

CODEKID

Documento descrittivo del progetto

INDICE

- ! scopo del documento;
- ! chi sono (in breve);
- ! dove nasce l'idea;
- ! mission del progetto;
- ! lo scenario in Italia;
- ! sezioni principali del portale;
- ! step/avanzamenti futuri;
- ! potenziali partnership;
- ! trasparenza;
- ! il sogno;
- ! conclusione.

SCOPO DEL DOCUMENTO

Questo documento ha l'intento di presentare tutte le caratteristiche e aspetti principali del progetto per cercare di dare brevemente un'idea il più possibile completa del progetto per chi intende sostenerlo.

Sarò il più breve possibile perché mi preme che il documento venga veramente letto e che quindi chi decide di donare lo faccia con consapevolezza e motivazione.

Ogni sezione è introdotta da un sunto ("***in breve:***") seguita dalla spiegazione estesa. Puoi quindi leggere il sunto e approfondire solo se ti interessa.

Se si hanno poi nuove domande puoi scrivere alla mail..., oppure tramite la pagina FB...

CHI SONO

In breve:

Sono uno sviluppatore web che ha trovato e continua a trovare questo ambito, anche in un periodo come questo, ricco di opportunità e una via maestra per vivere meglio.

Sono uno sviluppatore web da parecchio tempo (iniziai più o meno nel 2000). Nella mia carriera ho sempre lavorato in questo ambito facendo cose diverse tra cui insegnare, sia a corsi della regione, che corsi pre-universitari, o privati e anche allo IED (Istituto europeo di design).

Il lavorare nel campo dell' IT (Information Technology) e le potenzialità che presenta ha avuto un impatto enorme sulla mia vita sia professionale che privata, mi ha dato e continua a darmi molte possibilità, come il potermi gestire il lavoro in completa libertà senza nessun vincolo di luogo e orario e quindi incrementando notevolmente la qualità della mia vita. ([se vuoi leggi il mio articolo sullo smart working](#))

Per sapere di più su di me puoi visitare il mio [web portfolio](#), oppure il mio profilo [linkedin](#).

DOVE NASCE L'IDEA

In breve:

Nasce dal voler cambiare le cose, dando l'opportunità ai più piccoli di crescere con più prospettive, sia di lavoro che di qualità della propria vita.

L'idea madre è una serie di storie animate che divertendo il bambino inizino a trasmettergli dei concetti di base sul mondo digitale fino a diventare il punto di riferimento per la formazione IT online in Italia per la fascia dei più giovani.

Questo è un campo vastissimo e in continua espansione e, come scrivevo, presenta molte possibilità oltre ad essere un lavoro stimolante.

La formazione istituzionale qui in Italia (ma non solo) copre solo parzialmente l'ampiezza di questo mondo ed è molto carente per quanto riguarda la fascia più giovane.

L'idea quindi di base è quella di cercare, divertendo al tempo stesso, di passare nozioni di base e poi pian piano sempre più avanzate su questo mondo, ai bambini.

L'idea di partenza non a caso è una serie di animazioni (cartoni animati) brevi che divertendo e coinvolgendo i più piccoli siano in grado di iniziare al mondo della programmazione e dell'IT in genere passando nozioni di base. Questo avverrà in modo molto leggero e molto progressivo, non ha nessuno scopo di inculcare subito concetti avanzati o creare delle professioni già da subito.

Nella peggiore delle ipotesi avendo il bambino altra vocazione sarà semplicemente un consumatore del mondo digitale più cosciente e consapevole, cosa di non poco conto.

Quindi l'idea globale è un Hub Online, punto di riferimento per la formazione per i più piccoli sul mondo digitale, introduzione dolce, fino ad indirizzare la prosecuzione su corsi/formazione avanzate.

MISSION

In breve:

lo scopo di questa iniziativa è coprire il buco che c'è in Italia sull'introduzione e formazione ai bambini sull' IT, online e in modo del tutto gratuito.

