Riepilogo attività corso PNRR DM65

Scuola Primaria “Decio Raggi”

| Data | Ora e classe | Programma svolto  (breve descrizione) | Obiettivi | Contenuti | Materiali utilizzati |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 12/30/24 | 8:15-10:15 **3A** | Introduzione all’informatica e sintesi della storia della materia, presentazione del funzionamento di base di un computer e dei suoi possibili utilizzi, associazione dei concetti di informatica ad elementi presenti in natura e attività pratica sul gioco con i dati, Nomi Cose e Città come raccolta informazioni. | 1.1 Assimilare il concetto di Informatica  1.2 Ripercorrere la storia del calcolo dall’abaco al personal computer  1.3 Associare memoria e pensieri umani a dati e processi artificiali  1.4 Riconoscere applicazioni pratiche e analogie con sistemi naturali | * Informatica nel quotidiano, dove la troviamo * Storia dei dispositivi di calcolo, dall’abaco al PC * Visualizzazione di un processore e della memoria di un dispositivo * Analogie tra diversi sistemi naturali di scambio informazioni, come linguaggi colori forme etc | * Computer, LIM * Video dimostrativi della struttura di un processore * Fogli e Penna per attività didattica |
| 10:15-12:15  **4B** | Alfabetizzazione su informazioni e dati: Articolare le esigenze  informative, individuare e recuperare dati, informazioni e  contenuti digitali.  Giudicare la rilevanza della fonte e del suo contenuto. | 1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali  1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali  1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali | * Internet, Browser e Motori di ricerca * Cookies * Siti sicuri e siti affidabili * Cosa è un sito online e come fare ricerche online * Come valutare i risultati delle ricerche tra sicurezza, indicizzazioni e autenticità delle informazioni * Virtuale è reale | * Computer, Tablet * Browser alternativi * Motori di ricerca alternativi |
| 14:15- 16:15  **3B** | Introduzione all’informatica e sintesi della storia della materia, presentazione del funzionamento di base di un computer e dei suoi possibili utilizzi, associazione dei concetti di informatica ad elementi presenti in natura e attività pratica sul gioco con i dati, Nomi Cose e Città come raccolta informazioni. | 1.1 Assimilare il concetto di informatica  1.2 Ripercorrere la storia del calcolo dall’abaco al personal computer  1.3 Associare memoria e pensieri umani a dati e processi artificiali  1.4 Riconoscere applicazioni pratiche e analogie con sistemi naturali | * Informatica nel quotidiano, dove la troviamo * Storia dei dispositivi di calcolo, dall’abaco al PC * Visualizzazione di un processore e della memoria di un dispositivo * Analogie tra diversi sistemi naturali di scambio informazioni, come linguaggi colori forme etc | * Computer, LIM * Video dimostrativi della struttura di un processore * Fogli e Penna per attività didattica |
| 11/26/24 | 8:15-10:15 **5A** | Alfabetizzazione su informazioni e dati: Articolare le esigenze  informative, individuare e recuperare dati, informazioni e  contenuti digitali.  Giudicare la rilevanza della fonte e del suo contenuto. | 1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali  1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali  1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali | * Internet, Browser e Motori di ricerca * Cookies * Siti sicuri e siti affidabili * Cosa è un sito online e come fare ricerche online * Come valutare i risultati delle ricerche tra sicurezza, indicizzazioni e autenticità delle informazioni * Virtuale è reale | * Computer, Tablet * Browser alternativi * Motori di ricerca alternativi |
|  | 10:15-12:15  **4A** | Alfabetizzazione su informazioni e dati: Articolare le esigenze  informative, individuare e recuperare dati, informazioni e  contenuti digitali.  Giudicare la rilevanza della fonte e del suo contenuto. | 1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali  1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali  1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali | * Internet, Browser e Motori di ricerca * Cookies * Siti sicuri e siti affidabili * Cosa è un sito online e come fare ricerche online * Come valutare i risultati delle ricerche tra sicurezza, indicizzazioni e autenticità delle informazioni * Virtuale è reale | * Computer, Tablet * Browser alternativi * Motori di ricerca alternativi |
