



scoprire · trasmettere · emozionare · motivare

Alfabetizzazione informatica

Progettato da	CESIE
Obiettivi educativi	<ul style="list-style-type: none">• Potenziamento delle competenze digitali individuali di base;• Acquisizione di senso critico riguardo l'uso consapevole dei dispositivi e della rete (privacy, gestione dei conflitti, valutazione dei rischi e degli effetti della prolungata esposizione ai videogiochi e ai dispositivi in generale, gestione dei contenuti non adatti all'età dei bambini sul loro comportamento)• Potenziamento delle competenze in materie STEM (descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato; descrivere, denominare, classificare, riconoscere e riprodurre figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie: figure ruotate, traslate e riflesse; individuare nell'osservazione di esperienze scientifiche le proprietà di alcuni materiali e i cambiamenti di stato)• Ricerca di informazioni, raccontare esperienze personali o storie, scrivere lettere e testi e seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti o regolare comportamenti.• Conoscenza dei territori e continenti attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta analogica e digitale e sensibilizzazione alla tutela ambientale• Acquisizione di competenze trasversali (capacità di lavorare in gruppo, mettersi in gioco e public speaking; esposizione dei dubbi e problem solving);• Consapevolezza dei diritti dei bambini come cittadini del mondo e cittadini digitali.
Risultati attesi	<ul style="list-style-type: none">• Potenziamento delle competenze digitali individuali di base• Acquisizione di senso critico riguardo l'uso consapevole dei dispositivi e della rete (privacy, gestione dei conflitti valutazione dei rischi e degli effetti della prolungata esposizione ai videogiochi e ai dispositivi in generale, gestione dei contenuti non adatti all'età dei bambini sul loro comportamento)• Acquisizione di competenze trasversali (capacità di lavorare in gruppo, mettersi in gioco e public speaking; esposizione dei dubbi e problem solving)• Consapevolezza dei diritti dei bambini come cittadini digitali.



Segui il progetto su:

Facebook: @stemlabitalia

Blog: percorsiconibambini.it/stemlab

E-mail: comunicazionestemlab@consorziokairos.org



scoprire · trasmettere · emozionare · motivare

	<ul style="list-style-type: none">• Migliorare l'apprendimento e le competenze e, quindi, i potenziali risultati degli studenti nelle STEM, in particolare in Scienze e Matematica/Geometria, attraverso metodologie e risorse artistiche ed espressive e strumenti innovativi, software / hardware open source, progetti basati sull'indagine e linguaggi di programmazione.
Caratteristiche (capacità del laboratorio in termini di e metodologie applicate)	Il percorso prevede il rafforzamento delle competenze digitali base di informatica e delle competenze trasversali, oltre che una presa di coscienza rispetto ai rischi e alle opportunità offerte dal mondo digitale.
Destinatari e n. partecipanti	Classi della scuola primaria
Preparazione	Ogni classe coinvolta verrà divisa in due sottogruppi in modo tale che questi possano alternarsi tra attività svolte in classe e attività svolte in aula informatica.
Durata del laboratorio	Attività: 120 ore totali: 30 per classe
Strumenti e materiali	<ul style="list-style-type: none">• LIM• microscopi• robot educativi• giochi in scatola• materiale per esperimenti scientifici (zolfo, bicarbonato, cartine al tornasole, rilevatore di ph etc.)• albi illustrati di divulgazione scientifica• materiale per attività artistiche e manipolative (pennelli, forbici, colla, plastilina, colori acrilici etc.)
Breve descrizione delle modalità di realizzazione del laboratorio (fasi nelle quali è articolato, azioni specifiche previste e tempi)	<p>Gli incontri di alfabetizzazione informatica sono finalizzati ad accrescere il livello di alfabetizzazione informatica degli studenti e delle studentesse, inteso sia in senso tecnico (relativo alle competenze digitali previste dalle indicazioni nazionali per il curriculum della scuola primaria), sia come uso consapevole dei media.</p> <p>Il percorso sulle competenze digitali verrà affiancato a un percorso esperienziale volto a integrare alle competenze informatiche l'apprendimento di nuclei tematici curriculari con un'attenzione specifica alle STE(A)M riguardanti scienza, tecnologia (arte) e matematica, adottando un approccio ludico e</p>



