



Istituto Scolastico Paritario "Vincenza Altamura" Scuola Primaria

Anno scolastico 2022/2023
Progettazione Didattica Disciplinare
per la classe IV

Informatica

Docente: Serena Pia De Cristofaro



PROGETTAZIONE DIDATTICA per la classe IV

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n° 1

PROGRAMMA POWERPOINT

Competenze chiave: competenza digitale; comunicazione nella lingua madre; comunicazione nelle lingue straniere; imparare ad imparare; competenze sociali e civiche; senso di iniziativa e imprenditoriale

Durata prevista: settembre/ottobre

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	
L'alunno <ul style="list-style-type: none">• riconosce l'icona del Programma sul Desktop• apre il Programma• progetta e realizza una presentazione	
Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none">• Creare la prima diapositiva• Inserire i pulsanti d'azione• Creare la seconda diapositiva• Visualizzare la sequenza delle diapositive• Inserire effetti speciali e animazioni• Visualizzare a tutto schermo	
Organizzazione	Contenuti
	<ul style="list-style-type: none">• schede con esercitazioni pratiche• Schede con esercitazioni pratiche presenti sul libro di testo
Organizzazione	Attività, strumenti e metodi
	In laboratorio presentazione del Programma PowerPoint, realizzazione delle diapositive (inserimento testo, immagini e suoni), inserimento animazioni e transizioni.



Verifiche, osservazioni e valutazioni degli apprendimenti e delle competenze

Esercitazioni al computer, osservazione durante l'esecuzione delle varie attività. Inoltre, la valutazione prende in considerazione per ogni allievo l'impegno e l'attenzione dimostrati, la partecipazione, l'interesse, il processo di socializzazione e il comportamento.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n° 2

PROGRAMMA EXCEL

Competenze chiave: competenza digitale; comunicazione nella lingua madre; comunicazione nelle lingue straniere; imparare ad imparare; competenze sociali e civiche; senso di iniziativa e imprenditoriale

Durata prevista: novembre/dicembre

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno

- utilizza funzioni avanzate del Programma Excel
- organizza cartelle e file
- salva i file in cartelle o pen driver

Obiettivi di apprendimento

- Gestire una Cartella Excel, spostandosi su fogli che la compongono
- Inserire, eliminare, rinominare i fogli di una Cartella Excel
- Utilizzare il foglio per raccogliere, elaborare dati
- Inserire le formule con riferimento alle celle
- Messaggi di errore
- Progettare, realizzare un Grafico
- Formattare un Grafico aggiungendo il Titolo e cambiando colore alle sue parti
- Risolvere semplici problemi di matematica con le formule, facendo riferimento alle celle.
- Salvare

Contenuti

- Libro e Schede per esercitazioni pratiche



Organizzazione	Attività, strumenti e metodi
	In laboratorio presentazione del Programma Excel e spiegazione della struttura del foglio di calcolo; impostazione dei problemi con le formule, raccolta dati, creazione grafico e personalizzazione.
	Verifiche, osservazioni e valutazioni degli apprendimenti e delle competenze
	Esercitazioni al computer, osservazione durante l'esecuzione delle varie attività. Inoltre, la valutazione prende in considerazione per ogni allievo l'impegno e l'attenzione dimostrati, la partecipazione, l'interesse, il processo di socializzazione e il comportamento.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n° 3

CONOSCERE IL WEB

Durata prevista: gennaio/ febbraio

Competenze chiave: competenza digitale; comunicazione nella lingua madre; comunicazione nelle lingue straniere; imparare ad imparare; competenze sociali e civiche; senso di iniziativa e imprenditoriale

Traguardi per lo sviluppo delle competenze
L'alunno <ul style="list-style-type: none">• utilizza la rete in modo sicuro• esplora i vari browser di Internet in modo sicuro• utilizza dei servizi geografici sviluppati da Google che consente la ricerca e la visualizzazione di carte geografiche di buona parte della Terra• conosce diversi social network• conosce i diversi servizi forniti dalla scuola (Classroom)
Obiettivi di apprendimento
<ul style="list-style-type: none">• utilizzare la rete, in modalità sicura, per cercare informazioni attraverso i motori di ricerca• conoscere alcuni rischi derivanti dall'utilizzo improprio degli strumenti informatici (chat on line, Facebook, Tic Toc etc.



Organizzazione	Contenuti
	<ul style="list-style-type: none">• Esercitazioni pratiche;• accedere ai diversi browser (Google, safari, Mozilla etc.)
	Attività, strumenti e metodi
	<ul style="list-style-type: none">• Metodi pratici per cercare nuove informazioni
	Verifiche, osservazioni e valutazioni degli apprendimenti e delle competenze
	Esercitazioni al computer, osservazione durante l'esecuzione delle varie attività. Inoltre, la valutazione prende in considerazione per ogni allievo l'impegno e l'attenzione dimostrati, la partecipazione, l'interesse, il processo di socializzazione e il comportamento.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n° 4

CODING

Competenze chiave: competenza digitale; comunicazione nella lingua madre; comunicazione nelle lingue straniere; imparare ad imparare; competenze sociali e civiche; senso di iniziativa e imprenditoriale

Durata prevista: marzo/giugno

Traguardi per lo sviluppo delle competenze
L'alunno <ul style="list-style-type: none">• Analizza ed organizza i dati di un problema in base a criteri logici• Identifica le possibili soluzioni• Generalizza il processo di risoluzione per poterlo applicare ad altri ambiti



Obiettivi di apprendimento	
	<ul style="list-style-type: none">• organizzare il lavoro in sequenze semplici ed univoche• utilizzare software specifici di programmazione (Scratch, Code)• creare una sequenza d'istruzione• salvare la sequenza di codici utilizzati
Organizzazione	Contenuti
	<ul style="list-style-type: none">• Schede con esercitazioni pratiche
	Attività, strumenti e metodi
	In laboratorio presentazione del software Scratch ed altri software di coding. Vari esempi di programmazione e sequenze di attività per la risoluzione di un problema.
	Verifiche, osservazioni e valutazioni degli apprendimenti e delle competenze
Esercitazioni al computer, osservazione durante l'esecuzione delle varie attività. Inoltre, la valutazione prende in considerazione per ogni allievo l'impegno e l'attenzione dimostrati, la partecipazione, l'interesse, il processo di socializzazione e il comportamento.	



PROGRAMMAZIONE DI EDUCAZIONE CIVICA

INDICATORI	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI e ATTIVITA'
3. CITTADINANZA DIGITALE	Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo.	Scrivere semplici testi. Riconoscere l'uso dell'informatica e delle sue tecnologie nella vita comune. Comprendere il concetto di informazioni private e la necessità di tenerle riservate.	Campi di utilizzo delle tecnologie. La privacy. Cyberbullismo.