|  | 14:15- 16:15  **5B** | Alfabetizzazione su informazioni e dati: Articolare le esigenze  informative, individuare e recuperare dati, informazioni e  contenuti digitali.  Giudicare la rilevanza della fonte e del suo contenuto. | 1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali  1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali  1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali | * Internet, Browser e Motori di ricerca * Cookies * Siti sicuri e siti affidabili * Cosa è un sito online e come fare ricerche online * Come valutare i risultati delle ricerche tra sicurezza, indicizzazioni e autenticità delle informazioni * Virtuale è reale | * Computer, Tablet * Browser alternativi * Motori di ricerca alternativi |
| 11/28/24 | 8:15-10:15 **3A** | Introduzione al linguaggio del mondo digitale e al codice binario, percorso di associazione tra numeri e elementi visualizzati sullo schermo, dalle lettere alle immagini e ai colori. Attività didattica di creazione pixel art. | 2.1 Introduzione al codice binario come linguaggio dei dispositivi  2.2 Presentazione del meccanismo di corrispondenza tra alfabeto e numeri  2.3 Assimilazione del sistema di coordinate alfanumeriche per la visualizzazione a schermo (assi cartesiani semplificati) | * Codice binario * Traduzione di un nome da lettere a numeri * Disegno di un immagine con l’uso di un sistema di coordinate | * Computer * LIM * Fogli a quadretti, righello, colori * Disegno in pixel art incompleto con relative coordinate |
|  | 10:15-12:15  **4B** | Comunicazione e  collaborazione: Interagire, comunicare e collaborare tramite le  tecnologie digitali, tenendo conto della diversità culturale e  generazionale. Partecipare alla  società attraverso i servizi digitali pubblici e privati e la ittadinanza attiva. Gestire la propria presenza, identità e  reputazione digitale. | 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie  2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali  2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali  2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali  2.5. Gestire l’identità digitale | * Cosa serve per comunicare online e offline * Elementi della comunicazione * I mezzi di comunicazione * Chi siamo e con chi comunichiamo online * Concetti sulla privacy e protezione dal catfishing | * Computer, Tablet * www.creaavatar.it |
|  | 14:15- 16:15  **3B** | Introduzione al linguaggio del mondo digitale e al codice binario, percorso di associazione tra numeri e elementi visualizzati sullo schermo, dalle lettere alle immagini e ai colori. Attività didattica di creazione pixel art. | 2.1 Introduzione al codice binario come linguaggio dei dispositivi  2.2 Presentazione del meccanismo di corrispondenza tra alfabeto e numeri  2.3 Assimilazione del sistema di coordinate alfanumeriche per la visualizzazione a schermo (assi cartesiani semplificati) | * Codice binario * Traduzione di un nome da lettere a numeri * Disegno di un immagine con l’uso di un sistema di coordinate | * Computer * LIM * Fogli a quadretti, righello, colori * Disegno in pixel art incompleto con relative coordinate |
| 12/03/24 | 8:15-10:15 **5A** | Comunicazione e  collaborazione: Interagire, comunicare e collaborare tramite le  tecnologie digitali, tenendo conto della diversità culturale e  generazionale. Partecipare alla  società attraverso i servizi digitali pubblici e privati e la ittadinanza attiva. Gestire la propria presenza, identità e  reputazione digitale. | 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie  2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali  2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali  2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali  2.5. Gestire l’identità digitale | * Cosa serve per comunicare online e offline * Elementi della comunicazione * I mezzi di comunicazione * Chi siamo e con chi comunichiamo online * Concetti sulla privacy e protezione dal catfishing | * Computer, Tablet * www.creaavatar.it |
|  | 10:15-12:15  **4A** | Comunicazione e  collaborazione: Interagire, comunicare e collaborare tramite le  tecnologie digitali, tenendo conto della diversità culturale e  generazionale. Partecipare alla  società attraverso i servizi digitali pubblici e privati e la ittadinanza attiva. Gestire la propria presenza, identità e  reputazione digitale. | 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie  2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali  2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali  2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali  2.5. Gestire l’identità digitale | * Cosa serve per comunicare online e offline * Elementi della comunicazione * I mezzi di comunicazione * Chi siamo e con chi comunichiamo online * Concetti sulla privacy e protezione dal catfishing | * Computer, Tablet * www.creaavatar.it |
