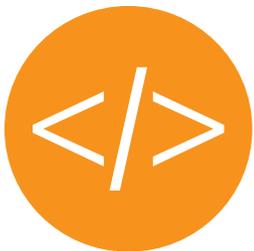


CODING SCHOOL



IMPARARE L'INFORMATICA CON L'UNIVERSITÀ DI GENOVA

Quattro lezioni gratuite dedicate ai ragazzi dalla prima media alla quinta superiore

11 | 18 | 25 marzo e 1 aprile 2017

Palazzo Ducale, Piazza Matteotti 1, Genova

CORSO AVANZATO Dalle 15 alle 16.30

(max. 30 persone) Lo scopo delle quattro lezioni è quello di svolgere esperimenti di data science (usando il linguaggio Python). Le quattro lezioni sono pensate a coppie. È possibile scegliere una sola coppia o entrambe, ma non le singole lezioni. È richiesta la conoscenza di base di un qualsiasi linguaggio di programmazione.

Classe 1-2 MACCHINE CHE VEDONO

Capire il contenuto di un'immagine con algoritmi di visione computazionale

Classe 3-4 MACCHINE CHE ASCOLTANO

Analizzare i suoni per definire i generi musicali con il computer

CORSO PRINCIPIANTI Dalle 16.30 alle 18

(max. 30 persone) Lo scopo delle quattro lezioni è quello di apprendere i principi del pensiero computazionale e metterli in pratica (usando il linguaggio visuale PocketCode).

Le quattro lezioni costituiscono un percorso, ma possono essere fruite anche singolarmente.

Per tutte e quattro le lezioni pensiamo ad uno scenario costituito da uno sfondo e da un insieme di oggetti grafici il cui comportamento definisce il programma.

Classe 1 ANIMAZIONE

In questa lezione si impara ad animare oggetti grafici sullo schermo, creando semplici effetti animati.

Classe 2 EVENTI

Eventi predefiniti consentono agli oggetti sullo schermo di comunicare e interagire tra di loro.

Classe 3 VARIABILI

In questa lezione si introduce formalmente il concetto di variabile e si descrivono azioni per controllare il comportamento degli oggetti in base al valore delle variabili

Classe 4 SENSORI

Il comportamento degli oggetti viene governato da agenti esterni (accelerometro, intensità della luce, suoni)

