



Congregazione «Pie Operaie di San Giuseppe»
Via de' Serragli 113 50124-Firenze – P.I. 01343890487
Scuola primaria paritaria «San Giuseppe»
FG1E02500R
71121 Foggia, via C. Marchesi, 48
tel. 0881-743467 fax 0881-719330
g.vignozzi@virgilio.it istitutosangiuseppefg@pec.it
www.scuolasangiuseppefoggia.it

«Amici del Computer»

Progetto di alfabetizzazione informatica A.S. 2023/24

Scuola primaria



Premessa

Lo sviluppo delle tecnologie (TIC) informatiche ha prodotto notevoli cambiamenti in tutti i settori, da quello produttivo a quello culturale. Anche nella nostra realtà educativa è in atto un processo di innovazione tecnologica, che considera la multimedialità come un efficace strumento formativo.

Perciò intendiamo offrire agli alunni di scuola dell'infanzia (cinquenni) e di scuola primaria l'opportunità di acquisire competenze nell'uso delle nuove tecnologie, proponendo questo progetto che prevede contenuti specifici, di approfondimento, tali da renderli autonomi e consapevoli nella gestione delle tecnologie informatiche.

ORIZZONTE DI RIFERIMENTO EUROPEO: Competenza digitale

AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA PRIMARIA

L'alunno utilizza le TIC per arricchire il proprio lavoro con immagini, suoni, elementi creativi.

AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA PRIMARIA

L'alunno produce, rivede, salva e condivide con altri il proprio lavoro.

SCUOLA PRIMARIA (TUTTE LE CLASSI)

Questa programmazione, abbinabile a quella di Tecnologia, ha lo scopo di permettere a tutti gli alunni della scuola primaria di giungere, alla fine del secondo biennio, con un bagaglio di esperienze, conoscenze e abilità utili ad affrontare il successivo grado dell'istruzione obbligatoria.

Volutamente non sono inserite le programmazioni bimestrali poiché il percorso può essere diversamente approfondito, secondo le varie esigenze, ma rispettoso degli obiettivi minimi.

Il nostro laboratorio di Informatica è dotato di 16 postazioni collegate ad Internet e utilizza Windows quale sistema operativo principale. Il pacchetto Microsoft Office, Internet e posta elettronica sono disponibili su tutti i computer.

OBIETTIVI GENERALI

- Favorire un approccio spontaneo e ludico alle nuove tecnologie;
- Sollecitare le potenzialità creative con la produzione di semplici elaborati grafici;
- Fornire agli alunni una prima alfabetizzazione informatica e le prime competenze sull'uso dei sussidi multimediali;
- Favorire negli alunni l'acquisizione di un corretto atteggiamento nei confronti della tecnologia multimediale evitando esagerate infatuazioni;
- Saper usare il computer come strumento di lavoro;
- Favorire un approccio creativo ai vari programmi;
- Saper progettare, organizzare e portare a termine un lavoro;
- Promuovere l'uso del computer come momento trasversale di conoscenza.

ALUNNI COINVOLTI NEL PROGETTO

Tutti gli alunni della scuola primaria: 117

ARTICOLAZIONE ORGANIZZATIVA

L'Informatica impegnerà gli alunni per un'ora settimanale: una settimana in classe, con l'insegnante prevalente e una settimana in laboratorio con l'operatore volontario Gabriel Biccari. Per questo motivo gli alunni di ciascuna classe saranno divisi in due gruppi eterogenei, che opereranno in contemporaneità: nella prima settimana, mentre il primo gruppo sarà in classe, il secondo sarà in laboratorio; nella settimana successiva, accadrà il contrario.

SCHEMA ORARIO DELLE ATTIVITA'

Prima settimana	Lunedì IV		Martedì I		Mercoledì V		Giovedì III		Giovedì II	
	Lab	Cl	Lab	Cl	Lab	Cl	Lab	Cl	Lab	Cl
10:20-11:20	I gr.	II gr.	I gr.	II gr.	I gr.	II gr.	I gr.	II gr.		
11:20-12:20									I gr.	II gr.

Seconda settimana	Lunedì IV		Martedì I		Mercoledì V		Giovedì III		Giovedì II	
	Lab	Cl	Lab	Cl	Lab	Cl	Lab	Cl	Lab	Cl
10:20-11:20	II gr.	I gr.	II gr.	I gr.	II gr.	I gr.	II gr.	I gr.		
11:20-12:20									II gr.	I gr.

TEMPI DI ESECUZIONE

Intero anno scolastico: da ottobre a giugno

STRUMENTI E SUSSIDI

Gli strumenti a disposizione, da cui il progetto dovrà essere supportato, saranno tutti gli strumenti hardware (computer, stampanti, scanner, supporti multimediali) e software, di cui il laboratorio dispone e di cui l'istituto è dotato.