|  | 14:15- 16:15  **5B** | Comunicazione e  collaborazione: Interagire, comunicare e collaborare tramite le  tecnologie digitali, tenendo conto della diversità culturale e  generazionale. Partecipare alla  società attraverso i servizi digitali pubblici e privati e la ittadinanza attiva. Gestire la propria presenza, identità e  reputazione digitale. | 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie  2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali  2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali  2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali  2.5. Gestire l’identità digitale | * Cosa serve per comunicare online e offline * Elementi della comunicazione * I mezzi di comunicazione * Chi siamo e con chi comunichiamo online * Concetti sulla privacy e protezione dal catfishing | * Computer, Tablet * www.creaavatar.it |
| 12/05/24 | 8:15-10:15 **3A** | Introduzione al concetto di algoritmo come insieme di istruzioni ordinate per la risoluzione di problemi  Personaggi rilevanti dell’informatica moderna e passata  Attività didattica di creazione di un algoritmo, riconoscendoli nel quotidiano e creazione collaborativa di un programma | 3.1 Apprendimento del concetto di algoritmo  3.2 Riconoscimento degli errori logici e del flusso di un processo  3.3 Associazione al quotidiano degli usi dell’informatica  3.4 Risoluzione collaborativa di un problema | * Significato e origine del concetto di algoritmo e programma * Percorso storico sulla nascita dei programmi moderni * Associazione delle proprie routine al concetto di algoritmo * Creazione collaborativa di un programma | * Computer * LIM * Fogli e penna |
|  | 10:15-12:15  **4B** | Creazione di  contenuti digitali: Creare e modificare contenuti  digitali. Migliorare e integrare le  informazioni e i contenuti in un  corpus di conoscenze esistenti. Comprendere i diversi livelli comunicativi che si celano dietro ogni contenuto digitale. | 3.1. Sviluppare contenuti digitali  3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali  3.3. Saper individuare e distinguere diversi tipi di contenuti digitali | * Cosa è un contenuto digitale e dove posso trovarlo * Differenze tra contenuti digitali sulla base della loro funzione * Cos'è l’algoritmo e in che modo funziona * Cosa sono le bolle di dati, i social network e in che modo sono connessi * Come si crea un contenuto digitale | * Computer, Tablet * www.pixlr.com |
|  | 14:15- 16:15  **3B** | Introduzione al concetto di algoritmo come insieme di istruzioni ordinate per la risoluzione di problemi  Personaggi rilevanti dell’informatica moderna e passata  Attività didattica di creazione di un algoritmo, riconoscendoli nel quotidiano e creazione collaborativa di un programma | 3.1 Apprendimento del concetto di algoritmo  3.2 Riconoscimento degli errori logici e del flusso di un processo  3.3 Associazione al quotidiano degli usi dell’informatica  3.4 Risoluzione collaborativa di un problema | * Significato e origine del concetto di algoritmo e programma * Percorso storico sulla nascita dei programmi moderni * Associazione delle proprie routine al concetto di algoritmo * Creazione collaborativa di un programma | * Computer * LIM * Fogli e penna |
| 12/10/24 | 8:15-10:15 **5A** | Creazione di  contenuti digitali: Creare e modificare contenuti  digitali. Migliorare e integrare le  informazioni e i contenuti in un  corpus di conoscenze esistenti. Comprendere i diversi livelli comunicativi che si celano dietro ogni contenuto digitale. | 3.1. Sviluppare contenuti digitali  3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali  3.3. Saper individuare e distinguere diversi tipi di contenuti digitali | * Cosa è un contenuto digitale e dove posso trovarlo * Differenze tra contenuti digitali sulla base della loro funzione * Cos'è l’algoritmo e in che modo funziona * Cosa sono le bolle di dati, i social network e in che modo sono connessi * Come si crea un contenuto digitale | * Computer, Tablet * www.pixlr.com |
|  | 10:15-12:15  **4A** | Creazione di  contenuti digitali: Creare e modificare contenuti  digitali. Migliorare e integrare le  informazioni e i contenuti in un  corpus di conoscenze esistenti. Comprendere i diversi livelli comunicativi che si celano dietro ogni contenuto digitale. | 3.1. Sviluppare contenuti digitali  3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali  3.3. Saper individuare e distinguere diversi tipi di contenuti digitali | * Cosa è un contenuto digitale e dove posso trovarlo * Differenze tra contenuti digitali sulla base della loro funzione * Cos'è l’algoritmo e in che modo funziona * Cosa sono le bolle di dati, i social network e in che modo sono connessi * Come si crea un contenuto digitale | * Computer, Tablet * www.pixlr.com |
