**INFORMATICA CLASSE 1-2-3**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **UNITÀ DI APPRENDIMENTO** | **CONTENUTI** | **SPECIFICHE**  **ATTIVITÀ** | **OB. FORMATIVO** | **OBIETTIVI TRASVERSALI** | **COMPETENZE** |
| **N°1**  **DISEGNO E VIDEOSCRITTURA**  IL DISEGNO  TUTTI ARTISTI  LA SCRITTURA  STORIE INVENTATE | Il programma per  disegnare Paint.  Il programma Tux  Paint.  Scrittura al computer.  Storie al computer. | Disegniamo al computer e usiamo lo strumento testo.  Disegniamo e scriviamo con il programma libero Tux Paint.  Impariamo a usare la tastiera e scriviamo con un semplice word processor (Microsoft Word oppure Open Office Writer).  Utilizziamo il computer per attività  di scrittura creativa e collaborativa. | • Accendere e spegnere il computer.  • Usare il mouse.  • Utilizzare un programma di disegno.  • Scrivere brevi testi.  • Utilizzare semplici procedure per  usare uno strumento.  • Usare la tastiera.  • Usare alcune funzioni di un programma di videoscrittura.  • Salvare e stampare un file.  • Stendere un breve testo al computer.  • Rielaborare testi in modo creativo.  • Salvare e riaprire un file. | **Arte e immagine**  • Realizzare disegni usando varie tecniche.  **Italiano**  • Produrre un testo.  **Educazione dell’affettività**  • Collaborare con i compagni per realizzare un prodotto comune. | **Vedi Curricolo Verticale** |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **UNITÀ DI APPRENDIMENTO** | **CONTENUTI** | **SPECIFICHE**  **ATTIVITÀ** | **OB. FORMATIVO** | **OBIETTIVI TRASVERSALI** | **COMPETENZE** |
| **N°2**  **BIGLIETTI, INVITI E SLOGAN**  I MIEI AUGURI  INVITI E SLOGAN | Il biglietto d’auguri per Natale.  Inviti e scritte pubblicitarie | Realizziamo un biglietto di auguri  usando il disegno digitale e la videoscrittura.  Utilizziamo gli strumenti di grafica  per creare inviti e slogan  con WORDART | • Usare il mouse e la tastiera.  • Progettare un prodotto e realizzarlo utilizzando gli strumenti adeguati.  • Usare gli strumenti grafici di un programma  di videoscrittura. | **Italiano**  • Produrre un testo a tema.  • Scrivere slogan pubblicitari. | **Vedi Curricolo Verticale** |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **UNITÀ DI APPRENDIMENTO** | **CONTENUTI** | **SPECIFICHE**  **ATTIVITÀ** | **OB. FORMATIVO** | **OBIETTIVI TRASVERSALI** | **COMPETENZE** |
| **N°3**  **IL CALENDARIO**  I MESI  IL CALENDARIO | I mesi dell’anno con Tux Paint.  Il nostro calendario. | Usiamo il programma di disegno Tux Paint per fare un’attività sui mesi dell’anno.  Costruiamo un calendario a tema. | • Usare il programma di disegno e di  videoscrittura per realizzare un prodotto.  • Utilizzare un programma per costruire un calendario con disegni a tema. | **Educazione**  **dell’affettività**  • Collaborare con i compagni. | **Vedi Curricolo Verticale** |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **UNITÀ DI APPRENDIMENTO** | **CONTENUTI** | **SPECIFICHE**  **ATTIVITÀ** | **OB. FORMATIVO** | **OBIETTIVI TRASVERSALI** | **COMPETENZE** |
| **N°4**  **GEOMETRIA E PUBBLICAZIONI AL COMPUTER**  GEOMETRIA AL  COMPUTER  I SOLIDI 3D  BUONA  PASQUA!  PUBBLICAZIONI | Le forme piane con Paint.  I solidi 3D.  Il biglietto pasquale.  Il libro della classe. | Usiamo il programma Paint per giocare con le principali forme geometriche.  Costruiamo al computer solidi tridimensionali.  Costruiamo con un software di publishing (Microsoft Publisher) un biglietto di Pasqua.  Impaginiamo e pubblichiamo un libro finale per raccogliere  e documentare le nostre esperienze. | • Utilizzare le procedure adeguate per usare uno strumento.  • Usare lo strumento FORME del programma  di videoscrittura.  • Usare un programma di publishing per realizzare un biglietto.  • Usare un programma di publishing per realizzare un libro. | **Matematica**  • Conoscere le forme geometriche piane.  • Riconoscere i solidi.  **Educazione**  **dell’affettività**  • Collaborare con i compagni. | **Vedi Curricolo Verticale** |