SPAZI UTILIZZATI

Il laboratorio di Informatica al piano rialzato (n. 16 postazioni)

Aula

VERIFICA

Le verifiche saranno costituite da osservazioni sistematiche e/o occasionali, (acquisizione delle abilità, rapporto con la macchina) possibilmente registrate, effettuate durante le attività di laboratorio.

Una verifica essenziale sarà costituita dei prodotti realizzati.

CONTENUTI

CLASSE PRIMA - LABORATORIO INFORMATICA

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI FORMATIVI	OBIETTIVI SPECIFICI
ALLA SCOPERTA DELL'INFORMATICA	A CONOSCERE IL FUNZIONAMENTO DEL COMPUTER	<ul style="list-style-type: none">• Denominare le diverse parti che costituiscono il computer• Utilizzare tastiera e mouse per inviare comandi• Identificare il rapporto componente/funzione abbinando disegni e termini• Inviare i comandi per accendere/spegnere il computer, avviare/chiedere un programma
	B DISTINGUERE LE PRINCIPALI STRUMENTAZIONI MULTIMEDIALI PRESENTI NEL LABORATORIO	<ul style="list-style-type: none">• Denominare le principali periferiche multimediali• Distinguere le periferiche in base alla loro funzione• Inviare i comandi per stampare disegni e testi• Identificare il rapporto periferica/funzione abbinando disegni e termini
PAROLE E NUMERI	A UTILIZZARE ABILITÀ STRUMENTALI IN FUNZIONE LUDICA E CREATIVA	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare semplici giochi di trascinarsi per potenziare l'uso del mouse• Utilizzare il mouse per colorare, effettuare semplici percorsi• Orientarsi e operare passando dal piano orizzontale al piano verticale

	B UTILIZZARE ABILITÀ STRUMENTALI PER COMPORRE PAROLE E DISEGNI IN UN DOCUMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire i comandi principali di un programma per comporre parole e frasi • Utilizzare i comandi principali di un programma per disegnare • Abbinare parole e disegni per illustrare sequenze e frasi
COMUNIC@ZIONE	A UTILIZZARE PROGRAMMI DIDATTICI E CD-ROM	<ul style="list-style-type: none"> • Avviare e chiudere un programma didattico • Distinguere le azioni necessarie per utilizzare un programma • Discriminare alcuni programmi in base al loro utilizzo (WordPad, Paint...) • Riconoscere linguaggi diversi (parole, immagini e suoni) in un programma
	B NAVIGARE IN INTERNET	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere sul desktop l'icona del programma di navigazione (browser) • Sperimentare insieme la navigazione utilizzando semplici giochi in siti a sfondo ludico-didattico

N.B. In grassetto gli obiettivi minimi

PRIMO BIENNIO (2[^]-3[^]) - LABORATORIO INFORMATICA

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI FORMATIVI	OBIETTIVI SPECIFICI
ALLA SCOPERTA DELL'INFORMATICA	A CONOSCERE IL FUNZIONAMENTO DEL COMPUTER	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le diverse componenti del computer in base alla funzione • Distinguere hardware e software • Utilizzare i principali tipi di supporto digitale (Pen Drive, CD- Rom, DVD)
	B USARE LE PRINCIPALI OPZIONI DEL SISTEMA OPERATIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare autonomamente tastiera e mouse • Utilizzare autonomamente i comandi per: accendere/spegnere il computer, avviare/chiudere i programmi, aprire/chiudere finestre e cartelle, stampare documenti (cl. 2[^]), salvare file e cartelle (cl. 2[^]-3[^])
	C COMPRENDERE LA FUNZIONE DELLE STRUMENTAZIONI MULTIMEDIALI DEL LABORATORIO	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le principali periferiche (stampante in particolare, scanner, fotocamera digitale, web cam...) • Distinguere le principali periferiche in base alla loro funzione
PAROLE E NUMERI	A UTILIZZARE ABILITÀ STRUMENTALI PER SCRIVERE E ILLUSTRARE	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare autonomamente i comandi e le opzioni: <ol style="list-style-type: none"> a. del mouse (pulsante destro/sinistro, trascinamento, scorrimento) b. della tastiera (utilizzare gradualmente le procedure taglia/copia/incolla; creare, copiare, modificare immagini e testi)

