



Scuola

Ore 11 lezione di programmazione. A Londra si insegna il coding già alle elementari

Una scheda elettronica, 'scatole magiche' e fantasia. Ecco come vengono spiegati i principi della programmazione nelle scuole primarie londinesi. Siamo andati a seguire una lezione

dalla nostra inviata SARA BERTUCCIOLI

Stampa



21 dicembre 2015

LONDRA. “Da grande voglio fare l'ingegnere elettronico”, “Io il progettista di computer”. No, non siamo nella Silicon Valley ma in una scuola a Wandsworth, quartiere sud di Londra. Gli studenti hanno tra i 7 e i 9 anni e stanno arremgiando con delle 'scatole

magiche'. “Questa è una cameretta e grazie alla scheda elettronica riusciremo a illuminarla” - racconta Mary, 7 anni.

A prima vista non sembra, ma si tratta della lezione di informatica attraverso il gioco. Grazie a un accordo tra Intel e le istituzioni britanniche già dalle scuole elementari si inizia a capire come 'programmare' attraverso la spiegazione degli input e output arrivando alla realizzazione di un device da controllare e gestire.

Londra, a lezione di coding: se a programmare si inizia dalle elementari



Condividi

Slideshow

2 di 13

“E' un'esperienza fantastica – spiega la professoressa Jennifer Osodo, insegnante delle superiori con un dottorato in Informatica. Ma soprattutto è importante per il loro futuro”.
“Qui in Gran Bretagna ci sono tante offerte di lavoro nell'ambito dell'information technology ma purtroppo non abbiamo abbastanza studenti specializzati e quindi siamo costretti ad assumere persone dall'estero”.

Ed è proprio per formare i piccoli studenti che si è sviluppato il progetto 'Digital SchoolHouse', un'iniziativa voluta dalla municipalità di Londra dal 2014 che prevede il coinvolgimento delle università, scuole secondarie e primarie per implementare l'insegnamento dell'informatica.

“Questo liceo femminile ospita una volta a settimana la classe di una scuola elementare – continua la professoressa Osodo – per un workshop di un'ora. I ragazzi e i loro insegnanti seguono le lezioni insieme e allo stesso tempo ci sono le allieve del liceo che coordinano, dopo un ciclo di formazione, i diversi laboratori”.

Così vengono coinvolte diverse istituzioni per fare in modo che gli studenti delle elementari arrivino alle scuole secondarie con una buona base di informatica e programmazione. Il tutto spiegato in maniera giocosa e divertente: i ragazzi hanno disegnato, progettato e colorato delle 'magic box' collegate alla scheda Galileo che trasforma loro in provetti 'maker'.

“Ora vedrai che si accenderà una luce” - mostra orgogliosa Mary, 7 anni. Il tutto grazie a Led, sensori e fantasia. “Tutto ciò è fantastico – continua la professoressa Osodo – perché permette agli studenti di sviluppare modelli pensati da loro, per poi passare alla realizzazione e al funzionamento dei device, una parte molto importante della programmazione.

"Vogliamo una generazione di maker non solo di consumatori di tecnologia - ha detto Roz Hudnell di Intel al convegno annuale che si è svolto a Londra sulla gamification - saranno loro che cambieranno il mondo".