



Scheda laboratorio

## L'informatica? È un gioco!

Laboratorio rivolto alle: scuole Primarie

Area tematica: Disciplina STEM e cittadinanza digitale

Codice laboratorio: P-DS08

Struttura di riferimento: Dipartimento di Informatica

Sede di svolgimento: in Ateneo

Numero classi ammesse: 11-15

Durata del laboratorio: 2 ore

Sessione di svolgimento: Primaveraile

Tipologia di disabilità ammesse: tutte (è richiesta la presenza dell'insegnante di sostegno, se previsto)

### Descrizione

Attività ludiche di introduzione ad alcuni principi dell'informatica.

### Obiettivi e metodi

Le attività sono state progettate da un team di ricerca del Dipartimento di Informatica dell'Università di Torino e hanno come scopo l'introduzione ad alcuni principi delle scienze informatiche attraverso l'utilizzo di giochi.

Esempi di argomenti/attività:

- far comprendere la difficoltà di tradurre problemi reali in programmi: le idee che sembrano chiare possono comunque venir interpretate in modo scorretto da un calcolatore;
- introduzione alla crittografia: partendo da una sua breve storia, verranno condivisi gli obiettivi e i principi di base della crittografia. Sperimentaremo in classe la creazione e l'uso di codici segreti!