



# Istituto Scolastico Paritario

## “Vincenza Altamura”

### Scuola Primaria

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

# Informatica

Docente: Serena Pia De Cristofaro

## PROGETTAZIONE DIDATTICA per la classe II

### UNITÀ DI APPRENDIMENTO n° 1

#### CONOSCERE LA STRUTTURA E IL FUNZIONAMENTO DEL COMPUTER

**Durata prevista:** settembre/novembre

**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"> <li>• impara a individuare le principali parti del computer</li> <li>• impara a individuare le principali parti Hardware</li> <li>• conosce il funzionamento delle parti Hardware</li> <li>• impara ad avviare e spegnere un programma</li> </ul>	
Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sapere i nomi dei principali dispositivi del computer e comprenderne la funzionalità</li> <li>• Usare il mouse (<i>clic e trascinamento</i>)</li> <li>• Saper avviare e spegnere un programma di Windows</li> </ul>	
Organizzazione	Contenuti
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• giochi di rinforzo per l'utilizzo del mouse e della tastiera</li> <li>• prime prove pratiche sulla teoria di base dell'informatica</li> </ul>
	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.	

	<b>Verifiche, osservazioni e valutazioni degli apprendimenti e delle competenze</b>
	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.

## UNITÀ DI APPRENDIMENTO n° 2

### LA TASTIERA

**Durata prevista:** dicembre/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.

<b>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</b>
L'alunno <ul style="list-style-type: none"><li>• usa i tasti fondamentali per andare a capo, cancellare, scrivere i numeri, le lettere maiuscole e minuscole.</li><li>• usa le scelte rapide da tastiera per caratteri speciali ed internazionali ( ç, @ ,è etc.)</li></ul>

Scuola Primaria

<b>Obiettivi di apprendimento</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservare la tastiera</li> <li>• Usare i “tasti speciali” della tastiera (tasto Shift per scrivere i simboli e alcuni segni della punteggiatura)</li> <li>• Usare le frecce di direzione</li> <li>• Usare i tasti Backspace e Canc (osservando la posizione del cursore)</li> <li>• Usare il tasto Invio e la Barra Spaziatrice</li> </ul>
<b>Organizzazione</b>	<b>Contenuti</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esercitazioni pratiche sul diventare videoscrittori</li> <li>• Giochi didattici e schede pratiche tratte dal libro di informatica e delle schede realizzate dal docente.</li> </ul>
	<b>Attività, strumenti e metodi</b>
	<p>In laboratorio osservazione della tastiera e presentazione dei tasti “speciali”. Videoscrittura di parole, frasi e formule come stimolo all’utilizzo della tastiera. Giochi didattici con l’utilizzo della tastiera.</p>
<b>Verifiche, osservazioni e valutazioni degli apprendimenti e delle competenze</b>	
	<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 e PAINT 3D

**Durata prevista:** aprile

**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"> <li>• riconosce l'icona del Programma sul Desktop</li> <li>• apre il Programma</li> <li>• impara a riconoscere ed usare gli strumenti della Barra</li> <li>• crea disegni digitali con Paint o PAINT 3D</li> <li>• salva il file nella Cartella e su USB</li> </ul>	
Obiettivi di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere il significato delle principali caselle dei comandi per disegnare e colorare</li> <li>• Imparare a ingrandire le immagini con lo strumento Lente d'ingrandimento</li> <li>• Disegnare figure geometriche usando appositi comandi</li> <li>• Scrivere nel disegno con lo strumento A</li> <li>• Osservare e sperimentare sulla Tavolozza per definire i Colori personalizzati</li> <li>• Inserire dalla libreria 3D le figure per creare dei disegni in 3 D</li> <li>• Saper salvare</li> </ul>	
Organizzazione	Contenuti
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schede con esercitazioni pratiche di disegno</li> <li>• PC quiz-Conosci Paint?</li> </ul>
	Attività, strumenti e metodi
<p>In classe presentazione del programma con l'utilizzo di schede pratiche con diverse tipologie di esercizi.</p> <p>In laboratorio presentazione del programma Paint, TuxPaint e Paint 3D. Relativa spiegazione dei singoli strumenti della Barra; copia al computer delle esercitazioni grafiche delle schede e disegno libero.</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° 4

**PROGRAMMA Videoscrittura****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

- riconosce l'icona del Programma sul Desktop
- apre il Programma
- riconosce le differenze tra WordPad e Word
- scrive e personalizza testi
- salva il file nella Cartella

**Obiettivi di apprendimento**

- Avviare il Programma di Videoscrittura
- Utilizzare la procedura Copia, Taglia, Incolla per spostare e copiare parti di testo
- Modificare un testo con gli Stili (G, C, S), il Colore, la Dimensione e l'allineamento
- Modificare la formattazione di un testo
- Inserisce il numero di pagine e l'intestazione
- Saper selezionare il testo con il mouse
- Usare le Freccie di direzione e il mouse per spostarsi nella riga e nel foglio
- Saper denominare il file e salvarlo

## Scuola Primaria

<b>Organizzazione</b>	<b>Contenuti</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schede con esercitazioni pratiche di videoscrittura</li> <li>• PC quiz-Conosci WORD?</li> </ul>
	<b>Attività, strumenti e metodi</b>
	In laboratorio presentazione del programma Word e utilizzo del computer per attività di scrittura.
	<b>Verifiche, osservazioni e valutazioni degli apprendimenti e delle competenze</b>
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	È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.	Scrivere parole. Ricerca nel web: utilizzo guidato di informazioni, documenti, foto.	Conoscenza dei programmi di scrittura. Siti web per cercare dati e informazioni.