

Redazione e
amministrazione:
Scesa Porta Laino, n. 33
87026 Mormanno (CS)
Tel. 0981 81819
Fax 0981 85700
redazione@faronotizie.it

Testata giornalistica
registrata al Tribunale di
Castrovillari n° 02/06
Registro Stampa
(n.188/06 RVG) del 24
marzo 2006

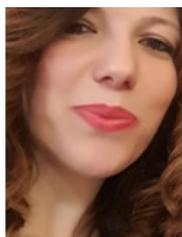
Direttore responsabile
Giorgio Rinaldi

Direttore editoriale
Nicola Perrelli



Programmare il pensiero. La CodeWeek.EU 2017

di Laura Flagella



Nell'ambito del convegno promosso da alcune sigle sindacali in occasione della Giornata Mondiale dell'Insegnante, il filosofo italiano e professore all'Università della California, Ermanno Bencivenga, ha espresso a chiare lettere il proprio pensiero in relazione all'impatto deleterio che gli strumenti informatici avrebbero sulla capacità dei

giovani di pensare intendendo, nello specifico, la compromissione della facoltà di compiere connessioni tra contenuti mentali differenti.

La grande facilità di reperire qualsiasi tipologia di dato in tempo reale, starebbe minando i presupposti stessi che sono alla base della capacità di mettere in atto il pensiero deduttivo, quel pensiero che costituisce il principale strumento per 'decidere, scegliere, agire e interagire con la complessità del mondo'.

La patata bollente viene immediatamente passata alla scuola, la quale non può e non deve rinunciare al suo compito educativo e culturale nemmeno di fronte alle ardue sfide della modernità; ad essa è affidato il compito salvifico di risvegliare le dormienti capacità logico-deduttivo nelle giovani menti.

Sì, ma nella pratica, quali tipi di percorsi didattici la Scuola può mettere in atto per far recuperare il ragionamento logico?

La soluzione, paradossalmente, viene proprio dall'informatica. È necessario trasformare la dimestichezza, da fruitori passivi, che i bambini e ragazzi hanno con gli strumenti tecnologici quando giocano, inviano messaggi, ricercano dati, in opportunità di divenire attori partecipi dello sviluppo delle nuove tecnologie imparando a scrivere i propri programmi (ossia a scrivere codice).

Si tratta, in altri termini, d'apprendere a Scuola una nuova lingua.

Questo recente linguaggio che può condurre allo sviluppo di quel pensiero critico imprescindibile per divenire cittadini del futuro capaci e consapevoli, è il *pensiero computazionale*.

Di cosa si tratta?

Il pensiero computazionale è un processo mentale per la risoluzione di problemi costituito dalla combinazione di *metodi specifici* quali l'analisi e l'organizzazione del problema in base a criteri logici, la predisposizione di una sequenza accuratamente descritta di passi, l'identificazione, l'analisi, l'implementazione e la verifica delle possibili soluzioni, la generalizzazione dell'intero processo di risoluzione del problema per poterlo trasferire ad un ampio spettro di altri problemi e *strumenti intellettuali* tra cui la confidenza nel trattare la complessità, l'ostinazione nel lavorare con problemi difficili, la tolleranza all'ambiguità, l'abilità nel trattare con problemi definiti in modo incompleto, l'abilità nel trattare con aspetti sia umani che tecnologici, in quanto la dimensione umana è essenziale per il successo di qualunque

sistema informatico, la capacità di comunicare e lavorare con gli altri per il raggiungimento di una meta comune o di una soluzione condivisa.

Ecco che, fin dai primissimi gradi dell'istruzione, si stanno diffondendo percorsi di Coding cioè di programmazione ma non nel senso tradizionale del termine.

In questi scenari didattici bambini e ragazzi si trovano davanti sì tablet, monitor di pc, robot ma stavolta sta a loro animarli, far letteralmente prendere vita ai loro personaggi siano essi virtuali o meno imparando, applicando un pensiero logico-deduttivo, a raggiungere un obiettivo.

Il coding a scuola si fa attraverso strumenti divertenti come per esempio *Scratch* o *Scratch Jr.* per i più piccoli, si impara a vincere delle sfide risolvendo problemi e intanto, inconsapevolmente, si scrivono righe di codice informatico, anche se materialmente vengono manipolati e spostati solo dei blocchetti rettangolari a ciascuno dei quali corrisponde una funzione e un codice: si tratta della *programmazione a blocchi* detta anche *programmazione visuale*.

Sintetizzando il pensiero computazionale non è nient'altro che questa capacità di comprendere, applicare e concepire algoritmi e il coding ciò che consente a tutti di prendere confidenza con questi ultimi ovvero con quei procedimenti rigorosi, alla base di quasi tutte le attività quotidiane, che permettono di risolvere un problema o realizzare un'idea.

E ottobre è proprio il mese adatto allo sviluppo pratico di modalità didattiche innovative incentrate sul pensiero computazionale infatti, dal 7 al 22, ormai da cinque anni, si svolge la CodeWeek.Eu lanciata dal gruppo degli young advisors di Neelie Kroes, vice-presidente nel 2013 della Commissione Europea con delega all'agenda digitale, una settimana stracolma di eventi, in moltissimi Stati, per sperimentare la programmazione in maniera immediata, intuitiva e, soprattutto, divertente.

L'Italia dà il suo contributo all'iniziativa con la partecipazione di numerosi Istituti da nord a sud del Paese ed è proprio così che la scuola pubblica, per ritornare alle parole di Bencivenga, ha intenzione di accettare la sfida di riportare nelle menti dei cittadini del domani l'attitudine alla deduzione, al ragionamento, in una parola, al *pensiero critico*.

Ci riuscirà? Che dire...

Ai posteri l'ardua sentenza.