

## il software per i più piccoli E I GRANDI - sito [scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)

di REDAZIONE



Nel 2003 parlare di coding-per-tutti pareva assurdo: in Italia OSCOM, UNIVERSITÀ FEDERICO II di Napoli, creava videogiochi a scuola con ToolBook, e propose l'educazione sotto forma di gioco (cfr. C.Gily *In-lusio. Il gioco come formazione estetica*, Graus 2003). Ma chi operava col sostegno di fondi e di ricerca istituzionale, con il giusto dispendio di forza e capacità era Mitchel Resnick (1956), che dirige il *Lifelong Kindergarten* al Mit di Boston. Il sito "scratch.mit.edu" ha oggi 30 milioni di iscritti. Resnick è un paladino dell'apprendimento sotto forma di gioco, ha scritto *Come i bambini. Immagina, crea, gioca e condividi* (Erickson), ha creato dal 2003 i giocattoli hi-tech Lego Mindstorm e **Scratch**, linguaggio di programmazione visivo fra i più diffusi e usati per apprendere il coding, sistemi di visualizzazione come le interfacce friendly, per costruire storie interattive, videogame, animazioni. Vi si possono usare immagini prese da una webcam, con figure digitali e suoni da condividere nella comunità legata a Scratch. Il nome *Lifelong Kindergarten* deriva da Friedrich Fröbel che nel 1837 iniziava l'istruzione interattiva, come fece poi Maria Montessori e le scuole attive del primo Novecento che entusiasmarono Lombardo Radice, e furono sostenute dalla scuola di Gentile per molto tempo, ancora oggi si vedono attivi i principi nella scuola dell'infanzia. Ma si trattava di un metodo adatto a tutti, consistente nell'attivare procedure di laboratorio: la via che in quei tempi sosteneva anche Seymour Papert.

La didattica OSCOM con convegni e stage di lavoro, è riuscita ad introdurre diverse modalità di laboratorio, scrivendo dei modelli e sperimentandoli con la collaborazione dei docenti nelle scuole di vario ordine e grado. I laboratori d'arte che OSCOM associa agli informatici nella *Didattica della Bellezza* (2. Voll. che si trovano su AMAZON) hanno il compito precipuo di insegnare la creatività: è alquanto difficile capire come mai non si tenti mai la strada dell'arte per risolvere il problema di questa educazione, ben dimensionata in una didattica. Basta non riempire il termine ARTE con l'educazione di specifiche tecniche e tecnologie, per intenderne le potenzialità. OSCOM parte dall'Arte di Ragionare, e poi attiva i laboratori di arti una volta constatata la situazione di partenza.

Visto che come dice Kevin Kelly, cofondatore di Wired, "L'inevitabile è che siamo destinati comunque a diventare degli eterni studenti costretti a imparare sempre nuovi mestieri" imparare a creare arti e tecnologie è il mondo per ridiventare padroni della nostra vita.

Fare **Coding**, saper programmare un software per computer o una app per smartphone, è come conoscere una lingua straniera. Apre nuove strade e nuove opportunità. Si Può FARE divertendo come nel *RLab di Repubblica* e *Le Scienze* propone una collana per i più giovani che parte da Scratch 3.0, sostituendo i comandi con icone da combinare formando programmi e videogame.

App Inventor invece insegna a creare app per lo smartphone.

**Il primo volume**, dedicato alla creazione di videogiochi, in edicola **dal febbraio** con altre altre quattro uscite(quiz, musica). I robot stanno invadendo i posti di lavoro e si affiancano agli operai in

carne e ossa nei luoghi più diversi: ARRIVERANNO A SCUOLA? **a non c'è da illudersi: per il momento, e forse per sempre, non possono sostituire gli insegnanti.**

Dopo aver analizzato 100 paper i ricercatori hanno scoperto che sì, la presenza degli automi in classe ha migliorato i risultati su alcuni fronti (vocabolario o numeri primi), ma NULLA Più.

Uno strumento didattico non si giudica dal materiale che lo compone ma dai risultati che porta.

Chissà se una volta che si sia recuperato un po' di equilibrio anche sul settore 'creatività' si possa evitare la frase di sopra, qui sottolineata in grassetto a scopo polemico, non si possa sperare di evitare di leggere frasi simili, prese dalla Pubblicità di "Repubblica" al proprio gadget. Per il momento purtroppo non si possono sostituire gli insegnanti.

Non c'è bisogno di commento. Ma se qualcuno vuole, siamo stati autorizzati a dire che **WOLF** pubblicherà i commenti!!