



Istituto Scolastico Paritario "Vincenza Altamura"

Scuola Primaria

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

Informatica

Docente: Serena Pia De Cristofaro

PROGETTAZIONE DIDATTICA per la classe I

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n° 1

CONOSCERE LA STRUTTURA E IL FUNZIONAMENTO DEL COMPUTER

Durata prevista: settembre/ottobre

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"> • impara a individuare le principali parti Hardware • conosce il funzionamento delle parti Hardware • impara ad avviare e spegnere il computer
Obiettivi di apprendimento	
	<ul style="list-style-type: none"> • Sapere i nomi dei principali dispositivi del computer e comprenderne la funzionalità • Usare il mouse (<i>clic e trascinamento</i>) • Saper avviare e spegnere il computer
Organizzazione	Contenuti
	<ul style="list-style-type: none"> • CD-ROM di informatica tratto dal libro di testo con giochi di rinforzo e prime prove pratiche di accensione e spegnimento del pc
	Attività, strumenti e metodi
	In laboratorio presentazione delle parti Hardware, verbalizzazione di gruppo su possibili domande e curiosità; giochi di rinforzo sull'uso del mouse e prime prove di accensione e spegnimento dei computer.

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

PROGRAMMI DIDATTICI

Durata prevista: novembre/gennaio

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"> • riconosce l'icona del Programma • apre il Programma • impara a riconoscere ed usare gli strumenti della Barra • impara a muovere il mouse con precisione
Obiettivi di apprendimento	
	<ul style="list-style-type: none"> • Sapere entrare e uscire dal Programma • Utilizzo di CD rom didattici relativi ai diversi ambiti disciplinari • Utilizzare in modo corretto giochi didattici
Contenuti	
	<ul style="list-style-type: none"> • Cd rom di informatica con esercitazioni pratiche

Organizzazione	<ul style="list-style-type: none"> • Software didattico con giochi di rinforzo per il clic e il trascinamento del mouse
	Attività, strumenti e metodi
	<p>In laboratorio presentazione del Programma e del cd rom di informatica, spiegazione dei singoli strumenti della Barra; realizzazione dei vari giochi didattici. Conclusione dei giochi.</p>
	Verifiche, osservazioni e valutazioni degli apprendimenti e delle competenze
	<p>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.</p>

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n° 3

PROGRAMMA PAINT

Durata prevista: febbraio/marzo

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
<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconosce l'icona del Programma sul Desktop • apre il Programma • impara a riconoscere ed usare gli strumenti della Barra • crea disegni digitali con Paint

Obiettivi di apprendimento	
	<ul style="list-style-type: none"> • Sapere entrare e uscire dal Programma Paint • Cancellare con lo strumento <i>Gomma</i> disegni (o Parti di disegni) già pronti • Colorare disegni già pronti con lo strumento <i>Secchiello</i> • Usare gli strumenti <i>Matita</i> e <i>Pennello</i> per tracciare linee • Disegnare con gli strumenti <i>Forme geometriche</i>
Organizzazione	Contenuti
	<ul style="list-style-type: none"> • Cd rom di informatica con esercitazioni pratiche di disegno • schede di informatica con esercitazioni pratiche di disegno
	Attività, strumenti e metodi
	<p>In laboratorio presentazione del Programma Paint e spiegazione dei singoli strumenti della Barra; realizzazione, con colori diversi, di semplici disegni con gli strumenti <i>Matita</i>, <i>Pennello</i>, <i>Forme geometriche</i> e riempimento di forme già pronte. Realizzazione di disegni.</p>
	Verifiche, osservazioni e valutazioni degli apprendimenti e delle competenze
<p>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</p>	

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n° 4

PROGRAMMA WORDPAD

Durata prevista: maggio

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"> • riconosce l'icona del Programma sul Desktop • apre il Programma • scrive brevi frasi • cambia il font e le dimensioni del carattere • usa gli stili (grassetto, corsivo, sottolineato) • colora il testo • conosce la tastiera
Obiettivi di apprendimento	
	<ul style="list-style-type: none"> • Sapere entrare e uscire dal Programma Wordpad • Saper scrivere brevi frasi sotto dettatura • Usare la tastiera (tasto Lucchetto, Shift, Backspace, Invio e Barra spaziatrice) • Saper salvare un documento
Organizzazione	Contenuti
	<ul style="list-style-type: none"> • CD-ROM di informatica con esercitazioni pratiche di scrittura e schede
	Attività, strumenti e metodi
	<p>In laboratorio presentazione del Programma Wordpad e spiegazione dei singoli strumenti della Barra di Formattazione; scrivere brevi frasi, poesie e filastrocche.</p>

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° 5

CONOSCERE LE FUNZIONI BASE DEL COMPUTER E DEL S.O.

Durata prevista: maggio/ giugno

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"> • riconosce le varie parti di una finestra sul Desktop
Obiettivi di apprendimento	
	<ul style="list-style-type: none"> • Creare e denominare un File • Aprire un File già esistente • Imparare le modalità per salvare un documento su USB
Organizzazione	Contenuti
	<ul style="list-style-type: none"> • CD-ROM di informatica con esercitazioni pratiche; accedere ai file
	Attività, strumenti e metodi
	In laboratorio descrizione di una finestra e spiegazione delle singole Barre; esercitazioni guidate sulla Barra del titolo e la Barra di scorrimento.

Verifiche, osservazioni e valutazioni degli apprendimenti e delle competenze	
	Esercitazioni al computer e sul libro di informatica. 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	È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro	Utilizzare strumenti tecnologici d'uso quotidiano (TV, radio, telefono); utilizzare il computer nelle sue funzioni principali e con la guida dell'insegnante (accensione, scrittura di documenti aperti, spegnimento, uso del mouse e della tastiera)	Conoscenza degli strumenti digitali: PC, tablet, smartphone, LIM. Conoscenza dei principali tasti. Conoscenza del corretto uso dei principali strumenti tecnologici.