

Codelearn, l'escola de programació per nens més gran de Catalunya, obre un centre a Madrid

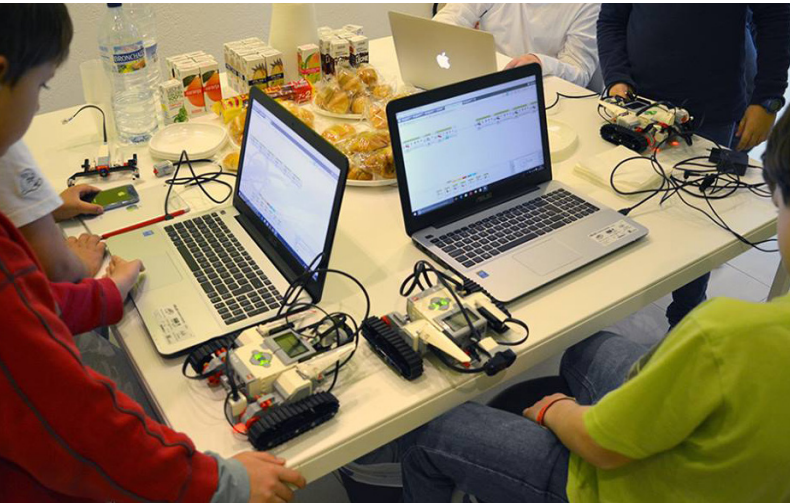
- Està previst que l'empresa s'expandeixi a Europa on té el projecte d'obrir aquest estiu una seu a Milà
- Actualment compta amb 12 centres arreu del país i properament n'obrirà el primer a la demarcació de Girona, concretament a Banyoles
- El dia 3 de juny organitza a Barcelona la final de Karel Challenge, una competició de programació per a nens i joves de 7 a 18 anys

Codelearn, l'escola de programació més gran de Catalunya, està en ple procés d'expansió i té previst obrir nous centres a Catalunya, Madrid i Itàlia. A finals del mes de juny està previst que Codelearn obri el seu primer centre a Madrid, concretament a Alcorcón, el que suposa un pas important per aquesta empresa catalana amb seu a Manresa. Amb només quatre anys, Codelearn ha obert més d'una dotzena de centres arreu del país, s'ha consolidat com l'escola de programació de referència de Catalunya i compta amb més d'un miler d'alumnes i una quarantena de professors.

A més, també a finals de juny, Codelearn obrirà les portes del seu primer centre a la demarcació de Girona, concretament a Banyoles i està acabant d'ultimar detalls per obrir la seva primera escola internacional, que estarà a la ciutat italiana de Milà.

Mètode i plataforma propis

Codelearn va començar el seu camí entre finals de l'any 2012 i principis del 2013 a mode de prova pilot entre coneguts dels socis fundadors, Ramon Salvadó i Bernat Foj. Fins el setembre de 2013 es van dedicar a investigar i a preparar continguts fins que van trobar un camí engrescador per a que els infants i joves poguessin aprendre programació. A través del joc, els fundadors de Codelearn van dissenyar el seu propi mètode. Al setembre del 2013 van obrir el primer centre a Manresa que els va permetre testejar i validar amb èxit el mètode i el model. L'any 2014 van obrir dos centres més a Barcelona (Les Corts i Sant Gervasi), un dels quals amb model de franquícia. A dia d'avui compten amb 12 centres (un a Lleida i 11 a la demarcació de Barcelona).



A través del pensamiento computacional no només s'aprèn a programar, sinó que se'n deriven conceptes bàsics com la lògica, la relació causa-efecte o la construcció d'algorisme com a mètode de resolució de problemes, entre d'altres. En definitiva, s'aprèn l'habilitat d'aprendre a aprendre, de resoldre problemes o d'enfocar desafiaments, habilitats fonamentals per a la vida. Es tracta, segons els fundadors de Google, de les **"habilitats del segle XXI"**.

Per aplicar el mètode Codelearn, els seus creadors van idear una plataforma pròpia que permet als infants i joves connectar-se des de casa i anar resolent els diferents reptes que se'ls planteja a través de jocs i nivells que han de superar. L'únic requisit de Codelearn és tenir un ordinador amb connexió a Internet per a que l'infant pugui practicar des de casa. A més, als centres es posen en comú els dubtes que hagin sorgit i es treballa de manera col·laborativa amb d'altres alumnes. Els mestres de Codelearn s'autodefineixen com a tutors o mentors que més que classes magistrals fan acompanyament i ofereixen resolució de problemes o entrebanys que els alumnes hagin pogut trobar. Per això, no hi ha un horari marcat de classes, sinó que els alumnes hi assisteixen quan volen i poden i en les hores que millor els va. És tracta d'una iniciativa única a Catalunya, amb una plataforma i un currículum propi que abasta una àmplia franja d'edat, dels 7 als 18 anys.

