



DO YOU CODE?

IL *CODING* ENTRA NELLA SCUOLA ITALIANA E ALL'IC5 . ANDIAMO A CONOSCERE QUESTO ILLUSTRE SCONOSCIUTO. (articolo presentato per il giornalino scolastico, M. Chiara Roscini)

L'istituto comprensivo 5 ha ampliato quest'anno la propria offerta formativa con un progetto all'avanguardia: il *Coding*. La parola inglese significa "programmazione informatica" e infatti questo progetto, presentato nella proposta *La Buona Scuola* dal Ministero della Pubblica Istruzione, si pone fra i vari obiettivi quello di fornire agli studenti italiani di tutte le fasce di età una più approfondita competenza digitale. I nostri ragazzi sono ormai definiti dei *nativi digitali* per la loro capacità di acquisire velocemente qualsiasi conoscenza relativa all'utilizzo delle tecnologie. L'impiego di qualsiasi strumento tecnologico, dal PC al tablet o allo smartphone, li rende però dei semplici fruitori. A seguito di una forte promozione di questo progetto sia in altri paesi europei che negli Stati Uniti, il *coding*, viene quindi introdotto nella scuola italiana per rendere i ragazzi attivi e far scoprire loro che ogni strumentazione tecnologica usa un suo codice, e che riesce a funzionare perché qualcuno ha inventato e strutturato quel codice. *"Non comprate un nuovo videogioco, fatene uno. Non scaricate l'ultima app, disegnatela"* così Obama ha esortato gli studenti americani. Sulla scia di quanto avvenuto in altri paesi il Ministero della Pubblica Istruzione ha presentato il *coding*: non una nuova materia scolastica con cui sovraccaricare i nostri studenti ma la possibilità di conoscere e sperimentare, a diversi livelli, il linguaggio della tecnologia, e cioè il codice della programmazione. Il coding abitua i ragazzi a pensare in modo creativo, a trovare la soluzione a problemi con la codifica di istruzioni che devono essere esplicitate in modo chiaro e preciso; abitua al costante controllo del proprio pensiero che in questo caso è un pensiero algoritmico. Il coding, quindi coinvolge competenze trasversali quali quelle logico- matematiche, comunicative, creative. Infine costituisce una forma di apprendimento nota come *"learning by doing"* e cioè apprendimento attraverso l'azione concreta.

Il progetto ha coinvolto inizialmente gli alunni delle classi 3° A e 3° C che hanno svolto alcune ore di programmazione come approfondimento durante le ore di lingua inglese. Infatti le attività sono state condotte in lingua inglese, senza cedere alla tentazione di cliccare sul tasto "italiano". Gli studenti si sono cimentati con il percorso base proposto dalla piattaforma del MIUR e poi per poi proseguire con la programmazione di un videogioco. Le classi 1°A- 3°A e 3°C hanno aderito in orario curricolare all'iniziativa *"L'ora del Codice"* che si è svolta in oltre 180 paesi nella settimana dall' 8 al 14 dicembre. In questa settimana è stato avviato con le classi 2°A, 2°B e 2°C un laboratorio pomeridiano di *coding*. Tale laboratorio si è protratto nei mesi di febbraio e marzo. Entrambe le iniziative hanno riscosso un enorme successo da parte dei ragazzi che hanno lavorato in gruppo e si sono sentiti veri protagonisti del loro apprendimento.