Segui il progetto su:

Facebook: @stemlabitalia

Blog: percorsiconibambini.it/stemlab

E-mail: comunicazionestemlab@consorziokairos.org

creativo mediante l'utilizzo di vari linguaggi:
artistico-narrativo-motorio.

I cicli laboratoriali verranno strutturati nel seguente modo:

Ogni classe quinta verrà coinvolta 5 ore al mese, per un totale di 30 ore da novembre a maggio. Nello specifico, ogni mese ciascuna classe sarà coinvolta in:

- 2 incontri di 1 ora ciascuno in aula con l'intero gruppo classe sul modulo NAVIGANTI ALL'ERTA (consapevolezza del web)
 - 2 incontri di 1h e 30 min. con due sottogruppi che si alternano nel seguente modo:
 - gruppo A sul modulo INFORMATICA DI BASE in aula informatica (1.30h)
 - gruppo B1 sul modulo STE(A)M in aula STEM*Lab (45 min.)
 - gruppo B2 sul modulo STE(A)M in aula STEM*Lab (45 min.)
- *quando il gruppo B1 è in aula STEM*Lab il gruppo B2 resta in classe con la docente e viceversa.

Di seguito gli argomenti trattati in ciascuno dei 3 moduli:

MODULO NAVIGANTI ALL'ERTA

- Consapevolezza del web
- Mappatura del grado di alfabetizzazione informatica
- Rischi e opportunità del web
- Utilizzo dei motori di ricerca per effettuare ricerche sul web e scaricare programmi in modo corretto e sicuro
- Gestione e tutela della privacy, gestione delle relazioni in rete, gaming e cyberbullismo; gestione della privacy sui social, indagine sull'esposizione di bambine/i ai vari social network
- La posta elettronica: creazione di un indirizzo email
- Videogames: fruizione consapevole e classificazioni

MODULO INFORMATICA DI BASE - in aula informatica

- Creazione/modifica di una cartella;
- Funzioni base del programma Word;
- Utilizzo di programmi di videoscrittura (Paint e Word Art);
- Utilizzo di programmi base per presentazioni: Power Point;
- Ricerche sul Web
- Utilizzo di Google Maps
- Utilizzo della posta elettronica
- Scaricare un programma in maniera sicura

MODULO STE(A)M - in aula STEM*Lab

- Art and math

Un percorso alla scoperta delle forme geometriche indagando la relazione tra forma, spazio, ritmo movimento e colore. Tra i principali argomenti trattati: gli angoli, la perpendicolarità, le simmetrie, circonferenze, quadrilateri e poligoni regolari, i pentamini e l'area delle figure

- Human body

Scopriamo come è affascinante il corpo umano costruendo modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati: i suoi organi vitali, il sistema scheletrico, la cellula e tanto altro.

- Science for Planet

	<p>Le attività proposte, seguendo le linee guida sull'insegnamento dell'educazione civica nelle scuole in materia di sostenibilità, coinvolgeranno attivamente i bambini su specifiche tematiche ambientali attraverso: visione di video sulle campagne globali di sensibilizzazione ambientale; esperimenti scientifici sull'acidificazione degli oceani, l'inquinamento da oli e detersivi, le piogge acide; elaborati creativi sulla biodiversità e le energie pulite.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coding e robotica educativa. Incontri ludici per apprendere le basi della robotica e le fondamenta della programmazione alla base del funzionamento di un androide.
Eventuali attività online	-
Note/punti di attenzione/riferimenti per approfondire	-