Quindi dare proprio a tutti la possibilità di presentarsi al mercato globale non penalizzati ma a livello con i più avanzati paesi del mondo.

Quindi la finalità del progetto è il creare già da subito delle persone più consapevoli di gran parte dei prodotti/servizi che usano, dandogli anche delle buone basi che volendo proseguire su questo campo gli permettano di iniziare allo stesso piano dei più avanzati paesi del mondo, se non più avanti (una volta tanto) e non un passo o più indietro come spesso capita purtroppo nel nostro paese.

Allo stesso modo altra attività parallela sarà quella di cercare di consapevolizzare i giovani fruitori dei prodotti digitali (come i social network) allo scopo di far comprendere esattamente quello che fanno mentre li usano con tutte le possibili implicazioni per cercare di dare consapevolezza sulla cosa ed evitare usi eccessivi nonchè dannosi, soprattutto per l'utenza più giovane più vulnerabile e quindi più a rischio per vari aspetti.

L'idea che venga direttamente dalle persone il finanziamento di un progetto del genere, che avvii una sorta di rivoluzione dello stato di cose, dal basso e tramite l'unica vera speranza che abbiamo per un cambiamento, di puro e non già corrotto, i nostri bambini, è qualcosa che da molto significato e grosse potenzialità a tutto. Ecco perchè la scelta del crowdfunding.

LO SCENARIO ITALIANO

In breve:

Lo scenario italiano per la formazione gratuita e online per l'ambito IT per i più piccoli è molto frastagliato e poco consistente.

Continuiamo a dover fronteggiare la crescita della disoccupazione giovanile, mentre il lavoro a livello globale non manca, dobbiamo poter comprendere questa rivoluzione in atto per allinearci.

Quindi si andrebbe a coprire un buco, o meglio vari buchi che al momento ci sono nel nostro paese che fondamentalmente sono:

1. una preformazione/introduzione al mondo digitale per i più piccoli;
2. rendere i giovani più competitivi già da subito sul mercato globale e mondiale andando anche quindi a contrastare la disoccupazione alla radice;
3. creare e divulgare consapevolezza sull'uso dei prodotti digitali;

4. creare una giusta cultura tecnologica che porti ad utilizzare la tecnologia in modo consapevole e utile senza invece esserne in balia passivamente.

La disoccupazione c'è ed è anche piuttosto alta perchè si continua a cercare lavoro nei vecchi "luoghi", mentre lavoro ce n'è e anche parecchio anche a livello globale. Questo è avvenuto e sta avvenendo così velocemente che anche molte multinazionali non se ne sono accorte e/o si sono mosse in tempo e hanno chiuso.

Un esempio eclatante è quello tra Blockbuster (che era regina modianle incontrastata del noleggio video, che ha chiuso) e Netflix che invece sta prosperando e ha creato un business enorme, su un modello per aspetti simile ma spostandosi nel "posto" giusto.

Quindi rendere i giovani pian piano consapevoli e pronti per questo è una cosa importantissima. Vuol dire dargli già da subito una visione di quella che è la realtà concreta che li circonda, cosa che la scuola spesso (se non sempre) non riesce a fare.

Inoltre un'altra buona notizia è che queste tipologie di lavoro si stanno sempre più spostando verso lo smart working, ciò comporta tante cose positive, tra le quali il fatto che il lavoratore non è più costretto ad emigrare ma può lavorare da casa propria per un'azienda che sia ovunque nel mondo, con tutti i benefici economici e di qualità della vita che ne conseguono.

E' in atto, e già da tempo, una rivoluzione del mondo del lavoro a livello globale, e qui noi invece ci dobbiamo confrontare con la disoccupazione, siamo indietro, ma possiamo non esserlo più o almeno iniziare a lavorare concretamente in questa direzione.

