

"Pensare come un informatico: Sfide di logica, AI, giochi e codici segreti"

Il PLS di Informatica è rivolto agli insegnanti e studenti degli Istituti Superiori di I e II Grado.

Programma Docenti

Docente Universitario: Prof. Silvio Barra

Date: 9 febbraio, ore 16:00-18:00, online

Titolo: Il Pensiero Computazionale come Strumento Didattico Trasversale

Abstract: Questa lezione introduce il concetto di "Pensiero Computazionale" non come abilità tecnica, ma come processo cognitivo fondamentale per il problem-solving in qualsiasi ambito. Attraverso l'uso del modello di Apprendimento Attivo (Active Learning), i partecipanti esploreranno come scomporre problemi complessi, astrarre concetti e riconoscere pattern, acquisendo strumenti pratici per integrare la logica computazionale nelle proprie materie curriculari.

Docente Universitario: Prof. Luigi Sauro

Date: 12 febbraio, ore 16:00-18:00, online

Titolo: Semiologia & Geografia Digitale

Abstract: In questo seminario tratterò le radici storiche e metodologiche alla base della manipolazione "macchinica" del simbolico. Affronterò poi il problema della rappresentazione della conoscenza mediante teorie formali e Knowledge Graph mostrando alcuni esempi di applicazioni concrete (DBpedia) e limiti teorici.

Docente Universitario: Prof. Antonio Origlia e Prof.ssa Maria Di Maro

Date: 16 febbraio, 20 febbraio - ore 16:00-18:00, online

Titolo: Esprimersi con i videogiochi

Abstract: I giochi, tramite storie e meccaniche, rappresentano idee e comunicano emozioni. I videogiochi, in questo, non fanno differenza ma è necessario comprenderne la progettazione, oltre che la realizzazione tecnica. In questo corso verrà fornita una infarinatura di progettazione di narrative e la corrispondente implementazione in una applicazione interattiva.

Docenti degli Istituti partecipanti

Date: Da definire, a Maggio, in presenza

Titolo: Presentazione di un poster che riassume il percorso e le attività che i docenti degli istituti hanno intrapreso in questo programma di seminari, includendo l'esperienza di "knowledge-transfer" ai propri studenti.