

# Videogiocare: in classe arriva il coding

Bambini-programmatori grazie a una «roulotte delle meraviglie». Ecco chi lo fa

Suona la campanella, ma nessuno si muove: la lezione è piaciuta. Siamo ad Azzate (Varese) e agli studenti della scuola media Leonardo Da Vinci è stata appena somministrata un'ora di coding. Ossia di programmazione, una materia distante dalle nostre scuole ma vicina al mondo del lavoro. Lavoro in digitale, come creare videogiochi per esempio: i ragazzi di Azzate hanno creato un videogame. Semplice e basilare, ma l'hanno fatto loro.

L'iniziativa si chiama Code for Kids ed è organizzata «dal basso» da Reply, multinazionale italiana specializzata in «soluzioni digitali»: sono le scuole a essere scelte o a farsi scegliere. «L'idea è di far giocare con la tecnologia», spiega Filippo Rizzante, cto di Reply. Il modo migliore per creare padronanza con i mezzi digitali, e quindi consapevolezza. Code for Kids è diventata una campagna europea che Reply porta avanti pro bono, chiedendo ai propri clienti di contribuire per diffonderla. Hanno già partecipato più di mille tra bambini e ragazzi tra i 5 e 17 anni, in Italia, Gran Bretagna e Germania.

«Sono pochi gli insegnanti in grado di far amare la tecnologia ai loro ragazzi», spiega Rizzante. È una questione di gap generazionale, e di un problema di aggiornamento professionale e di adeguamento dei percorsi scolastici. «Ma nel futuro di questa generazione ci sarà una forte impronta informatica. Per questo devono averne conoscenza, partendo dalle basi». Basi che si possono trovare nel PowerLab, roulotte delle meraviglie che alla mattina viene parcheggiata di fronte alla scuola che è tappa di Code for Kids. All'interno si può «smanettare» con elettronica di base, software per la creazione di contenuti digitali, con gli occhiali per la realtà virtuale.

Poi i trainer di Reply prendono possesso dell'aula di informatica e iniziano le lezioni di codice. E qui il gioco si fa a lezione: ogni studente inizia a sviluppare un semplice videogame. La programmazione è facile, a oggetti: ogni singolo protagonista della storia viene messo dentro l'ambientazione e poi gli viene assegnato il suo «comportamento». Così si offrono alle nuove generazioni strumenti per affrontare il

mondo del lavoro del futuro.

In Europa solo il 20% degli studenti ha un reale accesso a insegnamenti pratici di informatica, un dato medio destinato a scendere di molto in Italia. E dato che, stando alle stime, nel 2020 mancheranno in Europa almeno 900 mila informatici, quella tecnologica è una sfida da vincere. «Ma molti Paesi europei, sia nel pubblico sia nel privato, non l'hanno raccolta — spiega Carlo Purassanta, amministratore delegato di Microsoft Italia —. O recuperiamo questa distanza con un salto iperquantico, oppure ci troveremo presto ai margini della new economy».

L'anima italiana della multinazionale di Redmond è «sul pezzo» da anni, con programmi di digitalizzazione che nascono nelle scuole per proseguire nelle università fino agli incubatori di impresa. «Il mondo del lavoro è pronto e così i ragazzi — continua Purassanta —, manca il filo che li unisce e questo può essere solo una buona scuola». In questa direzione Microsoft ha messo online Scuola.digital, una bacheca di buone pratiche formative con uno sguardo al futuro.

«Reply Code for Kids» è un servizio di formazione rivolto a ragazzi dai 5 ai 17 anni. Per richiedere la candidatura della propria scuola [www.reply.eu](http://www.reply.eu)

**Federico Cella**  
@VitaDigitale

© RIPRODUZIONE RISERVATA