LE SEZIONI PRINCIPALI DELLA PIATTAFORMA

In breve:

Il tutto ha come idea di base le video lezioni, e consolidarsi come riferimento a come potersi muovere nella formazione IT per bambini e all'uso consapevole dei prodotti digitali. Sempre con la possibilità di tener sott'occhio l'andamento del progetto.

Il progetto prevede già un piano d'azione piuttosto ampio, ma essendo la decisione di affidarsi al crowdfunding non è possibile prevedere quanta e quale risposta si potrà avere dall'utenza che potenzialmente potrà dare vita a questo progetto (ovvero tu che stai leggendo). Per questo motivo si sono individuate delle sezioni principali dell'applicazione alle quali dare priorità per dare una base solida alla piattaforma nella speranza di avere fondi per poterla poi sviluppare.

Ecco le sezioni:

! **video lezioni**

La prima serie sarà introduttiva e indirizzata alla fascia dei più piccoli, quindi sarà sotto forma di animazione/cartone animato. Ogni video che durerà non più di 3-4 min passerà, coinvolgendo il bambino divertendolo, 1-2 nozioni di base.

L'evoluzione prevede video sempre più interattivi e/o con brevi esercizi/quiz finali, sempre cercando di mantenere l'attenzione del bambino divertendolo e nel tempo andando a coprire fasce di età maggiori.

! **Tecnologia consapevole**

Conterrà articoli e tutti i riferimenti possibili per orientare i genitori alla giusta educazione e indirizzamento dei propri figli per un uso attivo e consapevole della tecnologia e in particolare dei social network. Con lo stesso obbiettivo si cercherà di promuovere anche un giusto bilanciamento tra uso della tecnologia e attività alternative (introduzione allo smart working e ad un modo di vivere bilanciato lavoro/vitaPrivata vitaOnline/vitaReale).

L'evoluzione prevede anche poi dei video corsi diretti sempre ai bambini, con lo stesso format delle video lezioni su questo argomento.

! **Tutto sulla formazione**

Articoli, link ed ogni tipo di riferimento a tutto quello che concerne la formazione per bambini sul mondo IT per orientare i genitori in questo mondo educativo sia online che offline (corsi in aula).

! **Contribuisci**

Presenterà lo stato del progetto e delle donazioni (presentando anche la lista dei donatori per chi non ha scelto di restare anonimo) che potranno essere fatte direttamente poi anche dalla piattaforma per continuare a portare avanti il progetto e renderlo sempre migliore.

Lo stato del progetto nonché tutti i suoi aspetti anche tecnici verranno messi a disposizione per rendere tutto trasparente e formativo in una sorta di open source globale, non solo dal lato tecnico. Così che chiunque potrà sottoporre idee, miglioramenti tecnici, formativi, di marketing e comunicazione e quant'altro sempre tramite questa sezione così da rendere il progetto veramente di tutti non solo economicamente, dandogli un portata sempre maggiore grazie alle competenze di tutti. Inoltre chiunque potrà informarsi liberamente su ogni aspetto del progetto anche per formazione propria.

Inoltre si cercherà di definire pian piano gli obbiettivi raggiunti dal progetto.

Sempre per la questione di esser legati ai budget raggiunti si è cercato nel doc di strategia economica di settare obbiettivi modulati con entità crescente a seconda dei budget raggiunti.

STEP/AVANZAMENTI FUTURI

In breve:

Il progetto ha la grossa ambizione di non fermarsi allo stadio iniziale ma crescere viralmente diffondendo il più possibile e con tutti i mezzi possibili la propria missione di divulgazione e promozione.

Qui elenchiamo le prime evoluzioni possibili del progetto che seguiranno alle principali sopra elencate a seconda del successo dell'iniziativa. Queste potranno venire modificate o addirittura rimpiazzate a seconda dell'evoluzione reale del progetto.

Ecco gli step allo stato attuale:

! **impara l'inglese con codekid**

Il mondo della tecnologia e della programmazione è prodiga di termini inglesi. L'idea è di portare avanti la conoscenza dell'inglese a partire proprio da questo.