A través de la resolució dels problemes plantejats i amb la gamificació com a base, els alumnes reben recompenses com avançar en una història gràfica, millorar el seu personatge virtual, guanyar punts, etc.

ahora que van adquirint i desenvolupant coneixements a mida que progressa l'aventura. D'aquesta manera, l'alumne es diverteix al mateix temps que aprèn a crear jocs, aplicacions web, aplicacions per a tauletes, dispositius mòbils, etc. A Codelearn no s'ensenyen programes (que segurament quedaran desfasats) sinó diferents llenguatges de programació com són el Logo, el Karel, l'Scratch, el Python..., el sistema operatiu Linux, jocs de lògica com els Rush hour o resolució de problemes mitjançant enigmes. Tot plegat amb l'objectiu que els alumnes vegin que la base dels llenguatges és comparada i que el pensament computacional és el que permet resoldre els problemes.

"Amb el pensament computacional, es treballa l'habilitat d'aprendre a aprendre, de resoldre problemes o d'enfocar desafiaments"

Final Karel Challenge

Prop d'una cinquantena de nens i nenes d'entre 7 i 18 anys disputaran la final catalana de Karel Challenge, un concurs de programació que s'ha disputat durant els mesos d'abril i maig als diferents centres Codelearn de Catalunya. La final se celebrarà a l'Ateneu de Fabricació de C

El llenguatge Karel permet controlar les accions d'un petit robot amb una sintaxis de tipus JavaScript, en un entorn tipus videojoc. Mitjançant un joc en què es valora la velocitat, l'estratègia i la correctesa a l'hora de programar, els alumnes de Codelearn han disputat diferents semifinals a cada centre i els quatre millors s'han classificat per a la final.

El guanyador s'emportarà una Nintendo Switch.



Porta d'entrada

El mètode propi de Codelearn pretén ser la porta d'entrada al món de la programació i del llenguatge computacional. Per als professionals de Codelearn, el pensament computacional és fonamental i un valor segur i en alça. En aquest sentit, volen que els alumnes en particular i el país en general **“no perdin el tren”** d'altres països, capdavanters en les àrees tecnològiques que ja incorporen aquesta formació a l'ensenyament reglat com una matèria curricular més, com poden ser el Regne Unit, la Xina o Estònia. Segons els impulsors de Codelearn, el pensament computacional, la programació i la robòtica acabaran sent assignatures com ho són ara l'anglès o les matemàtiques i per això **“hem creat una solució de qualitat que dona avantatges competitius als nostres alumnes i els obre les portes d'oportunitats de futur”**. A través dels coneixements computacionals s'afavoreixen altres habilitats com són la creativitat, la capacitat d'abstracció, el pensament lògic i la intel·ligència. De fet, alguns dels coneixements que s'adquireixen a Codelearn formen part dels Graus d'enginyeria informàtica, telecomunicacions o enginyeria aeronàutica, entre d'altres. Segons els socis fundadors de Codelearn **“el pensament computacional o programació és una habilitat de futur indispensable que marcarà una forta diferència entre els que la posseeixen i els que no”**.

La necessitat d'omplir un buit existent

Codelearn neix de l'experiència personal d'un dels seus socis, Ramon Salvadó, que va veure que no tenia cap alternativa extraescolar de programació per a la seva filla de 7 anys. Per Salvadó la programació és un llenguatge per al qual es requereix experiència i pràctica a llarg termini per tal que sigui una habilitat més dels infants com poden ser les matemàtiques, l'anglès o la música.

A més, els socis també van detectar una mancança: al sector tecnològic sempre hi havia vacants de treball buides malgrat les altes taxes d'atur i la crisi econòmica, el que suposa a les empreses del sector haver de buscar especialistes fora del país. Per tant, veuen que el perfil tecnològic i de programació té grans oportunitats laborals de futur.

L'equip

Els socis fundadors de Codelearn són Ramon Salvadó i Bernat Foj. Ramón Salvadó és llicenciat en estadística i vicepresident d'enginyeria d'una multinacional noruega. En Bernat Foj és enginyer informàtic i va deixar la seva feina per dedicar-se íntegrament a Codelearn.

Pel que fa a la plantilla professors de Codelearn provenen majoritàriament d'àrees tècniques, tot i que també hi ha pedagogs amb fort interès per la tecnologia. Tots ells treballen conjuntament per millorar el mètode constantment.