|  | 14:15- 16:15  **5B** | Creazione di  contenuti digitali: Creare e modificare contenuti  digitali. Migliorare e integrare le  informazioni e i contenuti in un  corpus di conoscenze esistenti. Comprendere i diversi livelli comunicativi che si celano dietro ogni contenuto digitale. | 3.1. Sviluppare contenuti digitali  3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali  3.3. Saper individuare e distinguere diversi tipi di contenuti digitali | * Cosa è un contenuto digitale e dove posso trovarlo * Differenze tra contenuti digitali sulla base della loro funzione * Cos'è l’algoritmo e in che modo funziona * Cosa sono le bolle di dati, i social network e in che modo sono connessi * Come si crea un contenuto digitale | * Computer, Tablet * www.pixlr.com |
| 12/12/24 | 8:15-10:15 **4B** | Sicurezza: Proteggere i dispositivi, i contenuti, i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere  competenti in materia di tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale.  Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. | 4.1. Proteggere i dispositivi    4.2. Proteggere i dati personali e la privacy    4.3. Proteggere la salute e il benessere    4.4. Proteggere l’ambiente | * Che cos'è la sicurezza * Che cosa si intende per sicurezza informatica * Che cos'è la privacy e cosa dobbiamo proteggere * I social media sono come dei testi: una pagina o un profilo sono oggetti scomponibili e ricomponibili da cui ricavare delle informazioni personali più profonde di quanto immaginiamo * Come proteggere i dispositivi e i dati | * Computer, Tablet * The Password Game (<https://neal.fun/password-game>) * Interland Google (https://beinternetawesome.withgoogle.com) |
|  | 10:15-12:15  **3A** | Dai programmi all’intelligenza artificiale, definizione e utilizzi, distinzione tra IA predittiva e IA generativa; Cosa è il deep learning  Pericoli e rischi dell’Intelligenza artificiale. Laboratorio di interazione con i diversi tipi di intelligenza artificiale | 4.1 Definizione di intelligenza artificiale e deep learning  4.2 Distinzione delle macrocategorie di intelligenza artificiale  4.3 Rischi e benefici dell’intelligenza artificiale | * Definizione di intelligenza artificiale * Utilizzi ed esempi di intelligenze artificiali note e in sviluppo * Rischi e pericoli dell’intelligenza artificiale * Distinzione tra intelligenze artificiali predittive e generative | * Computer * LIM * Webcam * teachablemachine.withgoogle.com * Tablet * autodraw.com |
|  | 14:15- 16:15  **3B** | Dai programmi all’intelligenza artificiale, definizione e utilizzi, distinzione tra IA predittiva e IA generativa; Cosa è il deep learning  Pericoli e rischi dell’Intelligenza artificiale. Laboratorio di interazione con i diversi tipi di intelligenza artificiale | 4.1 Definizione di intelligenza artificiale e deep learning  4.2 Distinzione delle macrocategorie di intelligenza artificiale  4.3 Rischi e benefici dell’intelligenza artificiale | * Definizione di intelligenza artificiale * Utilizzi ed esempi di intelligenze artificiali note e in sviluppo * Rischi e pericoli dell’intelligenza artificiale * Distinzione tra intelligenze artificiali predittive e generative | * Computer * LIM * Webcam * teachablemachine.withgoogle.com * Tablet * autodraw.com |
| 12/17/24 | 8:15-10:15 **5A** | Sicurezza: Proteggere i dispositivi, i contenuti, i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere  competenti in materia di tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale.  Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. | 4.1. Proteggere i dispositivi    4.2. Proteggere i dati personali e la privacy    4.3. Proteggere la salute e il benessere    4.4. Proteggere l’ambiente | * Che cos'è la sicurezza * Che cosa si intende per sicurezza informatica * Che cos'è la privacy e cosa dobbiamo proteggere * I social media sono come dei testi: una pagina o un profilo sono oggetti scomponibili e ricomponibili da cui ricavare delle informazioni personali più profonde di quanto immaginiamo * Come proteggere i dispositivi e i dati | * Computer, Tablet * The Password Game (<https://neal.fun/password-game>) * Interland Google (https://beinternetawesome.withgoogle.com) |
|  | 10:15-12:15  **4A** | Sicurezza: Proteggere i dispositivi, i contenuti, i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere  competenti in materia di tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale.  Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. | 4.1. Proteggere i dispositivi    4.2. Proteggere i dati personali e la privacy    4.3. Proteggere la salute e il benessere    4.4. Proteggere l’ambiente | * Che cos'è la sicurezza * Che cosa si intende per sicurezza informatica * Che cos'è la privacy e cosa dobbiamo proteggere * I social media sono come dei testi: una pagina o un profilo sono oggetti scomponibili e ricomponibili da cui ricavare delle informazioni personali più profonde di quanto immaginiamo * Come proteggere i dispositivi e i dati | * Computer, Tablet * The Password Game (<https://neal.fun/password-game>) * Interland Google (https://beinternetawesome.withgoogle.com) |