! **Impara facendo**

Per esperienza, la cosa migliore da fare per imparare una volta acquisite delle basi teoriche è giocare con il codice mettendoci mano. Quindi in questa sezione verranno presentati dei tutorial per poter iniziare a lavorare con le nozioni di base apprese tramite software/linguaggi pensati appositamente per bambini come [scratch](#). La cosa importante sarà sempre divertire il bambino e quindi eseguendo questi esercizi guadagnerà dei superpoteri (badge) che rifletteranno quelli che il personaggio principale della storia dei video principali guadagnerà nel corso della sua storia che gli permetteranno di sbloccare altri segreti/contenuti.

! **Area scuole e insegnanti**

Questa sezione presenterà tutte le possibili applicazioni ed uso della piattaforma per uso scolastico e formativo diretto da parte di istituti o simili. Qui le scuole potranno unirsi al progetto per portarlo nelle loro aule utilizzandolo e allo stesso tempo aiutarci a svilupparlo.

! **il tuo codekid**

Area di login dove il bambino (potrà essere gestito direttamente dal genitore) può creare il proprio profilo per tenere traccia dei propri progressi, del proprio iter, poteri guadagnati e come procedere, potendosi confrontare anche con gli altri utenti. (Il tutto sarà anonimo (avatar di fantasia, nome, immagine profilo etc. non presenterà nessun tipo di dato sensibile) e pubblico così da rimanere tutto al massimo della sicurezza).

! **Crea il tuo video corso**

Sarà un concorso aperto a tutti (adulti e bambini che per es. potrebbero farlo con [scratch](#)) per poter pubblicare una video lezione da loro realizzata. Le lezioni saranno sottoposte a votazione da parte degli utenti. Le più viste e votate verranno inserite nei corsi e la vincitrice potrà vincere la possibilità di sviluppare una serie per il

portale (sempre budget permettendo). Ovviamente i video saranno sottoposti a revisione prima di essere pubblicati sul sito.

! **App mobile**

App mobile per tablet e smartphones per poter usare la piattaforma in libertà, ovunque si sia e nel modo che si preferisce.

POTENZIALI PARTNERSHIP

In breve:

Sempre nell'ottica dell'espansione il progetto si propone partnership con scuole e altro per rendere la missione sempre più forte, solida e ramificata.

Come scritto riguardo la sezione "Area scuole e insegnanti" della piattaforma l'obiettivo sarebbe poi espandersi con varie partnership tra cui quelle con varie scuole ma non solo. L'idea è sempre la comunità e l'open source, quindi cercare collaborazioni ovunque sia possibile per coinvolgere sempre più persone e organizzazioni e aumentare la portata dell'applicazione. (per es. con partnership dirette con [scratch](https://scratch.mit.edu/) o code.org)

TRASPARENZA

In breve:

Vogliamo rimanere aperti e trasparenti, qualsiasi aspetto e avanzamento del progetto può essere consultato e utilizzato per imparare qualcosa.

Sempre nell'ottica dell'apertura globale e come anticipato nella sezione "Contribuisci", tutto ciò che sia aspetto tecnico, di progressione del progetto o economico sarà sempre riportato chiaro e consultabile al doppio scopo sempre di informare e formare.

Sempre per lo stesso motivo l'idea è anche di fare una cosa che nel campo IT non si dovrebbe mai fare ovvero mettere direttamente online un work in progress. La piattaforma sarà da subito sul dominio codekid.org dal giorno 1 così da poter vedere come progredisce e nasce un progetto del genere in concreto coi propri occhi. Ovviamente una label/banner o simili informeranno sul fatto che la piattaforma non è ancora utilizzabile fin quando non lo sarà.

IL SOGNO

In breve:

Attivare già con questa piattaforma, con il suo sviluppo, un circolo virtuoso in cui le persone coinvolte lavorano con motivazione e con la giusta retribuzione ed il cui fine principale sia sempre la mission che ci si è imposti e non il profitto, reinvestendo le risorse disponibili sempre nello sviluppo della piattaforma e in chi ci lavora.

