

LINEA 10

LA CRITTOGRAFIA? È UN GIOCO

ambito disciplinare:

INFORMATICA, MATEMATICA

destinatari:

Scuole Primarie
classi 3, 4, 5

Scuole Secondarie
Secondarie di I grado

Primarie e Secondarie

FINALITÀ:

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

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