

Dati rilevati dagli Enti certificatori o autocertificati

Tiratura 05/2016: 354.388
Diffusione 05/2016: 266.814
Lettori Ed. I 2016: 2.300.000
Quotidiano - Ed. nazionale

CORRIERE DELLA SERA

Dir. Resp.: Luciano Fontana

15-LUG-2016
da pag. 37
foglio 1 / 2
www.datastampa.it

Si può giocare con Minecraft, imparare a costruire oggetti virtuali oppure usare i lego, lavorare sul videomaking e conoscere il design 3D. Ma al mare, in montagna o su un fiume. Anche in Italia arrivano le settimane didattiche per ragazzi dai 6 ai 18 anni. Là, dove nasceranno le start up

Campeggio e robot | **digital camp**

Coding e musei

A Campolongo
Maggiori classi di
coding ma anche visite
al Museo

In inglese

A Roma la **Fondazione**
mondo digitale offre
sette giorni «digitali»
tutti in inglese

A

lla mattina escursioni in montagna o bagni al mare, al pomeriggio laboratori di *coding*: questo è il programma tipo dei campi-scuola al tempo dei social network. Da qualche anno il fenomeno dei *digital camp* si sta diffondendo in tutta Italia per rispondere alle esigenze dei nativi digitali (e delle loro famiglie). Settimane ludico-didattiche che alle attività tradizionali all'aria aperta aggiungono corsi di programmazione, robotica, di *storytelling* digitale, di *videomaking* e design 3D. Un'esperienza formativa che integra quanto non fatto

di cinque ettari con tanto di posto letto nella struttura lungo il fiume Sile. Qui possono divertirsi con Minecraft, videogioco da 72 milioni di copie vendute al mondo, reso strumento didattico per andare alla scoperta di civiltà antiche oppure imparare a creare oggetti virtuali grazie all'utilizzo di Makey Makey, un circuito elettrico colorato che permette di connettere ogni oggetto fisico al computer. Per i più grandi, invece, la sfida è quella di creare un robotino fatto con i mattoncini Lego e animato grazie ad Arduino: un kit hardware e software che permette di realizzare prototipi capaci di muoversi secondo una programmazione libera o preimpostata. Il tutto senza paura di sbagliare perché errore non è sinonimo di fallimento ma di tentativo. Stesso approccio anche a Campolon-

ze. Perché il risultato migliore è quello di digitalizzare il più possibile l'apprendimento di diverse materie, dalla matematica alla geografia, passando per l'inglese (lingua universale dell'informatica).

Non a caso, a Roma, la **Fondazione Mondo Digitale** organizza dei campi estivi tutti nella lingua di Sua Maestà Elisabetta II e dedicati ai bambini dai 6 ai 13 anni. Spazio anche all'arte e al suo rapporto con le nuove tecnologie: dai software grafici alla realtà virtuale. D'altronde, i primi e più consolidati esperimenti di *digital camp* vengono da Oltreoceano. Negli Stati Uniti, Apple è da sempre impegnata in prima fila attraverso i suoi store che durante l'estate ospitano dei laboratori in cui, iPad in mano, si va alla scoperta del mondo informatico.

durante l'anno dai ragazzi sui banchi di scuola: ogni quindici italiane italiane usa il pc in classe per una media di «soli» 19 minuti. Un dato ben lontano dai picchi di alcuni Paesi dell'area Ocse come Grecia (42 minuti) e Australia (52 minuti). Non solo. Secondo l'Osservatorio Tecnologico del Miur, se su 326 mila aule il 70% sono connesse in rete via cavo o wireless, si tratta comunque di una «connessione inadatta alla didattica digitale». Quella che, per intenderci, si fa o si prova a fare sulle lavagne elettroniche (Lim) e i proiettori, rispettivamente presenti nel 41,9% e nel 6,1% delle aule.

Questi numeri spiegano il successo dei campi-scuola digitali, come il «Digital Summer Camp» organizzato da H-Farm nella sede di Roncade a Treviso. Là dove nascono le startup, bambini e ragazzi dai 7 ai 18 anni possono trascorrere una settimana all'interno di un parco

tecnologico a Campolongo Maggiore (provincia di Venezia) dove l'associazione Affari Puliti organizza lo «Young Digital Camp» nell'ex villa di Felicetto Maniero (capo della Mala del Brenta). Il posto ideale per costruire una cittadinanza digitale consapevole anche grazie all'attività di *digital reporting*, ossia il racconto web e multimediale delle attività svolte dai ragazzi sulla Riviera del Brenta alle prese con classi di coding, droni, robot e visite guidate al vicino Museo della Medicina di Padova.

Dall'altra parte della Penisola, Tribù Digitale organizza il «Digital Camp» sulle coste del Salento. Mare e spiaggia alla mattina, segreti della programmazione al pomeriggio. Tutto all'interno del campeggio Torre Rinalda. Alla base delle varie esperienze proposte, sempre lo stesso approccio pragmatico: imparare facendo, e soprattutto collaborando. Senza dimenticare dei compiti delle vacanze.

Diverso il discorso per i campi scuola organizzati dall'Associazione italiana dislessia, come quello in programma ad Asti dal 17 al 23 luglio. Una settimana in un centro residenziale che ha lo scopo di allenare i ragazzi affetti da questo disturbo neurologico a una maggiore autonomia formativa. Mappe concettuali, contenuti audio e testi semplificati e digitalizzati forniscono l'aiuto indispensabile per superare le difficoltà poste dal classico testo scritto e riducono i tempi di apprendimento in tutte le materie. Perché, all'alba della quarta rivoluzione industriale che fa della rete la dimensione dominante dell'interazione, i nativi digitali devono trasformarsi in utenti avvertiti e programmatori preparati.

Nicola Grolla

© RIPRODUZIONE RISERVATA

