



Anno 2014

Università degli Studi di MILANO >> Sua-Rd di Struttura: "Informatica 'Giovanni Degli Antoni'"

Parte III: Terza missione

Quadro I.4 - PUBLIC ENGAGEMENT

QUADRO I.4		I.4 Monitoraggio delle attività di PE
Dipartimento/Facoltà: conduce un monitoraggio delle attività di Public Engagement?		N.Schede Iniziative
Si		3
Iniziativa 1		
Data di svolgimento dell'iniziativa	01/01/2014 - 31/12/2014	
Titolo dell'iniziativa	Laboratori interattivi di informatica per le scuole secondarie	
Obiettivi dell'iniziativa	Avvicinare gli studenti delle scuole secondarie di I e II grado all'apprendimento dell'informatica al fine di veicolare una percezione della disciplina con un respiro scientifico e in prospettiva ampliare il bacino di studenti che considerano la possibilità di iscriversi ad un Corso di Laurea in area informatica.	
Presenza di un sistema di valutazione dell'iniziativa	Si	
Categoria/e di attività di public engagement	- iniziative di orientamento e interazione con le scuole superiori - iniziative divulgative rivolte a bambini e giovani	
Breve descrizione	Il laboratorio ALADDIN (aladdin.di.unimi.it) organizza dal 2012 dei laboratori didattici, rivolti a studenti delle scuole secondarie, pensati per convogliare una corretta concezione dell'informatica come disciplina scientifica, con un approccio divertente ma rigoroso. Le attività permettono di esplorare un tema informatico, costruendo modelli interpretativi e facendo ipotesi che possono essere messe alla prova nel contesto guidato dell'attività.	
Budget complessivo utilizzato	1400	
(di cui) Finanziamenti esterni	0	
Impatto stimato in termini di pubblico	1500 studenti partecipanti circa.	
Link a siti web	http://aladdin.di.unimi.it/laboratori.html	
Iniziativa 2		
Data di svolgimento dell'iniziativa	01/05/2014 - 30/11/2014	
Titolo dell'iniziativa	Kangourou dell'Informatica	
Obiettivi dell'iniziativa	Dal 2009, il laboratorio ALADDIN (aladdin.di.unimi.it) organizza una competizione nazionale, il Kangourou dell'informatica, rivolta a squadre di studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado. Gli obiettivi di questa competizione sono quelli di comunicare agli insegnanti e agli studenti che alcuni argomenti di carattere informatico possono essere insegnati nelle scuole di ogni ordine e grado.	
Presenza di un sistema di valutazione dell'iniziativa	Si	
Categoria/e di attività di public engagement	- pubblicazioni divulgative firmate dallo staff docente a livello nazionale o internazionale - giornate organizzate di formazione alla comunicazione (rivolta a PTA o docenti) - siti web interattivi e/o divulgativi, blog - iniziative di orientamento e interazione con le scuole superiori - iniziative divulgative rivolte a bambini e giovani	
Breve descrizione	Le gare informatiche del Kangourou, finanziate dalla casa editrice Kangourou Italia e organizzate dai docenti del Dipartimento di Informatica, hanno come obiettivo la divulgazione degli aspetti scientifici delle discipline informatiche. Ai partecipanti viene distribuito materiale divulgativo e durante la finale vengono organizzate attività di aggiornamento per gli insegnanti. L'iniziativa si è svolta in due fasi: maggio 2014 (finali ed. 2013-14) novembre 2014 (qualificazioni ed. 2014-15)	
Budget complessivo utilizzato	2000	

(di cui) Finanziamenti esterni	1500
Impatto stimato in termini di pubblico	L'edizione del 2014 ha visto partecipare 2736 alunni delle scuole secondarie di primo e secondo grado (divisi in 320, 635 e 557 squadre). Agli incontri di aggiornamento hanno partecipato 20 docenti delle scuole superiori. I volumi contenenti i quesiti e le soluzioni commentate, per una tiratura di 3500 copie, sono stati distribuiti a studenti e insegnanti.
Link a siti web	http://kangourou.di.unimi.it
Iniziativa 3	
Data di svolgimento dell'iniziativa	01/01/2014 - 31/12/2014
Titolo dell'iniziativa	Stage di orientamento per studenti delle scuole superiori
Obiettivi dell'iniziativa	Lo scopo degli stage è fornire a studenti interessati una visione più ampia dell'informatica di quella solitamente fornita nel percorso scolastico e dare un'esperienza della vita dello studente universitario. La forma laboratoriale dà modo di apprezzare la complessità dei problemi e di sperimentare diverse tecniche di soluzione. Al termine dello stage, lo studente è in grado di riconoscere il tipo di problema studiato e di individuarne la tecnica di soluzione più opportuna.
Presenza di un sistema di valutazione dell'iniziativa	Sì
Categoria/e di attività di public engagement	- iniziative di orientamento e interazione con le scuole superiori
Breve descrizione	Gli stage di orientamento sono laboratori per studenti delle superiori (selezionati delle scuole di origine) su un tema informatico non compreso nell'insegnamento superiore, tenuti tipicamente in giorni consecutivi. Nel 2014 si sono tenuti i seguenti stage: - Social network: misurare l'interazione sociale - Ottimizziamo! Modellazione matematica e soluzione di problemi decisionali complessi - Reti neurali: apprendere dai dati - App-lichiamoci I e II: sviluppo di app per smartphone
Budget complessivo utilizzato	400
(di cui) Finanziamenti esterni	0
Impatto stimato in termini di pubblico	400 studenti (Gli studenti provenivano da diverse sedi, sparse sul territorio lombardo)
Link a siti web	http://orientamento.di.unimi.it/insegnanti/#stage http://crema.di.unimi.it/stageorient.php