

Se vostro figlio stasera chiederà di voler partecipare al prossimo incontro di **CoderDojo** non sta chiedendo di portarlo a lezione di karate o judo, tantomeno vuole diventare un samurai. No, lui vuole **divertirsi con il codice**. Andare in palestra sì, ma per imparare a sviluppare giochi, app o piccoli siti Web.

CoderDojo è un movimento senza scopo di lucro che si occupa di istituire dei club e organizzare incontri gratuiti per insegnare ai giovani a programmare. Delle palestre per futuri sviluppatori. Nato in Irlanda nel 2011, si rivolge principalmente agli adolescenti e si sta espandendo a livello globale.

Non farti cogliere impreparato dunque: ecco cos'è CoderDojo e cosa si fa durante gli incontri.

Cos'è CoderDojo

A CoderDojo i giovani imparano a programmare, sviluppare siti web, applicazioni, programmi, giochi e altro ancora. I ClubDojo sono fondati, gestiti e tenuti da volontari. Oltre a imparare il codice i membri si riuniscono per discutere, per presentare i progetti in corso e così via. Si organizzano inoltre **visite in aziende IT**, si invitano ospiti a parlare della loro carriera e di quello che fanno, si organizzano eventi. CoderDojo rende lo sviluppo di software e l'imparare a programmare una cosa divertente, amichevole, un'esperienza esaltante. CoderDojo promuove l'utilizzo del software open source e gratuito e dispone di una forte rete di soci e volontari a livello globale.

Com'è nata l'idea

CoderDojo è stata co-fondata nel 2011 da James Whelton, divenuto famoso nella sua scuola per aver hackerato il suo iPod nano. Da sempre voleva creare un club di appassionati di computer nella sua scuola superiore nella contea di Cork, Irlanda. Nonostante tutta l'attenzione per le applicazioni per cellulari e smartphone non c'era posto per una persona con i suoi interessi durante gli anni

dell'adolescenza. Da quando è stato fondato assieme a Bill Liao - co-fondatore di Xing - lo scorso anno CoderDojo è cresciuto ben oltre l'Irlanda con **700 club sparsi nel mondo**, dall'Italia a Svezia, Sud Africa, Russia, Giappone e molti altri Paesi. Nei soli Stati Uniti ci sono più di 150 CoderDojos locali, con il più recente istituito in Silicon Valley, California.

Cosa succede durante un incontro di CoderDojo

Gli incontri di CoderDojo - Dojo in giapponese significa *scuola di arti marziali* - si svolgono generalmente nei fine settimana e hanno lo scopo di promuovere l'insegnamento ai bambini e coinvolgere appassionati adulti nel ruolo di tutor. Ovviamente enfasi viene data sul software open source e sul sito di CoderDojo si trovano una marea di risorse per impostare e facilitare le sessioni. Non vi è alcun programma stabilito, ma gli studenti imparano tutto, dalla creazione di pagine Web alla costruzione di applicazioni mobile.

Per partecipare **basta portarsi un portatile e la merenda da casa.**

L'età minima varia a seconda dei gruppi o dei progetti, generalmente è 8 anni. Sotto i 12 solitamente è richiesta la presenza di un genitore. L'obiettivo di CoderDojo è quello di consentire ai giovani di iniziare il più presto possibile ad avere sia le competenze tecniche sia quelle sociali, essenziali per avere un buon futuro come sviluppatore. Perché hanno tanto successo? L'approccio all'insegnamento dell'informatica è diverso dal solito, niente manuali o noiose lezioni di logica ma un percorso a gradi di complessità e tutorial consecutivi, basati sul learn-by-doing, in modo che sin dai primi passi anche i più piccoli possono vedere i risultati di quello che stanno facendo.

Gli esempi più eclatanti

Moran, 13 anni, ha sorpreso tutti quando la sua applicazione, Pizzabot, ha superato giochi come *Angry Birds* e *Call of Duty*. Anche in un settore pieno di giovani imprenditori, il successo di Moran è raro. Prima che Apple accetti una nuova app nel proprio Store bisogna passare attraverso una serie di step ben definiti. Harry Moran ne ha affrontato uno extra: sua madre doveva

firmare il contratto. Altri progetti nati all'interno di CoderDojo oltre a quello di Moran sono per esempio Libramatic, un'app *cloud-based* per l'automazione dei sistemi bibliotecari. Fondata dal dodicenne dublinese Shane Curran, Libramatic è stata lanciata a Dublino. Curran **ha iniziato a lavorare con Linux all'età di sei anni** e l'aiuto dei tutor di CoderDojo è stato essenziale per la sua formazione.

In Italia

Attivo in 36 Paesi, l'Italia è una delle nazioni più rappresentate con oltre 100 Dojo. Il primo CoderDojo italiano si è svolto a Firenze, poi molte altre città anche molto piccole hanno aderito all'iniziativa.

Come partecipare

Il modo più semplice per mettersi in gioco e per vedere che cosa è davvero **Coder Dojo** è quello di fare volontariato come tutor in un Dojo esistente vicino a casa. I Dojo hanno sempre bisogno di guide entusiaste che si facciano avanti e vadano a dare una mano. Puoi controllare l'elenco dei Dojo su CoderDojo Zen per avere contatti del gruppo più vicino. In alternativa, se non c'è Dojo vicino a te, creane uno. Visita la pagina dedicata su CoderDojo per alcuni suggerimenti di avvio. Il valore di questo progetto oltre a quello di fare da *incubator* ai prossimi programmatori è quello di dare la possibilità agli sviluppatori esperti di **condividere e restituire alla comunità le proprie conoscenze**. Rory Cellan-Jones - in un articolo apparso su BBC News - definiva la programmazione come "*il nuovo latino*", il nuovo strumento di formazione in grado di insegnare un approccio logico alle cose e creare un metodo per lo studio e l'apprendimento utile nel resto della vita. Il paragone forse è un po' azzardato, ma non sottovalutiamo anche l'aspetto pratico: quanta soddisfazione dà realizzare una piccola applicazione che funziona dopo solo un paio d'ore di lavoro e quanta ne dà l'aver tradotto correttamente una versione di latino?