione *Giovanni Cotta* (informatico) e *Michele Di Paola* (formatore) con i quali abbiamo fatto partire in biblioteca il progetto Coderdojo Brianza e *Marco Bertin*, esperto di informatica e pedagogista, cui abbiamo affidato il progetto educativo alla base della nostra proposta.
Un'altra ragione che ci ha portato a proporre questi incontri è strettamente connessa al ripensamento che stiamo facendo sul ruolo della biblioteca oggi in chiave anche **FabLab** [termine che sta per ***Fabrication Laboratory***]: stiamo infatti iniziando a proporre alla nostra comunità in continuo movimento - sia in termini di gusti sia in termini di esigenze - **nuovi spazi di pratiche condivise e nuovi servizi**. Il mondo delle biblioteche pubbliche si è già mosso, lo hanno fatto in modo virtuoso ad esempio il **Centro Culturale Il Pertini di Cinisello Balsamo** e la Biblioteca San Giorgio **di Pistoia.**
All'interno del *Pertini* è stato da poco inaugurato l'**HubOUt Makers Lab** un laboratorio creativo condiviso dove nascono progetti culturali rivolti al coinvolgimento di comunità e per favorire lo scambio di conoscenze e la collaborazione tra diverse professioni. A rafforzare il nostro convincimento sono anche i confronti che abbiamo con gli amici toscani della *San Giorgio***.** I colleghi, nell'ambito dell'innovativo progetto **YouLab Pistoia** [centro di innovazione digitale aperto al pubblico, nel quale in particolare i ragazzi e i giovani possano utilizzare la ricca dotazione di strumentazione audio-video ed informatica per apprendere nuove competenze e maturarle fino ad arrivare alla piena padronanza] hanno già avviato un mese fa' corsi di Scratch per i più piccoli.

A *Debora Mapelli*, che ha prestato la sua attività come mentor volontaria del gruppo adulti, chiedo: Come ti sei avvicinata al Coderdojo?
Ciò che mi ha spinta ad aderire al Coderdojo è sicuramente la promozione dell'utilizzo del **software open source** e gratuito [modello di business utilizzato fin dai primi anni '90 per la gestione integrata delle biblioteche vimercatesi] e la mia predisposizione all'innovazione e alla sperimentazione delle tecnologie. Ogni dojo è animato da volontari. In Italia il movimento é partito con la prima palestra a Firenze, si è allargato a Milano ed ora ci sono una quindicina di strutture organizzate in tutto il Paese. Noi, insieme ai formatori della Scuola di maker della Camilla, abbiamo dato vita al Coderdojo Brianza.
Il mio primo contatto è stato in occasione di un momento formativo - come ti accennava *Alessandro Agustoni* - nel quale ho ascoltato per la prima volta *Massimo Sala* mentor del centro milanese. Il passo successivo è avvenuto grazie ad un incontro fortuito qui in biblioteca, quando sono entrata in contatto con *Giovanni Cotta* del Campus, venuto a portare del materiale sui corsi da distribuire alle biblioteche. A quel punto con il direttore e il mio collega *Fausto Galbiati*,

Phoca PDF

responsabile della sala ragazzi, abbiamo pensato di avviare collaborazione con i due giovani imprenditori della Scuola di maker di Concorezzo e il progetto ha iniziato a prender forma. Così, nell'arco di un paio di mesi le attività sono partite.

Debora Mapelli, Sistema Bibliotecario Vimercatese

Come stanno andando le iscrizioni ai laboratori?
I primi due incontri, quelli per i bambini più piccoli si sono completati molto velocemente, mentre per gli incontri dei ragazzi più grandi dagli 11 ai 13 anni abbiamo ancora posti disponibili. Approfitto di questa domanda per ricordare quindi la pagina web dove effettuare la registrazione

Phoca PDF

on line ed iscriversi agli **appuntamenti del 22 marzo, 17 maggio e 7 giugno**.

E i genitori che accompagnano i bambini cosa fanno durante il laboratorio? Chiedo ancora a *Michele Di Paola*
Visto che ai genitori è richiesta la permanenza in Biblioteca durante il Coderdojo, per loro abbiamo pensato ad un momento di confronto sul senso di quel che stiamo facendo coi loro figli: abbiamo presentato un nuovo punto di vista e di approccio alle tecnologie, mostrando gli impatti che esse hanno sulla vita quotidiana, speriamo di esserci riusciti! **Il mondo è cambiato e attrezzarsi per non rimanere indietro è una necessità**. Nel mio intervento, come avrai avuto modo di osservare, ho cercato con un linguaggio semplice di offrire la visione di uno **scenario** possibile in cui tecnologia, cultura e miglioramento delle condizioni di vita cercano di camminare insieme, insistendo sul tema della necessità di sperimentare. Come membro dello staff del CampusLaCamilla ciò che mi preme sottolineare in laboratori come questo é il concetto che ci siamo scelti come slogan: **vuoi mettere il gusto a fartelo da solo?** Come ripetiamo in ogni corso siamo un Paese con una grandissima tradizione artigianale, riconosciuta in tutto il mondo e nella nostra area c'è uno dei distretti artigianali più famosi e longevi, ma dobbiamo tornare a riscoprire il piacere di fare le cose con le nostre mani e con la nostra testa, anche e soprattutto nei campi legati alla rete e alle nuove tecnologie. Meglio cominciare da piccoli, quindi!

Phoca PDF

Michele Di Paola e i genitori dei giovani programmatori

Durante la mattinata avete anche presentato una breve selezione di libri e film disponibili al prestito nelle biblioteche del Sistema e fornito una cartellina con materiali di approfondimento. Michele segnali ai lettori della rivista qualche titolo?
Tra i tanti segnalo sicuramente il libro dell'inventore della definizione di “Nativi Digitali”, Marc

Phoca PDF

Prensky, *Mamma non rompere sto imparando!,* Multiplayer.it edizioni e un piccolo classico, il libro di Stephen Johnson: *Tutto quello che fa male ti fa bene. Perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono intelligenti,* Mondadori. Sono sono certo che i lettori troveranno spunti interessanti.

Prima di lasciarti ti faccio un'ultima domanda, cosa significa la frase che tutti i mentor hanno stampata sul badge di riconoscimento?
"***Above All: Be Cool"*** *è un po' slang, ma noi lo traduciamo con:* **Soprattutto sii in gamba!** E' un estratto dal motto internazionale dei coderdojo e una regola di comportamento per tutti i partecipanti, adulti e bambini. Il motto completo continua dicendo "fare i bulli, dire bugie, far perdere tempo alla gente è veramente da persone poco in gamba", e crediamo sia un messaggio importante per i ragazzini di oggi. La parte iniziale, quella più positiva, è quella che ci piace maggiormente e ci piace tenere in vista, per mostrare lo spirito che accompagna il nostro impegno di mentor.

La mattinata si conclude con la consegna dei diplomi di giovane programmatori da parte della biblioteca e allora domando a *Simone*, 6 anni di Barzanò, uno dei piccoli 10 corder

Phoca PDF

Ti sei divertito?
Sì mi è piaciuto moltissimo, io già sapevo un po' di cose perché avevo provato a casa con la mamma, ma non sapevo muovere tanto bene il gattino [la mascotte di Scratch] e adesso ho capito come fare! La prossima volta facciamo un altro gioco?

Phoca PDF