



“Teacher” Coderdojo alla SISSA



Un corso che insegna l'uso creativo del computer a scuola

19 marzo 2016

Gli insegnanti e gli educatori della provincia di Trieste che vogliono utilizzare il computer a scuola in modo creativo e innovativo hanno ora la possibilità di partecipare a Teacher Coderdojo, un corso organizzato dalla SISSA in collaborazione con la famosa iniziativa internazionale Coderdojo (in particolare Coderdojo Trieste), pensata dal MIT di Boston e che da anni insegna ai bambini a programmare in modo semplice e divertente. Il corso si terrà il 28 aprile, è gratuito e aperto a insegnanti ed educatori di Trieste e provincia. In pochi giorni dall'apertura il numero di richieste ha già superato abbondantemente il numero di posti disponibili (30) e le iscrizioni sono pertanto chiuse.



Gli insegnanti di oggi, che educano classi di “nativi digitali”, hanno un contatto sempre più stretto con la tecnologia, sia come strumento a supporto della didattica, sia come materia stessa di insegnamento. Il workshop “Teacher Coderdojo” che si terrà il prossimo 28 aprile alla SISSA è pensato proprio per venire incontro alle necessità di maestri ed educatori. L’iniziativa Coderdojo nasce per aiutare, in tutto il mondo, i bambini a imparare l’informatica in modo divertente e con un approccio intuitivo, in questo caso però si rivolge direttamente a insegnanti ed educatori, fornendo loro strumenti pratici per insegnare l’informatica con un approccio intuitivo e per imparare a usare i computer in modo creativo e utile alla didattica.

Non è la prima volta che la SISSA ospita l’iniziativa Coderdojo ma a differenza del passato in cui gli appuntamenti erano dedicati proprio ai bambini, questa volta ci si dedica interamente agli insegnanti. Niente paura però: per partecipare al corso non sono richieste esperienze nella programmazione o conoscenze approfondite di informatica. Il corso, della durata di un pomeriggio, è infatti un laboratorio pratico dove i partecipanti, lavorando a coppie, saranno guidati a sviluppare un progetto utilizzando l’ambiente di programmazione Scratch!.

Scratch è un linguaggio di programmazione “visuale”, che anziché basarsi su linee di testo come i linguaggi più tradizionali, si basa sull’uso di elementi visivi intuitivi che rendono la programmazione facile e divertente. Utilizzando comandi già confezionati, personaggi allegri, sfondi, paesaggi e altri oggetti si impareranno facilmente i passi fondamentali della programmazione. Con Scratch si possono creare giochi, cartoni animati, e più in generale strumenti per l’insegnamento della matematica e delle scienze (includendo simulazioni di esperimenti, presentazioni animate...). Scratch è un software open source prodotto da MIT, è scaricabile gratuitamente e si può utilizzare su qualunque computer, o anche online.

A condurre il corso ci saranno alcuni operatori CoderDojo Trieste, studenti di dottorato alla SISSA e il personale dell’Information Technology and Computing Service della SISSA. In qualità di *mentor* ci saranno anche le ragazze e i ragazzi che frequentano il progetto “Non uno di meno” promosso dal Comune di Trieste e affidato alla Comunità di San Martino al Campo che hanno seguito una serie di 9 workshop su Scratch tra novembre 2015 e febbraio 2016.

Il corso è rivolto a insegnanti delle scuole primarie e secondarie inferiori di Trieste e Provincia, ed educatrici ed educatori dei Ricreatori. In pochissimi giorni dall’apertura delle iscrizioni il numero di richieste ha già superato di molto quello dei posti disponibili, per questo motivo le iscrizioni sono state chiuse.



IMMAGINI:

- Crediti SISSA

Contatti:

Ufficio stampa:

pressoffice@sissa.it

Tel: (+39) 040 3787644 | (+39) 366-3677586

via Bonomea, 265
34136 Trieste

Maggiori informazioni sulla SISSA: www.sissa.it