

Istituto Comprensivo Rignano - Incisa
INDICAZIONI PER IL CURRICOLO DI INFORMATICA – scuola primaria

CLASSE PRIMA

INDICATORI	OBIETTIVI	CONTENUTI E ATTIVITA' *
<p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.</p> <p>Usare strumenti informatici per risolvere problemi.</p> <p>Essere disponibili al rapporto di collaborazione con gli altri per contribuire con il proprio apporto personale alla realizzazione di un obiettivo condiviso</p>	<p>Conoscere i principali componenti del computer: pulsante d'accensione, monitor, tastiera e mouse.</p> <p>Accendere e spegnere il computer con le procedure canoniche.</p> <p>Utilizzare il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer. Saper avviare e chiudere un programma.</p> <p>Utilizzare un semplice programma di videografica.</p> <p>Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi didattici.</p> <p>Primo approccio all'uso di Internet e degli strumenti di comunicazione telematica attraverso la navigazione sul sito della scuola e il loro impiego in specifici progetti (es: Quaderno a quadretti, Comenius, Etwinning)</p>	<p>Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi didattici:</p> <ul style="list-style-type: none"> - per l'avvio all'uso del mouse e della tastiera Es: Patente mouse, Nonsoloclic, Forme, Facebuffe, Facetoon, Tuxtype - per il rinforzo delle abilità di base: Intorno, ABC, Alfanemo, Parole-colori, Wordpad, Word, Regoli 1, 2 + 2, vari programmi dal Cd di Murelli per la matematica, La settimana del pulcino <p>Utilizzare un semplice programma di videografica. Es: Colora (IPRASE), Sean's magic slate, Tuxpaint, Paint, giochi di coloritura online</p> <p>Altre risorse ed esempi di attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cd con alcuni giochi didattici per la prima elementare (nell'archivio multimediale) - Linee guida per l'informatica in prima e seconda, reperibile nell'archivio multimediale e online nello spazio insegnanti nel sito della scuola - Programmi indicati nel catalogo "Cliccando s'impara" - Risorse online indicate nel sito della scuola: Spazio insegnanti e Spazio ragazzi – giocare e scoprire

Circolo Didattico di Rignano sull'Arno
INDICAZIONI PER IL CURRICOLO DI INFORMATICA

CLASSE SECONDA – scuola primaria

INDICATORI	OBIETTIVI	CONTENUTI E ATTIVITA' *
<p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.</p> <p>Usare strumenti informatici per risolvere problemi.</p> <p>Essere disponibili al rapporto di collaborazione con gli altri per contribuire con il proprio apporto personale alla realizzazione di un obiettivo condiviso</p>	<p>Accendere e spegnere il computer con le procedure canoniche.</p> <p>Saper avviare e chiudere un programma.</p> <p>Utilizzare applicazioni di videografica. Realizzare un disegno utilizzando un programma di videografica.</p> <p>Utilizzare il computer per eseguire giochi didattici, anche di esercitazione, rinforzo e recupero dei contenuti disciplinari.</p> <p>Utilizzare un semplice programma di videoscrittura. Scrivere un semplice brano utilizzando la videoscrittura ed inserirvi un'immagine.</p> <p>Approccio guidato all'uso di Internet per vedere il sito della scuola e usare giochi online.</p> <p>Intuizione dell'uso di Internet e degli strumenti di comunicazione telematica attraverso il loro impiego in specifici progetti (es: Quaderno a quadretti, Comenius, Etwinning)</p>	<p>Saper utilizzare la tastiera (lettere minuscole e maiuscole, numeri, punteggiatura, andare a capo, cancellare).</p> <p>Uso di un programma di grafica. Es: Drawing for children Tuxpaint, Paint.</p> <p>Videoscrittura: Invenzione di mini-storie con inserimento immagini Utilizzo di alcuni strumenti di WordPad o Word: dimensione e colore testo, inserimento immagini</p> <p>Uso software didattico: - scrittura e videoscrittura: Word, Costruisci una fiaba, Gnomi, Jos sulla luna, turbolettore, Cloze - Matematica: vari programmi dal catalogo Cliccando s'impara - uso tastiera: Tuxtype.</p> <p>Altre risorse ed esempi di attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Linee guida per l'informatica in prima e seconda, reperibile nell'archivio multimediale e online nello spazio insegnanti nel sito della scuola - Percorso "Le quattro stagioni", sul sito della scuola - Programmi indicati nel catalogo "Cliccando s'impara" - Risorse online indicate nel sito della scuola: Spazio insegnanti e Spazio ragazzi – giocare e scoprire

Circolo Didattico di Rignano sull'Arno
INDICAZIONI PER IL CURRICOLO DI INFORMATICA