	B CREARE DOCUMENTI COMPONENDO TESTI E DISEGNI	<ul style="list-style-type: none"> • Disegnare ed elaborare immagini in maniera creativa con Paint. • Utilizzare autonomamente i comandi della videoscrittura: aprire e chiudere un programma, cambiare forma e colore ai caratteri, salvare un documento, aprire un documento già salvato, inserire immagini prelevandole da una cartella predisposta, utilizzare opzioni e decorazioni per impaginare.
COMUNIC@ZIONE	A UTILIZZARE PROGRAMMI DIDATTICI E CD- ROM	<ul style="list-style-type: none"> • Identificare linguaggi diversi nei programmi multimediali. • Discriminare i programmi in base al loro utilizzo pratico. • Distinguere i comandi e le azioni necessari per: utilizzare un programma installato nel computer, utilizzare un programma su Cd-Rom o pen-drive, svolgere un'esercitazione didattica
	B COMPRENDERE LE FUNZIONI DELLA NAVIGAZIONE IN INTERNET	<ul style="list-style-type: none"> • Accedere al programma di navigazione (browser) e attivare la connessione. • Ricercare informazioni in siti a sfondo ludico-didattico.
	C SCOPRIRE E UTILIZZARE LE FUNZIONI COMUNICATIVE DELLA POSTA ELETTRONICA	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e decodificare messaggi di posta elettronica

N.B. In grassetto gli obiettivi minimi

SECONDO BIENNIO (4[^]-5[^]) - LABORATORIO INFORMATICA

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI FORMATIVI	OBIETTIVI SPECIFICI
ALLA SCOPERTA DELL'INFORMATICA	A CONOSCERE IL FUNZIONAMENTO DEL COMPUTER E DELLE PERIFERICHE	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere e definire: <ol style="list-style-type: none"> a. Le funzioni dei principali elementi hardware del computer b. Le funzioni delle periferiche di input e output c. Le caratteristiche dei supporti digitali (Pen Drive, Cd-Rom, DVD) d. Le tipologie di software utilizzato

	<p>B USARE LE PRINCIPALI OPZIONI DEL SISTEMA OPERATIVO PER SALVARE E TRASFERIRE DATI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare autonomamente i comandi principali del computer e dei programmi: Word, Paint, PowerPoint (5^). • Salvare e trasferire dati in file e cartelle. • Conoscere la necessità di adottare accorgimenti per usare correttamente il computer.
	<p>C CONOSCERE LE TAPPE FONDAMENTALI DELL'EVOLUZIONE DELLE TECNOLOGIE INFORMATICHE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'evoluzione degli strumenti informatici nel tempo (cl. 4^) • Conoscere la storia e le caratteristiche della rete Internet (cl. 5^) • Identificare le caratteristiche fondamentali della rete globale WWW (cl. 5^)
PAROLE E NUMERI	<p>A UTILIZZARE E ORGANIZZARE DOCUMENTI PER REALIZZARE UN PROGETTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare autonomamente le principali procedure per formattare un documento. • Copiare e modificare testi complessi, inserire tabelle e oggetti. • Acquisire e rielaborare immagini in maniera creativa. • Creare, copiare, modificare e registrare voci, rumori e suoni (facoltativo) • Sperimentare semplici collegamenti ipertestuali. • Utilizzare autonomamente la videoscrittura per realizzare libri elettronici.
	<p>B ACQUISIRE I CONCETTI DI COMANDO, MEMORIA, FILE, SUPPORTO DIGITALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminare il formato dei file in base al tipo di dati memorizzati (docx, bmp, jpg, html...) • Conoscere come memorizzare dati su supporti digitali diversi. • Conoscere le unità di misura della memoria (bit, byte, Kb, Mb, Gb, Tb) e attribuirle ai principali supporti di memoria digitale.
COMUNIC@ZIONE	<p>A RICAVARE INFORMAZIONI UTILIZZANDO PROGRAMMI DIDATTICI E CD-ROM</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere e definire comandi e procedure per: <ul style="list-style-type: none"> a. Installare un programma b. Utilizzare un CD-Rom c. Usare software didattici per approfondire contenuti disciplinari
	<p>B RICERCARE TESTI E IMMAGINI IN INTERNET UTILIZZANDO MOTORI E OPERATORI LOGICI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare autonomamente i comandi principali del browser. • Conoscere le caratteristiche di un indirizzo internet. • Conoscere e utilizzare i concetti di rete, connessione, navigazione virtuale. • Ricerca testi e immagini con un motore di ricerca, usando le parole chiave appropriate.

	C SCOPRIRE E UTILIZZARE GLI STRUMENTI DI COMUNICAZIONE A DISTANZA	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere le caratteristiche di un indirizzo e-mail.• Leggere e inviare messaggi di posta elettronica.• Utilizzo del Webcam (facoltativo) per videomessaggi off-on line.
--	--	---

Foggia, 02/10/2023

**L'operatore
(Gabriel Biccari)**