|  | 14:15- 16:15  **5B** | Sicurezza: Proteggere i dispositivi, i contenuti, i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere  competenti in materia di tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale.  Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. | 4.1. Proteggere i dispositivi    4.2. Proteggere i dati personali e la privacy    4.3. Proteggere la salute e il benessere    4.4. Proteggere l’ambiente | * Che cos'è la sicurezza * Che cosa si intende per sicurezza informatica * Che cos'è la privacy e cosa dobbiamo proteggere * I social media sono come dei testi: una pagina o un profilo sono oggetti scomponibili e ricomponibili da cui ricavare delle informazioni personali più profonde di quanto immaginiamo * Come proteggere i dispositivi e i dati | * Computer, Tablet * The Password Game (<https://neal.fun/password-game>) * Interland Google (https://beinternetawesome.withgoogle.com) |
| 12/19/24 | 8:15-10:15 **3A** | Il futuro dell’informatica come sistema di interazioni attraverso il web e il cloud, apprendimento dei breakthrough più recenti nell’ambito dell’informatica quantistica, rafforzamento del concetto di informatica come strumento multidisciplinare e frutto di collaborazione Esperienza di gamification dell’apprendimento | 5.1 Riconoscimento dell’informatica come ecosistema in evoluzione  5.2 Definizione del Web e del Cloud e del concetto di network  5.3 Comprendere la multidisciplinarità dell’informatica e l’obiettivo etico di collaborazione  5.4 Utilizzare le competenze acquisite per la risoluzione di problemi | * Definizione del web e del percorso storico * Definizione del cloud come strumento digitale * Introduzione al concetto di informatica quantistica e potenzialità | * Computer * LIM * Tablet * https://studio.code.org/s/mc/lessons/1/levels/1 |
|  | 10:15-12:15  **4B** | Risolvere problemi: Identificare esigenze e problemi e risolvere difficoltà concettuali  e situazioni problematiche in  ambienti digitali. Utilizzare gli strumenti digitali per innovare  processi e prodotti. Mantenersi aggiornati sull'evoluzione del  digitale. | 5.1. Risolvere problemi tecnici  5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche  5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali  5.4. Individuare i divari di competenze digitali | * Quali problemi nel mondo digitale? * Conoscere le funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni e quali problemi possono avere * Conoscere e sapersi orientare nel menù delle impostazioni * Problem solving esterno ai dispositivi: ricerche in internet per contatti, informazioni o altro | * Computer, Tablet |
|  | 14:15- 16:15  **3B** | Il futuro dell’informatica come sistema di interazioni attraverso il web e il cloud, apprendimento dei breakthrough più recenti nell’ambito dell’informatica quantistica, rafforzamento del concetto di informatica come strumento multidisciplinare e frutto di collaborazione Esperienza di gamification dell’apprendimento | 5.1 Riconoscimento dell’informatica come ecosistema in evoluzione  5.2 Definizione del Web e del Cloud e del concetto di network  5.3 Comprendere la multidisciplinarità dell’informatica e l’obiettivo etico di collaborazione  5.4 Utilizzare le competenze acquisite per la risoluzione di problemi | * Definizione del web e del percorso storico * Definizione del cloud come strumento digitale * Introduzione al concetto di informatica quantistica e potenzialità | * Computer * LIM * Tablet * https://studio.code.org/s/mc/lessons/1/levels/1 |
| 01/14/24 | 8:15-10:15 **5A** | Risolvere problemi: Identificare esigenze e problemi e risolvere difficoltà concettuali  e situazioni problematiche in  ambienti digitali. Utilizzare gli strumenti digitali per innovare  processi e prodotti. Mantenersi aggiornati sull'evoluzione del  digitale. | 5.1. Risolvere problemi tecnici  5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche  5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali  5.4. Individuare i divari di competenze digitali | * Quali problemi nel mondo digitale? * Conoscere le funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni e quali problemi possono avere * Conoscere e sapersi orientare nel menù delle impostazioni * Problem solving esterno ai dispositivi: ricerche in internet per contatti, informazioni o altro | * Computer, Tablet |
