

DIREZIONE DIDATTICA di Porto San Giorgio – Scuola primaria

Classi seconde - Borgo Rosselli – Anno scolastico 2003/04

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA ANNUALE DI INFORMATICA

INFORMATICA	
OBIETTIVI DIDATTICI GENERALI	OBIETTIVI SPECIFICI STRUMENTALI
<ul style="list-style-type: none">✓ Acquisire una giusta conoscenza delle possibilità comunicative ed operative offerte dal PC, sapendolo utilizzare correttamente nelle sue funzioni più elementari.✓ Far passare l'alunno da un ruolo passivo di ricettore di nozioni mediali ad uno attivo, introducendo la multimedialità nelle normali attività curricolari.✓ Superare il rapporto individualistico alunno-PC, gestendo in coppia le attività informatiche.	<ul style="list-style-type: none">✓ Sapere che cosa è un computer e per quali scopi esso può essere utilizzato.✓ Conoscere le parti che compongono il computer (case, monitor, tastiera, mouse, casse, stampante, scanner...) e individuare le loro funzioni.✓ Conoscere ed utilizzare i termini principali del linguaggio dell'informatica.✓ Acquisire una manualità fine nell'utilizzo del mouse.✓ Conoscere e usare le funzioni elementari della tastiera (keyboard).✓ Usare, in maniera guidata, i CD Rom.✓ Acquisire familiarità con l'interfaccia grafica dei sistemi operativi a disposizione.✓ Saper accendere, spegnere e usare i comandi fondamentali del computer, prima in forma guidata, poi gradatamente sempre più autonoma.✓ Utilizzare le finestre ed i principali comandi.✓ Accedere ai programmi applicativi.✓ Fare disegni al computer.✓ Manipolare le immagini al computer.✓ Scrivere parole, frasi, brevi testi al computer.✓ Registrare suoni/voci al computer ed ascoltare suoni/voci/rumori da CD.✓ Formattare, salvare e stampare i testi scritti al computer.✓ Inserire le immagini, i testi, i suoni prodotti, all'interno di documenti multimediali.
METODOLOGIA: Lo svolgimento delle varie attività rispetterà criteri di massima gradualità, tralasciando quasi del tutto una fase di vero e proprio "addestramento" all'utilizzo del PC. Dal momento che l'addestramento puramente strumentale all'utilizzo del media didattico correrebbe il rischio di assorbire gran parte della risorsa oraria e far cadere gran parte della motivazione ad apprendere negli alunni, questo apprendimento avverrà (dopo un minimo di presentazione ed esplorazione della strumentazione) sempre all'interno di un "fare" programmato ed adatto alle capacità dei bambini.	

DIREZIONE DIDATTICA di Porto San Giorgio – Scuola primaria

Classi seconde - Borgo Rosselli – Anno scolastico 2003/'04

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA ANNUALE DI INFORMATICA

STRUMENTI:

Si utilizzeranno le macchine dell'aula multimediale della scuola elementare "Borgo Rosselli" del Circolo didattico di Porto San Giorgio.

Verrà fatto uso del seguente software:

- ✓ *Microsoft Paint* → Per l'uso del mouse, per la gestione dei comandi, per la capacità di creare immagini con l'uso del computer.
- ✓ *Microsoft Word o WordPad* → Per l'uso della videoscrittura.
- ✓ *Registratore di suoni* (integrato nel sistema operativo) → Per l'ascolto e la produzione dei suoni.
- ✓ *Windows Media Player* → Per l'ascolto e la produzione dei suoni.

MATERIALI PRODOTTI:

Si prevede la stampa di schede, allo scopo di documentare le attività svolte al computer, e la produzione di semplici documenti multimediali, attraverso l'inserimento di testi videoscritti, immagini trattate con programmi di grafica e suoni/rumori/voci registrate.

TEMPI:

Il laboratorio si svolgerà per tutto l'anno scolastico 2003/'04, con interventi settimanali di 2/4 ore ciascuno, di giovedì. La scansione delle attività sarà conformata sulla capacità di acquisire conoscenze e di usare in maniera produttiva il computer da parte degli alunni.

VALUTAZIONE:

Al termine delle attività gli alunni di entrambe le classi avranno sperimentato l'uso del computer per eseguire disegni; scrivere parole, frasi, brevi testi; sapersi orientare nello spazio; utilizzare autonomamente i comandi dei software presentati.

La verifica di tali acquisizioni viene effettuata in itinere tramite osservazioni dirette e prove pratiche sul PC.