Tutto ciò descritto in questo documento è un sogno tradotto in progetto, con il sincero scopo principale di innescare qualcosa di virtuoso e funzionale in un ambiente che spesso non solo non lo permette ma lo ostacola, quello del nostro paese.

La mission è quindi partire da dove fonda le radici il futuro, i bambini, dandogli delle possibilità di avere condizioni e prospettive migliori in un ambiente più positivo e propositivo.

Ma non vogliamo dimenticarci del presente e quindi quel circolo virtuoso bisogna innescarlo già da ora.

Per questo si intende creare una piattaforma di alto livello, ma ciò comporta avere le giuste risorse per farlo, per poter pagare nel modo adatto le persone coinvolte, per interrompere anche quel circolo vizioso che porta a far le cose male e velocemente dando quindi poi un servizio scadente e su questo aimè, credo di non dover fare esempi per convincere.

Allo stesso modo so per esperienza che non sono solo i soldi che ci portano a lavorare, soprattutto in progetti del genere ma anche la motivazione ed il fatto di poter lavorare bene ed esser persone felici che lavorano e vivono bene con un giusto bilanciamento nella propria vita che gli appartiene e quindi possono e devono poter gestire, fermo restando che hanno un lavoro da svolgere.

Per questo ogni professionista lavoratore coinvolto nel progetto, che possa essere consulente esterno o interno (in un potenziale futuro) sarà lasciato lavorare come meglio crede, creando un ambiente completamente distribuito che incoraggia lo smart working in ogni sua forma.

Si tratta quindi in sostanza di attivare un circolo virtuoso in cui le persone lavorano non solo per mantenersi ma anche con una motivazione che le muove. Lavorando in modo libero e bilanciato, secondo i propri ritmi ed esigenze e potendo essere felici sia del proprio lavoro che della propria vita privata essendo anche retribuiti il giusto. Spostando in sostanza la questione lavoro, semplicemente al raggiungimento dei risultati concreti nel modo migliore per tutti.

Attiviamo questo ora!

CONCLUSIONE

In breve:

Per creare tutto ciò che si è descritto, nel modo che dia un senso a tutto serve tantissimo lavoro, molte ore di molti professionisti e quindi molte risorse economiche. Lo si può fare dal basso come movimento, dando un ulteriore forte significato al progetto.

Imparare a programmare insegna a pensare.

Rimane chiaro e limpido che qualsiasi aspetto del progetto che sia tecnico o di comunicazione e trasparenza richiede non poco tempo e lavoro quindi il suo sviluppo sarà inevitabilmente legato alle risorse di cui si potrà disporre.

Ma mi piace l'idea che sia la gente a finanziare un progetto del genere che avvii una sorta di rivoluzione dello stato di cose, dal basso. Trovo che abbia un significato molto forte.

La capacità di scrivere programmi per computer è una parte molto importante delle capacità necessarie nella società moderna. Quando le persone imparano a scrivere programmi imparano allo stesso tempo strategie importanti per la soluzione dei problemi, per creare progetti e per comunicare le loro idee.

Ciò non significa che tutti debbano diventare programmatori ma credo sia fuori dubbio che il mondo del lavoro abbia preso questa direzione. Quindi dare la possibilità ai nostri bimbi/giovani di partire non indietro rispetto al resto del mondo e/o al massimo dargli le conoscenze per essere dei consumatori sia più critici e consapevoli di ciò che comprano/usano è una cosa di non poco conto.

Per concludere, non sono un fan sfegatato di Steve jobs ma questa sua frase direi comunica molto bene il succo del progetto:

"I think everybody in this country should learn how to program a computer because it teaches you how to think."

che per chi non mastica l'inglese sarebbe:

"Penso che tutti in questo paese dovrebbero imparare come programmare un computer, ti insegna come pensare. "