



# **Informatica nella scuola secondaria di primo grado**

**Torino - 29 novembre 2014**

**Dipartimento di Informatica-  
UniTO**

**Prof. Alberto Barbero - I.I.S.**

**«Vallauri» FOSSANO**

**alberto.barbero@vallauri.edu**

# Partiamo da un chiarimento

Nelle discussioni sull'informatica nella scuola è ormai accettata la distinzione tra:

- Alfabetizzazione digitale
- Scienza informatica

Vedi rapporto congiunto ACM (Association for Computing Machinery) e Informatics Europe, rapporto dell'Academie des Sciences (Francia), iniziativa Computing at School (UK)

# E in Italia?

Principale problema: aggiornamento docenti!!!

In Piemonte esistono varie esperienze



- T4T (Dip. Di Informatica - UniTo)

- Dschola (Associazione di scuole e scuole)



Esperienza TFA e PAS

classe di concorso A033 TECNOLOGIA

# **Partendo dalle linee guida del MIUR...**

“Quando possibile, gli alunni potranno essere introdotti ad alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici e versatili che si prestano a sviluppare il gusto per l’ideazione e la realizzazione di progetti (siti web interattivi, esercizi, giochi, programmi di utilità) e la comprensione del rapporto che c’è tra codice sorgente e risultato visibile”

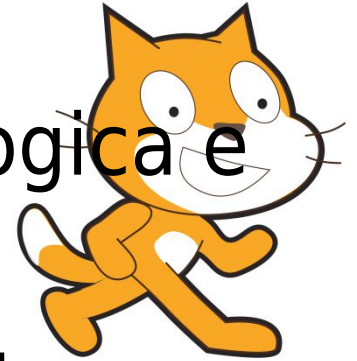
# ... la scelta del Piemonte

Per il terzo anno consecutivo, 40 ore di insegnamento dell'Informatica nei corsi TFA e PAS corroborata da un'altra altrettanto coraggiosa scelta di non insegnare ai futuri docenti come andare ad insegnare l'utilizzo delle applicazioni informatiche più comuni ma come andare ad introdurre i concetti principali della logica che sta alla base della programmazione e, di conseguenza, il funzionamento e l'utilizzo di un linguaggio di programmazione

# **Una sfida assolutamente non facile**

- Perplexità e diffidenza (laurea in Architettura...)
- Abitudine all'addestramento all'uso del computer
- Poche ore di docenza (da 3 a 2)
- Complessità insegnamento argomenti di logica a ragazzini adolescenti

# Scratch: la programmazione «seria» per gioco

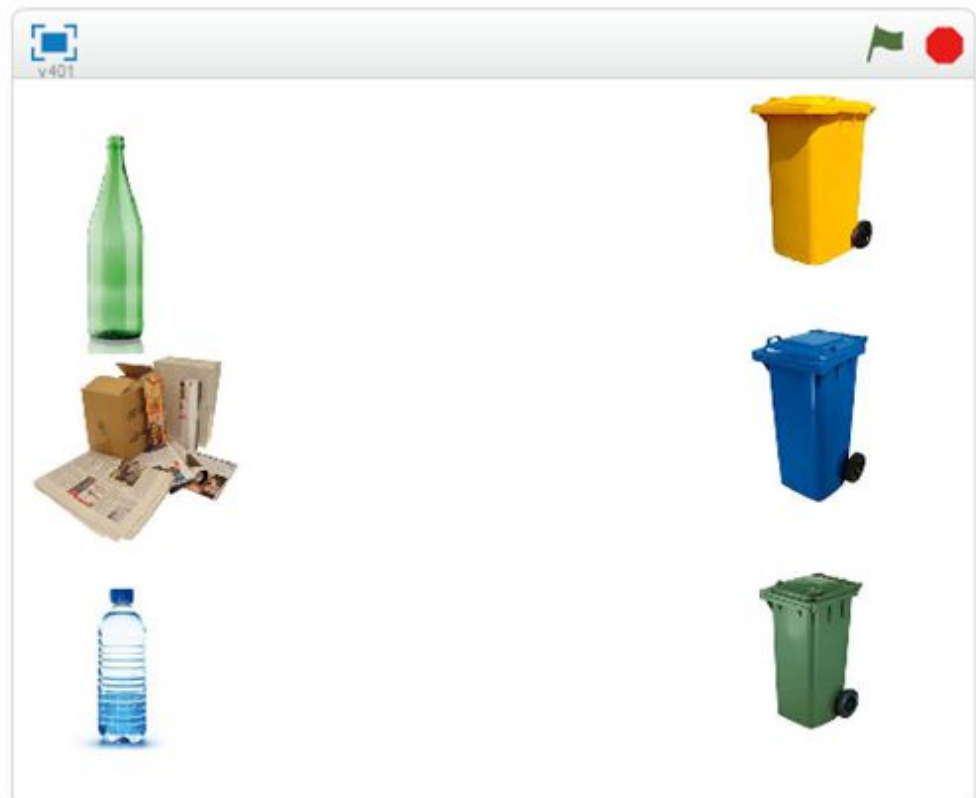


- Creato per introdurre concetti di logica e problem solving
- Aspetto ludico in quanto rivolto ad un pubblico giovane
- Possiede quello che serve per imparare la programmazione
- Risolve i problemi legati alla sintassi
- Web 2.0

# L'Informatica per la disciplina Tecnologia

- Storytelling
- Questionari
- Animazioni
- Videogiochi
- Programmi di utilit

FAI LA COPPIA GIUSTA





# Conclusioni

- Scratch è uno degli strumenti più adatti per lo scopo che ci si era posti
- Adatto ad ottenere risultati visibili in poco tempo
- Molto duttile nel suo utilizzo

- RISPOSTA POSITIVA DA PARTE DEI  
CORSISTI!!!  
**GRAZIE**