|  | 10:15-12:15  **4A** | Risolvere problemi: Identificare esigenze e problemi e risolvere difficoltà concettuali  e situazioni problematiche in  ambienti digitali. Utilizzare gli strumenti digitali per innovare  processi e prodotti. Mantenersi aggiornati sull'evoluzione del  digitale. | 5.1. Risolvere problemi tecnici  5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche  5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali  5.4. Individuare i divari di competenze digitali | * Quali problemi nel mondo digitale? * Conoscere le funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni e quali problemi possono avere * Conoscere e sapersi orientare nel menù delle impostazioni * Problem solving esterno ai dispositivi: ricerche in internet per contatti, informazioni o altro | * Computer, Tablet |
|  | 14:15- 16:15  **5B** | Risolvere problemi: Identificare esigenze e problemi e risolvere difficoltà concettuali  e situazioni problematiche in  ambienti digitali. Utilizzare gli strumenti digitali per innovare  processi e prodotti. Mantenersi aggiornati sull'evoluzione del  digitale. | 5.1. Risolvere problemi tecnici  5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche  5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali  5.4. Individuare i divari di competenze digitali | * Quali problemi nel mondo digitale? * Conoscere le funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni e quali problemi possono avere * Conoscere e sapersi orientare nel menù delle impostazioni * Problem solving esterno ai dispositivi: ricerche in internet per contatti, informazioni o altro | * Computer, Tablet |
| 01/28/24 | 8:15- 9:15 **5A** | Introduzione all’informatica e sintesi della storia della materia, presentazione del funzionamento di base di un computer e dei suoi possibili utilizzi, associazione dei concetti di informatica ad elementi presenti in natura. Introduzione al linguaggio del mondo digitale e al codice binario. Dai programmi all’intelligenza artificiale, definizione e utilizzi, distinzione tra IA predittiva e IA generativa; Cosa è il deep learning  Pericoli e rischi dell’Intelligenza artificiale. Laboratorio di interazione con i diversi tipi di intelligenza artificiale | 1.1 Assimilare il concetto di Informatica  1.2 Ripercorrere la storia del calcolo dall’abaco al personal computer  1.3 Associare memoria e pensieri umani a dati e processi artificiali  1.4 Riconoscere applicazioni pratiche e analogie con sistemi naturali.  4.1 Definizione di intelligenza artificiale e deep learning  4.2 Distinzione delle macrocategorie di intelligenza artificiale  4.3 Rischi e benefici dell’intelligenza artificiale | * Informatica nel quotidiano, dove la troviamo * Storia dei dispositivi di calcolo, dall’abaco al PC * Visualizzazione di un processore e della memoria di un dispositivo * Analogie tra diversi sistemi naturali di scambio informazioni, come linguaggi colori forme etc * Definizione di intelligenza artificiale * Utilizzi ed esempi di intelligenze artificiali note e in sviluppo * Rischi e pericoli dell’intelligenza artificiale * Distinzione tra intelligenze artificial | * Computer, LIM * Video dimostrativi * Tablet * Webcam * teachablemachine.withgoogle.com * code minecraft adventure / scratch.mit.edu |
|  | 9:15- 10:15  **5B** | Introduzione all’informatica e sintesi della storia della materia, presentazione del funzionamento di base di un computer e dei suoi possibili utilizzi, associazione dei concetti di informatica ad elementi presenti in natura.  Introduzione al linguaggio del mondo digitale e al codice binario. Dai programmi all’intelligenza artificiale, definizione e utilizzi, distinzione tra IA predittiva e IA generativa; Cosa è il deep learning  Pericoli e rischi dell’Intelligenza artificiale. Laboratorio di interazione con i diversi tipi di intelligenza artificiale | 1.1 Assimilare il concetto di Informatica  1.2 Ripercorrere la storia del calcolo dall’abaco al personal computer  1.3 Associare memoria e pensieri umani a dati e processi artificiali  1.4 Riconoscere applicazioni pratiche e analogie con sistemi naturali  4.1 Definizione di intelligenza artificiale e deep learning  4.2 Distinzione delle macrocategorie di intelligenza artificiale  4.3 Rischi e benefici dell’intelligenza artificiale | * Informatica nel quotidiano, dove la troviamo * Storia dei dispositivi di calcolo, dall’abaco al PC * Visualizzazione di un processore e della memoria di un dispositivo * Analogie tra diversi sistemi naturali di scambio informazioni, come linguaggi colori forme etc * Definizione di intelligenza artificiale * Utilizzi ed esempi di intelligenze artificiali note e in sviluppo * Rischi e pericoli dell’intelligenza artificiale * Distinzione tra intelligenze artificial | * Computer, LIM * Video dimostrativi * Tablet * Webcam * teachablemachine.withgoogle.com * code minecraft adventure / scratch.mit.edu |