CLASSE TERZA – scuola primaria

INDICATORI	OBIETTIVI	CONTENUTI E ATTIVITA'*
<p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.</p> <p>Usare strumenti informatici per risolvere problemi.</p> <p>Essere disponibili al rapporto di collaborazione con gli altri per contribuire con il proprio apporto personale alla realizzazione di un obiettivo condiviso</p>	<p>Saper avviare e chiudere un programma.</p> <p>Utilizzare applicazioni di videoscrittura e videografica. Scrivere un testo ed inserirvi le immagini realizzate.</p> <p>Utilizzare un semplice programma di videoscrittura o videografica per realizzare immagini anche di tipo geometrico.</p> <p>Ruotare immagini, riempirle di colore, colorare le linee e scegliere uno stile linea.</p> <p>Utilizzare il computer per eseguire giochi didattici, anche di esercitazione, rinforzo e recupero dei contenuti disciplinari.</p> <p>Approccio guidato all'uso di Internet.</p> <p>Intuizione dell'uso di Internet e degli strumenti di comunicazione telematica (posta elettronica e forum) attraverso il loro impiego in specifici progetti (es: Quaderno a quadretti, Comenius, Etwinning)</p>	<p>Videografica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uso di programmi di disegno (vedi classi precedenti) - presentazione delle modalità di acquisizione delle immagini: fotocamera digitale e scanner <p>Uso di Word e dei suoi principali strumenti: taglia, copia, incolla, annulla, stile, dimensione e colore carattere, forme e linee, colore linea, colore riempimento, inserimento tabelle, WordArt, strumenti di disegno.</p> <p>Scrittura di testi di vario tipo</p> <p>Uso software didattico: programmi vari dal catalogo "Cliccando s'impara"</p> <p>Fruizione di ipermedia (cd didattici, presentazioni in Power point...)</p> <p>Navigazione sul sito della scuola e uso di giochi e risorse online in esso segnalate.</p> <p>Realizzazione di pagine web per il giornale telematico con il programma Word, partendo da un modello e da semplici istruzioni.</p> <p>Altre risorse ed esempi di attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Programmi indicati nel catalogo "Cliccando s'impara" - Risorse online indicate nel sito della scuola: Spazio insegnanti e Spazio ragazzi – giocare e scoprire

Circolo Didattico di Rignano sull'Arno
INDICAZIONI PER IL CURRICOLO DI INFORMATICA

CLASSE QUARTA – scuola primaria

INDICATORI	OBIETTIVI	CONTENUTI E ATTIVITA' *
<p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.</p> <p>Usare strumenti informatici per risolvere problemi.</p> <p>Essere disponibili al rapporto di collaborazione con gli altri per contribuire con il proprio apporto personale alla realizzazione di un obiettivo condiviso.</p> <p>Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco, di lavoro e di relazione con gli altri.</p>	<p>Saper salvare un file in una specifica cartella e ritrovare il file precedentemente salvato.</p> <p>Utilizzare applicazioni di videoscrittura e videografica.</p> <p>Fruire multimedia e ipermedia.</p> <p>Realizzare un testo multimediale.</p> <p>Visitare siti per ragazzi.</p> <p>Conoscere e applicare le regole per una navigazione sicura.</p> <p>Ricavare informazioni attraverso le pagine web e salvarle.</p> <p>Utilizzare strumenti di comunicazione telematica: posta elettronica e forum.</p> <p>Utilizzare software didattico di esercitazione, rinforzo e recupero dei contenuti disciplinari.</p>	<p>Videoscrittura e scrittura multimediale: scrittura di testi di vario tipo con inserimento di immagini ed elementi grafici, realizzazione di giornali scolastici (programmi Word e Publisher).</p> <p>Uso di Word e dei suoi principali strumenti: taglia, copia, incolla, annulla, stile, dimensione e colore carattere, forme e linee, colore linea, colore riempimento, inserimento tabelle, WordArt, strumenti di disegno.</p> <p>Videografica: approccio all'uso di semplici programmi di presentazione ed elaborazione di immagini (Es: Irfan View, Microsoft Office Picture Manager, sw in dotazione agli scanner)</p> <p>Realizzazione di pagine web per il giornale telematico con il programma Word, partendo da un modello e da semplici istruzioni.</p> <p>Uso software didattico: programmi vari dal catalogo "Cliccando s'impara"</p> <p>Navigazione in Internet per uso di siti per ragazzi e per ricerca informazioni Conoscenza dei comandi principali del browser: Indietro, Avanti, Home, Aggiungi a Preferiti.</p> <p>Fruizione di ipermedia (cd didattici, presentazioni in Power point...)</p> <p>Uso di strumenti di comunicazione telematica (posta elettronica e forum) per comunicare con altre classi e scuole, anche coinvolte in specifici progetti: messaggi nello spazio ragazzi</p>

		<p>sul sito della scuola, progetto Quaderno quadretti, comunicazione all'interno del progetto Comenius e del gemellaggio elettronico ETwinning.</p> <p>Altre risorse ed esempi di attività:</p> <ul style="list-style-type: none">- Programmi indicati nel catalogo "Cliccando s'impara"- Cd con programmi di geometria- Risorse online indicate nel sito della scuola: Spazio insegnanti e Spazio ragazzi – giocare e scoprire
--	--	--

Circolo Didattico di Rignano sull'Arno
INDICAZIONI PER IL CURRICOLO DI INFORMATICA

