

SCHEDA PROGETTO

PTOF 2016/2019

Ordine di scuola	PRIMARIA MERLINO
Classe/i	4[^]
Anno finanziario	
Anno scolastico	2018 /2019
Docente responsabile	DE DIONIGI LILIANA
TITOLO ATTIVITA'/ PROGETTO	AMICO PC
OBIETTIVI GENERALI	<ul style="list-style-type: none"> • Illustrare ai bambini le potenzialità del computer, a partire dalle loro conoscenze. • Insegnare a utilizzare il computer in modo autonomo. • Migliorare l'apprendimento delle lezioni tradizionali proponendo, anche durante le lezioni presso il laboratorio d'informatica, argomenti e tematiche trattate in classe, in collaborazione con gli altri insegnanti. • Illustrare agli allievi l'utilizzo elementare dei software Word, Excel, Power Point e del browser per la navigazione su Internet. • Usare il computer per colorare e disegnare, per visualizzare e ritoccare foto e disegni. • Utilizzare con gli allievi programmi didattici freeware, spiegandone l'uso e le potenzialità. • Presentare ai bambini di quinta le caratteristiche di alcune novità nel campo informatico, instaurando un dialogo sul loro utilizzo e applicazione.
OBIETTIVI SPECIFICI	<p>Per la classe prima e seconda.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Far conoscere al bambino i principali utilizzi del computer e i nomi delle parti che lo compongono; • posizione corretta davanti al computer; • utilizzo della tastiera e in particolare dei tasti necessari per l'immissione di un semplice testo; • tramite un programma di videoscrittura (TUTORE DATILO), esercitarsi sulle lettere, le parole, imparare l'impostazione delle dita sulla tastiera per la battitura corretta e veloce; • utilizzo corretto del mouse, imparando a posizionare in modo corretto la mano, a muoverlo e ad azionarne i pulsanti; • utilizzo di software specifici per bambini per disegnare; • saper "esplorare" cd e dvd didattici; • utilizzo elementare delle macchina fotografica digitale. <p>Per la classe terza.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo del word processor per la composizione di documenti di difficoltà crescente, che prevedano l'inserimento di immagini e una formattazione specifica; • saper disegnare con il software Paint, utilizzando la funzione zoom per le rifiniture; • saper utilizzare il foglio elettronico per la creazione di tabelle, semplici grafici e l'esecuzione di formule, contenenti le quattro operazioni; • saper utilizzare la macchina fotografica digitale ed inserire le fotografie ottenute in un documento di word;

	<ul style="list-style-type: none"> saper utilizzare una pen drive usb personale per il salvataggio e la gestione dei propri dati. <p>Per la classe quarta e quinta.</p> <ul style="list-style-type: none"> Essere in grado di preparare delle ricerche sugli argomenti presentati a lezione utilizzando le nozioni di informatica apprese negli anni precedenti e riguardanti: la formattazione di un testo, il dimensionamento e l'inserimento delle immagini, l'utilizzo della macchina fotografica digitale, l'inserimento di tabelle e grafici; Saper preparare una presentazione multimediale utilizzando il software Power Point.
<p>CONTENUTI</p>	<p>Le parti del computer Uso della barra di avvio per individuare i programmi Uso di Word inserimento di immagini stampa chiusura del programma Presentazione dei comandi da eseguire per entrare nel programma Paint presentazione degli strumenti di Paint Ambiente di lavoro di Paint.</p>
<p>FASI DI LAVORO METODOLOGIA</p>	<p>Nel laboratorio si cercherà di realizzare un ambiente nel quale gli alunni possano, con un approccio diretto e graduale, prendere confidenza con il mezzo informatico sperimentando ed esplorando le possibilità offerte dalle attrezzature e dal software disponibili. Stimoli di carattere operativo porteranno all'acquisizione di prime competenze procedurali di tipo informatico. L'utilizzo e/o la creazione di un prodotto multimediale sarà un'attività che, pur avendo obiettivi propri, integrerà e permetterà di rielaborare attività ed obiettivi del curricolo. Multimedialità ed ipertestualità non costituiscono saperi nuovi, ma forme nuove di organizzazione del sapere. Attività curriculari di classe con la LIM</p>
<p>VERIFICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <i>Una prima verifica verrà effettuata in itinere attraverso l'osservazione del comportamento degli alunni durante le stesse attività didattiche.</i> <i>Raccolta di dati in relazione all'uso del laboratorio</i> <i>Realizzazione di ipertesti.</i>
<p>COMPETENZE IN USCITA (per progetti didattici)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Adoperare le procedure più elementari dei linguaggi di rappresentazione Grafico/iconica Utilizzare programmi didattici per l'apprendimento del calcolo e della Geometria primaria. <i>Conoscere gli utilizzi principali del computer, strumento con cui si può scrivere, disegnare, stampare, fare i conti, guardare i film...e non solo giocare.</i> <i>Riconoscere le parti del computer e i suoi accessori ed essere in grado di dare un nome ad almeno i componenti principali.</i> <i>Essere in grado di posizionarsi autonomamente e in modo corretto per poter lavorare al computer.</i> <i>Saper accendere il computer, avviare i programmi e utilizzare in modo elementare, ma efficace, i programmi del pacchetto Microsoft Office.</i> <i>Saper utilizzare la fotocamera digitale e la pen drive usb per l'archiviazione dei file personali.</i>

Istituto Comprensivo di Zelo Buon Persico (LO)

TEMPI PREVISTI	<i>Da settembre a giugno</i>
DOCENTI COINVOLTI/ ESPERTI ESTERNI	<i>Insegnante di classe. Volontaria Ins. Compiani Dalila</i>