

SCUOLA
S**P** PRIMARIA
SANTA
D OROTE 

**PROGRAMMAZIONE
TECNOLOGIA INFORMATICA**

Anno scolastico 2011/2012

**R
C
O
R
E**

INFORMATICA

Le possibilità di utilizzare il computer nel settore dell'educazione sono molteplici.

È possibile articolare progetti educativi diversi attraverso un'appropriata pianificazione e programmazione del lavoro didattico.

Il computer, se opportunamente programmato, può trasformarsi in vero e proprio mezzo d'insegnamento capace di elaborare, piani operativi, unità didattiche, schede.

Va tenuto presente che è anche un vero e proprio mezzo di comunicazione destinato a sostituire sempre più i supporti cartacei.

Diventa importante, in termini educativi, l'utilizzo di questo mezzo nei contesti della logica, della creatività, dell'espressione grafica, linguistica e simbolica.

L'informatica non è più vista come un approfondimento specialistico o come una materia autonoma, ma come una non-disciplina, il più possibile trasversale alle singole materie: un potente alleato che permette al docente di rendere più divertente e produttiva ciascuna disciplina.

L'alunno può acquisire sempre più la capacità di organizzare le proprie conoscenze in strutture significative e produttive; un sapere **a mappe** e non più a settori.

Le modalità d'insegnamento si differenziano dal classico approccio teorico grazie ad uno stile focalizzato sull'individuazione di obiettivi e problematiche che arricchiscono di abilità che semplificano, migliorano e divertono.

L'uso del computer aiuta i bambini a socializzare e ad essere più sicuri in quanto, nella costruzione di un progetto, ognuno offre il contributo di cui è capace, ma è continuamente stimolato a migliorare, il tutto in un coinvolgente rapporto con i compagni, altamente socializzante.

CLASSI PRIME
ASPETTO ORGANIZZATIVO DELL'ATTIVITÀ

Partecipanti : classe 1A e classe 1B - Docente: Specialista Informatica - orario:1 ora settimanale (Lunedì pomeriggio)

Spazi: aula informatica e/o aula multimediale con LIM

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ	VALUTAZIONE: COMPETENZE
<ul style="list-style-type: none"> + Esplora il computer e ne individua le funzioni + Usa strumenti informatici coerentemente con le loro funzioni in situazioni significative di gioco 	PRIMA FORMA DI CONOSCENZA	<ul style="list-style-type: none"> + Conosce le varie parti del computer: tastiera, mouse e periferiche. + Ascolta , comprende ed esegue semplici consegne + Intuisce il rapporto tra icone di un programma e le sue funzioni 	Presentazione della macchina computer: <ul style="list-style-type: none"> + caratteristiche e funzioni periferiche + giochi per l'approccio allo strumento + giochi didattici 	Distingue la varie parti del PC
		<ul style="list-style-type: none"> + sa accendere e spegnere il PC 	Uso corretto dell'hardware	
<ul style="list-style-type: none"> + Segue una metodologia progettuale,cooperando tra i compagni + È in grado di utilizzare le nuove tecnologie per sviluppare il proprio lavoro in più discipline e in situazioni di gioco + È in grado di utilizzare le nuove tecnologie per potenziare le proprie capacità comunicative 	IL PC E LE SUE FUNZIONI	<ul style="list-style-type: none"> + Conosce semplici programmi o giochi didattici 	<ul style="list-style-type: none"> + Uso di semplici programmi di disegno + Approccio alla videoscrittura + Crea semplici diapositive 	Sa avviare i programmi da utilizzare Sa formattare un testo
		<ul style="list-style-type: none"> + Conosce il percorso per aprire o chiudere programmi 	<ul style="list-style-type: none"> + Utilizza il PC per eseguire semplici giochi anche didattici 	Sa aprire e chiudere un programma, un file ...
		RACCORDI CON LE DISCIPLINE		
<p>Scienze motorie: coordinazione oculo-manuale; motricità fino-motoria;lateralizzazione ...</p> <p>Arte e Immagine:linee e colori</p> <p>Italiano: pregrafismo, prime forme di lettura scrittura, , auto dettati, scrittura autonome, testi ...</p> <p>Matematica:criteri di classificazioni, insiemi sottoinsiemi, sequenze operative ...</p> <p>Geografia: percorsi, concetti topologici di base ...</p> <p>Storia: concetti temporali ...</p> <p>Musica: accompagnamento di suoni o musiche per immagini</p>				
<ul style="list-style-type: none"> + Naviga nella Rete 	INTERNET	<ul style="list-style-type: none"> + Conosce il Browser di navigazione:Internet Explorer 	<ul style="list-style-type: none"> + Sa attivare il collegamento alla rete 	Sa accedere al sito della scuola
<ul style="list-style-type: none"> + L.I.M 	LA LAVAGNA INTERATTIVA MULTIMEDIALE	<ul style="list-style-type: none"> + Conosce gli strumenti del software e lo utilizza in modo appropriato 	<ul style="list-style-type: none"> + Approccio all'uso del programma Smart-notebook 	Sa scrivere con le tecniche virtuali

METODOLOGIA e ORGANIZZAZIONE: Le proposte didattiche saranno presentate in modo molto semplice cercando di stimolare la creatività, la comunicazione e l'interesse degli alunni offrendo un nuovo modo di condividere il loro lavoro con le insegnanti e i compagni.