**INFORMATICA CLASSE 4-5**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **UNITÀ DI APPRENDIMENTO** | **CONTENUTI** | **SPECIFICHE**  **ATTIVITÀ** | **OB. FORMATIVO** | **OBIETTIVI TRASVERSALI** | **COMPETENZE** |
| **N°1**  **VIDEOSCRITTURA**  **AL LAVORO CON**  **LE IMMAGINI!**  **IMMAGINI**  **ALLO SCANNER**  **UNA PRESENTAZIONE**  **LE ANIMAZIONI** | Le funzioni di un word processor  (Microsoft Word oppure Open Office Writer).  Un programma di  grafica: PAINT E TUX PAINT  Le immagini acquisite con lo scanner.  Alla scoperta delle  presentazioni.  Le animazioni personalizzate. | Creiamo tabelle ed elenchi puntati.  Facciamo copiare, tagliare e incollare parti di testo.  Impariamo a gestire le immagini: le tagliamo, le dimensioniamo, le inseriamo in un documento.  Realizziamo le illustrazioni e le acquisiamo con lo scanner.  Progettiamo una presentazione e realizziamo le diapositive con PowerPoint.  Applichiamo alla nostra presentazione  i vari effetti speciali | • Usare il computer per scrivere.  • Utilizzare alcuni strumenti di formattazione del testo.  • Usare il sistema  operativo.  • Gestire e modificare le immagini.  • Usare diversi programmi in maniera integrata.  • Utilizzare lo scanner.  • Utilizzare uno strumento di presentazione.  • Inserire testo, immagini e suoni in  una diapositiva.  • Inserire animazioni in una diapositiva o tra diapositive | **Italiano**  • Produrre testi.  **Arte e immagine**  • Organizzare lo spazio  grafico.  **Arte e immagine**  • Organizzare lo spazio  grafico.  **Educazione**  **dell’affettività**  • Collaborare con i compagni.  **Italiano**  • Scrivere testi di vario tipo.  **Matematica**  • Raccogliere ed elaborare  dati.  • Rappresentare graficamente i dati. | **Vedi Curricolo Verticale** |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **UNITÀ DI APPRENDIMENTO** | **CONTENUTI** | **SPECIFICHE**  **ATTIVITÀ** | **OB. FORMATIVO** | **OBIETTIVI TRASVERSALI** | **COMPETENZE** |
| **N° 2**  **IL FOGLIO DI CALCOLO**  **MATEMATICA**  **AL COMPUTER**  **TABELLE**  **E GRAFICI** | Che cos’è e come funziona  il programma  Microsoft Excel  Grafici con il foglio di  calcolo. | Scopriamo come usare un foglio di calcolo e le sue principali funzioni.  Proponiamo alcune operazioni con il foglio di calcolo.  Raccogliamo dati e li elaboriamo  attraverso il foglio di calcolo. | • Utilizzare alcune funzioni del foglio  di calcolo.  • Costruire grafici con il foglio di calcolo. | **Italiano**  • Scrivere testi di vario tipo.  **Matematica**  • Svolgere le quattro operazioni.  • Raccogliere ed elaborare  dati.  • Rappresentare graficamente  i dati. | **Vedi Curricolo Verticale** |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **UNITÀ DI APPRENDIMENTO** | **CONTENUTI** | **SPECIFICHE**  **ATTIVITÀ** | **OB. FORMATIVO** | **OBIETTIVI TRASVERSALI** | **COMPETENZE** |
| **N° 3**  **INTERNET**  **UNA RETE GRANDE**  **GRANDE**  **C’È POSTA**  **PER NOI** | Che cos’è e come funziona  Internet  La posta elettronica | Scopriamo i vantaggi e i rischi della rete. Utilizziamo un motore di ricerca.  Impariamo a scrivere e a leggere  un e-mail e a inserire allegati di vario tipo. | • Condurre una ricerca mirata in internet.  • Usare la posta elettronica. | **Italiano**  • Scrivere testi di vario tipo.  • Riconoscere le informazioni  principali e secondarie. | **Vedi Curricolo Verticale** |

|  |
| --- |
| **METODOLOGIA:** Attività laboratoriale, osservazione diretta , uso corretto delle varie parti del computer, attività di scrittura creativa e collaborativa |
| **MEZZI E STRUMENTI :** libro di testo, materiale di laboratorio, testi per ricerche, video e strumenti multimediali. |
| **VERIFICA:** Osservazioni sistematiche effettuate nei momenti di attività |
| **VALUTAZIONE :** rilevazione sistematica per verificare il livello di abilità raggiunto, valutazione quadrimestrale per accertare i risultati ottenuti in merito alle competenze. |