



# Istituto Scolastico Paritario "Vincenza Altamura" Scuola Primaria

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

## Informatica

Docente: Serena Pia De Cristofaro

UNITÀ DI APPRENDIMENTO n° 1

**PROGRAMMA WORD**

**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"> <li>• consolida e approfondisce le conoscenze del Programma Word</li> <li>• organizza cartelle e file</li> </ul>
Obiettivi di apprendimento	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Scrivere e formattare un testo</li> <li>• Osservare, distinguere e usare la Barra dei Menu</li> <li>• Usare il Menu Tabella per progettare, inserire e formattare tabelle</li> <li>• Usare il Menu Formato ed inserire nel testo gli Elenchi puntati, numerati e personalizzati</li> <li>• Inserire dal Menu Formato bordi e sfondo per realizzare titoli</li> <li>• Colorare la pagina dal Menu Formato - Sfondo</li> <li>• Creare dal Menu Formato un Capolettera</li> <li>• Saper utilizzare lo strumento WordArt e ClipArt</li> <li>• Abbellire i testi inserendo le immagini</li> <li>• Saper inserire in Word un disegno realizzato con Paint</li> <li>• Usare la Barra del disegno per inserire forme stelle e decorazioni</li> <li>• Saper modificare l'orientamento del foglio di lavoro di Word</li> <li>• Salvare</li> </ul>
Organizzazione	Contenuti
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Libro di informatica, schede e CD- ROOM didattico con esercitazioni pratiche</li> </ul>

Attività, strumenti e metodi	
	In laboratorio presentazione del programma Word, creazione di testi personalizzati attraverso l'uso delle funzioni avanzate
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	
	<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizza funzioni avanzate del Programma Excel</li> <li>• utilizza diverse tipologie di grafici</li> <li>• organizza ed ordina i diversi dati presenti sul foglio elettronico</li> <li>• utilizza Excel anche per creare disegni innovativi di pixel art</li> <li>• salvare uno o più fogli elettronici</li> </ul>

<b>Obiettivi di apprendimento</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avviare il Programma di Calcolo</li> <li>• Utilizzare il foglio per raccogliere ed elaborare dati</li> <li>• Gestire una Cartella Excel, spostandosi sui fogli che la compongono</li> <li>• Inserire, Eliminare, Rinominare i fogli di una Cartella Excel</li> <li>• Utilizzare la Creazione Guidata per costruire un grafico con l'indicazione della percentuale</li> <li>• Creare e formattare una Cartella</li> <li>• Salvare</li> </ul>	
<b>Organizzazione</b>	<b>Contenuti</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Libro, schede e Cd room per esercitazioni pratiche.</li> </ul>
	<b>Attività, strumenti e metodi</b>
	<p>In laboratorio presentazione del Programma Excel o LibreOffice Calc per la creazione di complessi grafico e personalizzazione</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 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:** gennaio

<b>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</b>	
L'alunno	<ul style="list-style-type: none"> <li>• riconosce l'icona del Programma sul Desktop</li> <li>• apre il Programma progetta e realizza una presentazione</li> <li>• salva la presentazione sulla chiavetta USB</li> </ul>
<b>Obiettivi di apprendimento</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper organizzare il lavoro per la costruzione di un ipertesto</li> <li>• Conoscere la funzione dei principali pulsanti di azione di PowerPoint</li> <li>• Saper inserire i link di collegamento nella presentazione</li> <li>• Saper creare degli effetti di transizione</li> <li>• Inserire i pulsanti d'azione</li> <li>• Saper visualizzare e presentare l'ipertesto</li> <li>• Salvare</li> </ul>
<b>Organizzazione</b>	<b>Contenuti</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Libro e Schede con esercitazioni pratiche</li> </ul>
	<b>Attività, strumenti e metodi</b>
	In laboratorio presentazione del Programma PowerPoint, progettazione di una presentazione e realizzazione delle diapositive. Applicazione dei vari effetti (animazioni e transizioni)
	<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.	

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:** gennaio/marzo

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'alunno</li> <li>• Analizza ed organizza i dati di un problema in base a criteri logici</li> <li>• Identifica le possibili soluzioni</li> <li>• Generalizza il processo di risoluzione per poterlo applicare ad altri ambiti</li> </ul>
Obiettivi di apprendimento	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper organizzare il lavoro</li> <li>• Saper utilizzare software specifici di programmazione (Scratch)</li> <li>• Saper creare una sequenza d'istruzione</li> <li>• Saper salvare la sequenza di codici utilizzati</li> </ul>
Organizzazione	Contenuti
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schede con esercitazioni pratiche</li> </ul>
	Attività, strumenti e metodi
	In laboratorio presentazione del software Scratch e Code.org. Vari esempi di programmazione e sequenze di attività per la risoluzione di un problema.

<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.

### UNITÀ DI APPRENDIMENTO n° 5

#### COMUNIC@ZIONE

**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:** aprile/ giugno

<b>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</b>	
L'alunno	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ricerca testi ed immagini in Internet</li> <li>• Riconosce i vari motori e operatori logici</li> <li>• Conosce ed utilizza gli strumenti di comunicazione a distanza</li> </ul>
<b>Obiettivi di apprendimento</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper 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>• Ricercare testi e immagini con un motore di ricerca, usando le parole chiave appropriate.</li> <li>• Salvare sulla chiavetta USB i vari file</li> </ul>
<b>Organizzazione</b>	<b>Contenuti</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schede con esercitazioni pratiche</li> </ul>

<b>Attività, strumenti e metodi</b>
In laboratorio utilizzo dei vari motori di ricerca. Conoscere le caratteristiche di un indirizzo e-mail. Come strumenti si utilizza l'account istituzionale fornito dalla scuola con le varie attività presenti su classroom.
<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. <b>CITTADINANZA DIGITALE</b>	Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo. È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.	Scrivere testi. Conoscenza dei Social Network. Conoscere gli strumenti per una presentazione.	Attività di educazione alla legalità: -uso corretto di internet e dei Social media, -prevenzione del bullismo e cyber-bullismo.  Utilizzo responsabile dei Social Network. Strumenti e programmi per la creazione di una presentazione.