



@istitutosangiuseppeggia

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 istitutosangiuseppeggia@pec.it  
[www.scuolasangiuseppeggia.it](http://www.scuolasangiuseppeggia.it)

## «Amici del Computer»

*Progetto di alfabetizzazione informatica*

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: 106

### **ARTICOLAZIONE ORGANIZZATIVA**

Le attività didattiche di Informatica vanno svolte in abbinamento con quelle di Tecnologia ed in contemporaneità con quelle di Educazione motoria.

Ciò significa che gli alunni saranno impegnati, per un'ora, una volta alla settimana in classe, una volta alla settimana in laboratorio.

Inoltre, poiché le attività richiedono la compresenza di almeno due docenti, esse dovranno coincidere con le attività di Educazione motoria che, essendo svolte da un docente specialista esterno, rendono l'insegnante, la cui classe è in palestra, disponibile ad affiancare la collega impegnata nel laboratorio.

Per le classi più numerose, le attività di laboratorio potranno svolgersi dividendo la classe in due gruppi che accederanno al laboratorio a settimane successive.

### **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)

## 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 dai prodotti realizzati.

### CLASSE PRIMA - LABORATORIO INFORMATICA

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

COMUNIC@ZIONE	<b>A UTILIZZARE PROGRAMMI DIDATTICI E CD-ROM</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Avviare e chiudere un programma didattico</b></li> <li>• Distinguere le azioni necessarie per utilizzare un programma</li> <li>• <b>Discriminare alcuni programmi in base al loro utilizzo (WordPad, Paint...)</b></li> <li>• Riconoscere linguaggi diversi (parole, immagini e suoni) in un programma</li> </ul>
	<b>B NAVIGARE IN INTERNET</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Riconoscere sul desktop l'icona del programma di navigazione (browser)</b></li> <li>• Sperimentare insieme la navigazione utilizzando semplici giochi in siti a sfondo ludico-didattico</li> </ul>

*N.B. In grassetto gli obiettivi minimi*

### PRIMO BIENNIO (2<sup>^</sup>-3<sup>^</sup>) - LABORATORIO INFORMATICA

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

	<b>B CREARE DOCUMENTI COMPONENDO TESTI E DISEGNI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Disegnare</b> ed elaborare <b>immagini in maniera creativa con Paint.</b></li> <li>• <b>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,</b> inserire immagini prelevandole da una cartella predisposta, utilizzare opzioni e decorazioni per impaginare.</li> </ul>
<b>COMUNIC@ZIONE</b>	<b>A UTILIZZARE PROGRAMMI DIDATTICI E CD- ROM</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificare linguaggi diversi nei programmi multimediali.</li> <li>• <b>Discriminare i programmi in base al loro utilizzo pratico.</b></li> <li>• 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</li> </ul>
	<b>B COMPRENDERE LE FUNZIONI DELLA NAVIGAZIONE IN INTERNET</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Accedere al programma di navigazione (browser) e attivare la connessione.</b></li> <li>• Ricercare informazioni in siti a sfondo ludico-didattico.</li> </ul>
	<b>C SCOPRIRE E UTILIZZARE LE FUNZIONI COMUNICATIVE DELLA POSTA ELETTRONICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere e decodificare messaggi di posta elettronica</li> </ul>

*N.B. In grassetto gli obiettivi minimi*

### SECONDO BIENNIO (4<sup>^</sup>-5<sup>^</sup>) - LABORATORIO INFORMATICA

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

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

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

***N.B. In grassetto gli obiettivi minimi***

Foggia, 28/09/2022