

RefugIS, i bambini insegnano ai migranti l'informatica e la programmazione

- Gli studenti insegnano a immigrati e rifugiati a usare il computer, a navigare in Internet e a programmare. Il progetto RefugIS è finanziato da Microsoft Philanthropies



ROMA - Le chiamano minoranze, ma forse lo fanno solo perché sono popoli che non hanno accesso al potere più grande che esiste oggi: internet. E se lo avessero, probabilmente, potrebbero costituire una «minaccia» per i Paesi che oggi rappresentano le nazioni più influenti sotto il punto di vista politico, economico e culturale. Ma dare internet alle popolazioni dei paesi in via di sviluppo non serve solo ad annullare il digital divide, ma soprattutto a dare una possibilità di sopravvivenza. Perché internet significa conoscenza e oggi la conoscenza è fondamentale per sopravvivere. Su questi pilastri si basa il progetto pilota RefugIS finanziato da [Microsoft Philanthropies](#) e promosso da [Fondazione Mondo Digitale](#) in Italia e Fundación Esplai in Spagna, il cui obiettivo è avvicinare 650 cittadini stranieri alle basi dell'informatica e della programmazione, per migliorare le loro opportunità occupazionali e accelerare il processo di integrazione nel paese ospitante.

Il progetto Refugis

Provengono soprattutto da Siria, Afghanistan, Iraq, Nigeria, Eritrea, Pakistan, Somalia e Iran gli oltre 350mila rifugiati e i migranti che sono arrivati lo scorso anno via mare nelle coste del Mediterraneo, 171.785 in Grecia e 173.008 in Italia (dati Unhcr). La sfida è superare differenze di lingue e culture attraverso il comune codice digitale, per accelerare l'acquisizione di competenze strategiche per l'integrazione. Ma chi può fare questo? Protagonista del nuovo modello di accoglienza alla base del progetto RefugIS diventa la scuola che valorizza, così, il ruolo degli studenti come mediatori naturali tra culture e linguaggi, tra analogico e digitale.

Cos'è il social learning

A insegnare a immigrati e rifugiati a muovere i primi passi tra gli innumerevoli strumenti informatici messi a disposizione da Microsoft saranno, così, gli studenti delle scuole grazie al modello vincente del social learning, sperimentato con successo dalla Fondazione Mondo Digitale in diversi contesti di accoglienza. Il social learning prende piede da una teoria dello psicologo Albert Bandura secondo cui la formazione è un processo cognitivo che dovrebbe avere luogo in un contesto sociale. Secondo la teoria di Bandura, gli esseri umani possono imparare dagli esempi. Una semplice analogia è quella di un bambino che osserva un altro bambino mentre tocca una stufa calda e si scotta la mano. Il bambino che osserva l'impatto di quel comportamento – una mano scottata – comprende facilmente le ripercussioni di quell'azione. Il bambino non ha bisogno di toccare la stufa per sapere che è calda e che gli brucerà la mano. Questo è, in buona sostanza, un esempio di social learning. La parola d'ordine è quindi la condivisione del sapere. Nel caso del progetto Refugio, saranno i bambini a condividere con i migranti le competenze digitali acquisite nel tempo.