CLASSE QUINTA – scuola primaria

INDICATORI	OBIETTIVI	CONTENUTI E ATTIVITA' *
<p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.</p> <p>Usare strumenti informatici per risolvere problemi.</p> <p>Essere disponibili al rapporto di collaborazione con gli altri per contribuire con il proprio apporto personale alla realizzazione di un obiettivo condiviso.</p> <p>Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco, di lavoro e di relazione con gli altri.</p> <p>Essere in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e anche per potenziare le proprie capacità comunicative.</p>	<p>Saper salvare un file in una specifica cartella e ritrovare il file precedentemente salvato</p> <p>Utilizzare applicazioni di videoscrittura e videografica.</p> <p>Fruire multimedia e ipermedia.</p> <p>Realizzare presentazioni e testi multimediali.</p> <p>Realizzare dei grafici a partire da un'indagine scolastica.</p> <p>Visitare siti internet.</p> <p>Conoscere e applicare le regole per una navigazione sicura.</p> <p>Ricavare informazioni dai siti visitati. Ricercare informazioni attraverso motori di ricerca</p> <p>Utilizzare strumenti di comunicazione telematica: posta elettronica e forum.</p> <p>Utilizzare software didattico di esercitazione, rinforzo e recupero dei contenuti disciplinari.</p>	<p>Videoscrittura e scrittura multimediale: scrittura di testi di vario tipo con inserimento di immagini ed elementi grafici, realizzazione di giornali scolastici (programmi Word e Publisher).</p> <p>Conoscenza dei principali comandi del programma Front Page. Realizzazione di pagine web per il giornale telematico con il programma Front Page, partendo da un modello e da semplici istruzioni.</p> <p>Uso di Word e dei suoi principali strumenti di formattazione e disegno.</p> <p>Videografica: approccio all'uso di semplici programmi di presentazione ed elaborazione di immagini (Irfan View, Microsoft Office Picture Manager, sw in dotazione agli scanner)</p> <p>Uso di programmi di geometria</p> <p>Uso software didattico: programmi vari dal catalogo "Cliccando s'impara"</p> <p>Conoscenza dei principali strumenti di Excel e utilizzo di alcune semplici funzioni per la costruzione di tabelle e grafici.</p> <p>Conoscenza delle principali funzioni e comandi di Power Point.</p> <p>Uso del programma Power Point per la realizzazione di presentazioni legate ad attività scolastiche, per esempio uscite didattiche, anche con l'inserimento di collegamenti ipertestuali.</p> <p>Navigazione in Internet per uso di siti per ragazzi e per ricerca informazioni.</p>

		<p>Conoscenza dei comandi principali del browser: Indietro, Avanti, Home, Aggiungi a Preferiti. Ricerca sui motori di ricerca con i due metodi: per termini e per argomenti.</p> <p>Fruizione di ipermedia (cd didattici, presentazioni in Power point...)</p> <p>Uso di strumenti di comunicazione telematica (posta elettronica e forum) per comunicare con altre classi e scuole, anche coinvolte in specifici progetti: messaggi nello spazio ragazzi sul sito della scuola, progetto Quaderno quadretti, comunicazione all'interno del progetto Comenius e del gemellaggio elettronico ETwinning.</p> <p>Altre risorse ed esempi di attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Programmi indicati nel catalogo "Cliccando s'impara" - Cd con programmi di geometria - Cd con selezione di programmi per la classe quinta - Risorse online indicate nel sito della scuola: Spazio insegnanti e Spazio ragazzi – giocare e scoprire
--	--	--

*** Note:**

La colonna “Contenuti e attività” contiene, a titolo esemplificativo e facendo riferimento alle risorse presenti nelle nostre scuole, una vasta gamma di suggerimenti. Le insegnanti li selezioneranno ed eventualmente integreranno adeguandoli alle proprie classi.

I programmi suggeriti nelle colonna attività (e molti altri) sono elencati nel catalogo “Cliccando s’impara” e sono disponibili in tutte le nostre scuole. Chiedere alle responsabili dei laboratori informatici dei plessi per l’installazione e maggiori informazioni sulle caratteristiche e l’uso.

Si ricorda che sono disponibili anche programmi per attività di recupero di alunni con particolari difficoltà di apprendimento (vedi catalogo “Cliccando s’impara” e Catalogo archivio multimediale)

I cataloghi del progetto Cliccando s’impara e dell’Archivio multimediale sono disponibili nei laboratori informatici delle scuole e sono anche online sul sito della scuola www.scuolerignanoincisa.it - spazio insegnanti.

Istruzioni e modelli per la realizzazione dei contributi per il giornale telematico saranno forniti dalla funzione strumentale per il sito e l’informatica, Tina Nocentini.

Per ulteriori informazioni sui siti per ragazzi e altre risorse online, sul catalogo Cliccando s’impara e sull’archivio multimediale e per il prestito o la duplicazione dall’archivio multimediale chiedere alla responsabile di Circolo, Tina Nocentini, presso la scuola primaria di Rignano, e mail: scrivimi@scuolerignanoincisa.it