

La sfida del CodyMaze in Piazza Maggiore un gioco da ragazzi

Il CodyMaze è un «gioco da piazza», una sorta di labirinto «virtuale» nel mondo reale che promuove lo sviluppo del pensiero computazionale. Un progetto ideato da Alessandro Bogliolo e dalla sua équipe di Informatica applicata dell'Università di Urbino. Con i giocatori che si muovono su una grande scacchiera 5 x 5 orientata secondo i punti cardinali, le cui caselle contengono dei QRcode. Oggi sarà collocata in Piazza Maggiore dalle 10 alle 13 in occasione di un evento organizzato dall'IIS Belluzzi-Floravanti di Bologna, nell'ambito del «Festival della Cultura Tecnica». Riservato a studenti e studentesse delle scuole secondarie di primo grado, a partire dagli 11 anni, con prenotazione consigliata sul sito del festival. Apparentemente la scacchiera è libera, ma proprio grazie ai QRcode mostrerà labirinti sempre diversi, che vengono proposti al giocatore da una app predisposta visibile su smartphone o tablet. Il giocatore si muove fisicamente sulla scacchiera seguendo le istruzioni della app e scansa il QRcode su cui arriva a ogni tappa, per verificare di aver eseguito correttamente la sequenza di istruzioni. Durante le varie tappe del gioco, vengono proposte sequenze di istruzioni di complessità crescente, che introducono così tutti i concetti

base della programmazione. Al termine del gioco sarà ancora la app a rilasciare un attestato di completamento del CodyMaze, che aiuta a sviluppare il pensiero computazionale e le capacità di problem solving e, al contempo, permette agli studenti di ripassare, divertendosi, i programmi scolastici. CodyMaze, già spe-

me sequenza di passi elementari. I programmatori devono farlo per scrivere programmi che possano essere eseguiti da un computer o dal nostro smartphone. Ma oggi esistono strumenti di programmazione visuale che consentono a chiunque di giocare con la programmazione, componendo blocchi colorati che



La scacchiera Un esempio di piazza trasformata dal CodyMaze

rimentato in altri spazi, compresa Mirabilandia in Romagna, è uno strumento di coding da piazza che sfida i visitatori a muoversi come robot su una scacchiera, interpretando ed eseguendo istruzioni. Il coding non è altro che una pratica con cui anche i più piccoli si abituano a trovare dei procedimenti trasformando il pensiero in azione, sottolinea il professor Bogliolo: «Il coding è la capacità di individuare e rappresentare la soluzione a un problema co-

rrappresentano semplici istruzioni come tessere di un puzzle». Fare coding, come dimostra la mattinata bolognese in piazza di oggi, non ha a che fare solo con l'uso di dispositivi elettronici in classe: «Il coding - conclude Bogliolo - ha a che fare con il pensiero, e non con la tecnologia, e può essere praticato insieme agli alunni da insegnanti di qualsiasi ambito disciplinare, non solo di informatica».

Piero Di Domenico

© RIPRODUZIONE RISERVATA