

SCHEDA PROGETTUALE

LINEA: 10: La crittografia? È un gioco

Ambiti disciplinari: Informatica, matematica

Destinatari: Primarie (classi terze, quarte, quinte) e secondarie di primo grado

Finalità: Introdurre gli alunni alla crittografia, iniziando dai concetti di codifica e rappresentazione dell'informazione, attraverso esercizi basati anche su cifrari storici.

N° studenti: 3.000

Metodologia didattica e tipo di intervento:

Per tutte le classi iscritte: due incontri in classe

Materiale didattico: schede fornite dai formatori

Modalità di iscrizione Min 3 classi (ca. 60 stud.), max 6 classi (ca. 120 stud.)

Ente promotore: Dipartimento di Informatica, Università degli Studi di Torino

Contatti referente per le scuole:

mail: rambaudo.aldo@gmail.com (aggiungere in cc sara.capecchi@unito.it)
telefono: 3348862302