CLASSI 2A/ 2B
ASPETTO ORGANIZZATIVO DELL'ATTIVITÀ

Partecipanti : classi 2Ae 2B

Orario: 1 ora settimanale per ogni classe

Spazi: aula informatica e/o aula multimediale con LIM

OBIETTIVI FORMATIVI	UNITÀ DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	VALUTAZIONE: COMPETENZE
informatica come strumento	CONOSCENZA PC / LESSICO INFORMATICO	Conoscenza della terminologia	Graduale introduzione del significato dei principali termini utilizzati nelle situazioni operative	Distingue la varie parti del PC
		Gestione della macchina	Individuare la procedura d'accensione e di spegnimento	Avvia e spegne il PC
		Avviare i programmi	Saper richiamare un programma seguendo le indicazioni verbali dell'insegnante.	Apri un programma
		Conoscere le funzioni del mouse	Attivare la funzione del doppio click e del click destro	Usa il mouse in modo appropriato
informatica come mezzo	LA VIDEOGRAFICA	Conosce software per disegnare	Uso di semplici programmi di grafica: Paint- Drawing-Tux paint	Disegna a colori con strumenti vari
	LA VIDEOSCRITTURA DIAPOSITIVE	Conosce software di videoscrittura	Utilizza programmi di video scrittura : M. Word Avvio anche all'uso degli strumenti grafici contenuti nel programma di videoscrittura	Inserimento di clipart e immagini. Scelta e costruzione di forme, Riempimento delle stesse con colori e colorazione delle linee.
	IL CALCOLO	Conosce programmi didattici	Excel/ vari	Reticoli
	STAMPANTE	Conosce l'uso della periferica	Utilizza stampante in rete	Sa stampare
	INTERNET	Conosce il Browser di navigazione:Internet Explorer	Sa attivare il collegamento alla rete	Accede al sito della scuola Usa i motori di ricerca
LIM	MULTIMEDIALITÀ	Conosce gli strumenti del software e lo utilizza in modo appropriato	programma Smart-notebook	Sa utilizzare gli strumenti multimediali
RACCORDI	Arte e immagine	Italiano: lettura sequenze narrative e regole del fumetto	Matematica: tabelline, calcoli operazioni	Scienze naturali: l'aria – l'acqua

CLASSI 3[^]A

ASPETTO ORGANIZZATIVO DELL'ATTIVITÀ

Partecipanti : classe 3A - Orario: 1 ora settimanale con gruppo classe completo

1 ora settimanale con classe divisa in 2 gruppi (Informatica/Matematica)

Spazi: aula informatica e/o aula multimediale con LIM

OBIETTIVI FORMATIVI	UNITÀ DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ		VALUTAZIONE: COMPETENZE
informatica come strumento	CONOSCENZA PC / LESSICO INFORMATICO	Conoscenza della terminologia	Lessico informatico: sistema operativo, programmi e applicazioni ...		Distingue componenti software
		Avviare i programmi	Saper esplorare un programma seguendo le indicazioni verbali dell'insegnante.		Memorizzare procedure per ripetere i percorsi
		Gestione della macchina	Individua la procedura d'accensione e di spegnimento con Windows XP-Vista-7		Accende e spegne la macchina
informatica come mezzo	LA VIDEOGRAFICA	Conosce software per disegnare	Uso di semplici programmi di grafica: Paint- Drawing for children-Tux paint		Disegna a colori con l'utilizzo di strumenti vari
	LA VIDEOSCRITTURA DIAPOSITIVE	Conosce software di videoscrittura e di presentazione	Utilizza programmi di video scrittura e di presentazioni: M. Word M.Power Point		Produce semplici testi
					Realizza e visualizza slides
	II CALCOLO	Conosce programmi didattici	Excel/ vari		Esegue calcoli
	STAMPANTE	Conosce l'uso della periferica	Utilizza stampante in rete		Sa stampare
INTERNET	Conosce il Browser di navigazione:Internet Explorer	Sa attivare il collegamento alla rete		Usa i motori di ricerca Ricerca informazioni nella rete utilizzando le risorse on line	
LIM	MULTIMEDIALITÀ	Conosce gli strumenti del software e lo utilizza in modo appropriato	programma Smart-notebook		Sa utilizzare gli strumenti multimediali
RACCORDI	Arte e immagine: figura e sfondo	Italiano: la fiaba i tipi di testo	Matematica: Calcolo orale	Giuda al metodo di studio	Scienze naturali e geografia

