



## Coderdojo alla SISSA



### Nuovo appuntamento per imparare a programmare giocando

26 maggio 2015

Aiutare i bambini a imparare l'informatica in modo divertente e con un approccio intuitivo, questo è quello che l'iniziativa **CoderDojo** fa in tutto il mondo, Trieste compresa. Il prossimo appuntamento nella nostra città è alla **Scuola Internazionale Superiore di Studi Avanzati (SISSA)** di Trieste e vedrà partecipare un gruppo di bambini di **quarta e quinta elementare** (del ricreatorio comunale Fonda Savio di Opicina) che potranno realizzare un videogioco, un'animazione, un cartone animato con **Scratch!** il programma ideato al MIT di Boston.

---

Nuovo appuntamento con CoderDojo a Trieste, questa volta ospitato dalla SISSA, con l'aiuto degli studenti di dottorato alla SISSA - gli stessi che sono stati impegnati tutto l'anno nel programma di visite guidate SISSA PER LA SCUOLA -, del personale dell'Information Technology and Computing Service della SISSA e degli operatori di Coder Dojo. All'appuntamento ci saranno



anche i ragazzi Scuola SMaC gestita dalla Comunità di San Martino al Campo per conto del Comune di Trieste all'interno del progetto "Non uno di meno", nato per contrastare la dispersione scolastica dei ragazzi durante il ciclo della scuola secondaria di primo grado. I ragazzi della SMAC, che parteciperanno in qualità di tutor, hanno già seguito un workshop di tre giornate su Scratch! (un programma pensato per i bambini) alla SISSA e sono quindi quasi degli esperti che aiuteranno i bambini più piccoli che frequenteranno la giornata del 28 maggio.

### ***Più in dettaglio...***

CoderDojo è un movimento mondiale nato al MIT negli USA che attraverso il sistema Scratch! diffonde la cultura informatica tra i bambini, favorendo in questo modo il pensiero logico, l'utilizzo intelligente dei computer, la creatività. Gli eventi CoderDojo sono ormai innumerevoli in tutto il mondo e hanno sempre molto successo, come testimonia il numero di progetti realizzati da bambini di tutto il mondo (come si legge sul sito di Scratch!): 9.447.215 (un numero però in continua crescita).

Con Scratch i bambini possono realizzare i loro progetti, che si tratti di animazioni, cartoni animati, giochi o altro ancora, in grande libertà aiutati e dai facilitatori presenti durante i workshop. Utilizzando comandi già confezionati, personaggi allegri, sfondi, paesaggi e altri oggetti i bambini imparano i passi fondamentali della programmazione e comprendono la necessaria sequenza logica. Scratch! è prodotto dal MIT ed è scaricabile gratuitamente e si può utilizzare su qualunque computer, o anche online.

### **LINK UTILI:**

- Il sito di Coderdojo: <https://coderdojo.com>
- Scratch! sul sito del MIT: <https://scratch.mit.edu>

### **IMMAGINI:**

- Crediti: Sissa MEDIALAB

### **Contatti:**

Ufficio stampa:

[pressoffice@sisso.it](mailto:pressoffice@sisso.it)

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

via Bonomea, 265  
34136 Trieste

Maggiori informazioni sulla SISSA: [www.sissa.it](http://www.sissa.it)