CLASSI 4A/ 4B

ASPETTO ORGANIZZATIVO DELL'ATTIVITÀ

**Partecipanti : classe 4A e 4B. Orario: 1 ora settimanale con gruppo classe completo
1 ora settimanale con classe condivisa : Informatica/Lingua Italiano (4A)informatica/Matematica(4 B)
Spazi: aula informatica e/o aula multimediale con LIM**

OBIETTIVI FORMATIVI	UNITÀ DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	VALUTAZIONE: COMPETENZE
INFORMATICA COME MEZZO	VIDEOSCRITTURA	Conosce le diverse funzioni di Word avanzato	Sa utilizzare Wordart e forme, linee, frecce. Sa produrre testi ed effettuare il controllo ortografico Sa inserire bordi/sfondi, intestazioni e numeri di pagina Sa inserire grafici, tabelle,	Formatta un testo Usa elenchi Utilizza le funzioni di copia/taglia e incolla Inserisce un immagine da file o da clipart Inserisce una tabella, un grafico Salva
INFORMATICA COME MEZZO	LA VIDEOGRAFICA	Conosce software di grafica	Uso di programmi di grafica	Disegna a colori con strumenti vari, sa manipolare immagini Sa creare immagini dinamiche
	II CALCOLO	Conosce programmi didattici	EXCEL	Sa utilizzare le diverse funzioni per eseguire operazioni di calcolo Crea grafici/tabelle/
	MULTIMEDIALITÀ	Conosce software multimediale	POWER POINT	Sa creare presentazioni multimediali
		Conosce l'uso di periferiche	Macchina digitale Videocamera Pen drive USB	Saper creare gif animate
	INTERNET/ POSTA ELETTRONICA	Conosce il Browser di navigazione:Internet Explorer	POWER POINT	Usai motori di ricerca Ricerca informazioni nella rete sa Creare semplici pagine web Sa inviare messaggi
LIM	MULTIMEDIALITÀ	Conosce gli strumenti del software e lo utilizza in modo appropriato	programma Smart-notebook	Utilizza gli strumenti multimediali:
RACCORDI	Italiano Il testo descrittivo La lettera-E-mail Giornalino scolastico	Geografia: La cartografia Mappe vista satellite Edifici tridimensionali	Scienze naturali e sperimentali: forme di inquinamento ambientale educazione alimentare il tempo meteorologico	Arte e immagine: tecniche di animazione

CLASSI 5A

ASPETTO ORGANIZZATIVO DELL'ATTIVITÀ

Partecipanti : 1 ora settimanale con classe divisa in 2 gruppi (Matematica/Info)

1 ora settimanale con gruppo classe completo

Spazi: aula informatica e/o aula multimediale con LIM

OBIETTIVI FORMATIVI	UNITÀ DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	VALUTAZIONE: COMPETENZE
INFORMATICA COME MEZZO	VIDEOSCRITTURA	Conosce le diverse funzioni di Word avanzato	Sa utilizzare Wordart e forme, linee, frecce. Sa produrre testi ed effettuare il controllo ortografico Sa inserire, scannerizzare e modificare immagini. Sa inserire bordi/sfondi, intestazioni e numeri di pagina Sa inserire grafici, tabelle e collegamenti ipertestuali	Formatta un testo Usa elenchi Inserisce un'immagine da file o da clipart Manipola immagini Inserisce una tabella, un grafico Salva in diversi formati
INFORMATICA COME MEZZO	LA VIDEOGRAFICA	Conosce software di grafica	Uso di programmi di grafica	Disegna a colori con strumenti vari, sa manipolare immagini Sa creare immagini dinamiche
	II CALCOLO	Conosce programmi didattici	EXCEL	Sa utilizzare le diverse funzioni per eseguire operazioni di calcolo Crea grafici/tabelle/diagrammi di flusso ...
	MULTIMEDIALITÀ	Conosce software multimediale	POWER POINT	Sa creare presentazioni multimediali
		Conosce l'uso di periferiche	Macchina digitale Videocamera Pen drive USB	Saper creare video clip e filmati
	INTERNET/ POSTA ELETTRONICA	Conosce il Browser di navigazione: Internet Explorer	POWER POINT	Usa i motori di ricerca Ricerca informazioni nella rete sa Creare semplici pagine web Sa inviare messaggi
LIM	MULTIMEDIALITÀ	Conosce gli strumenti del software e lo utilizza in modo appropriato	programma Smart-notebook	Utilizza gli strumenti multimediali: importa ed esporta file in diversi formati
RACCORDI	Italiano Il testo poetico La lettera-E-mail Giornalino scolastico	Geografia: La cartografia Mappe vista satellite Edifici tridimensionali	Scienze naturali e sperimentali: forme di inquinamento ambientale educazione alimentare	Arte e immagine: tecniche di animazione Musica: classificazione strumenti e funzione della colonna sonora