

NOI NEL MONDO DIGITALE

PROGETTO: IN VIAGGIO CON IL "PC" (INFANZIA)

MOTIVAZIONE: Avviare un rapporto creativo con l'informatica per disegnare, colorare, costruire immagini

FINALITA': Favorire la conoscenza e l'uso del PC partendo dal gioco e dal disegno

1° CICLO DELL'ISTRUZIONE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		ATTIVITA'	METODOLOGIA	MEZZI E RISORSE
		CONOSCENZE	ABILITA'			
	Infanzia Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie	Conosce: Il computer e le parti che lo compongono. Approccio ludico alle macchine con uso del mouse.	Muovere il mouse. Usare correttamente il tasto sinistro (clic e doppio clic) Utilizzare le funzioni più semplici del software Paint: colorare con lo strumento riempimento creare disegni con gli strumenti matita, gomma e pennello	Primi giochi didattici. Uso di word per scrivere il proprio nome e per i primi disegni. Utilizzo del Paint Storie interattive	Nella prima fase si inizierà da una conoscenza su supporto cartaceo con componenti del PC da colorare e denominare; nella seconda parte i bambini verranno avvicinati all'uso del PC sempre sotto forma di gioco con stampa di schede di cartoons da colorare; nella terza fase i bambini saranno più consapevoli delle funzionalità del PC e potranno usarlo in maniera finalizzando le attività.	PC, scanner, stampante, fotocamera, carta, cartoncino. Spazi: sala computer e sezioni.
TEMPI: Intero anno scolastico				DESTINATARI: Alunni di 5 anni della Scuola dell'Infanzia		

PROGETTO "ECDL START" (patente europea del computer)

FINALITA'

ECDL Scuola Media-, in attuazione del protocollo d'intesa sottoscritto con il Ministero della Pubblica Istruzione, intende offrire l'opportunità agli alunni della Scuola Secondaria di I° grado di certificare le conoscenze dei concetti fondamentali della INFORMATION TECHNOLOGY e la competenza nell'uso del computer ad un livello di base riferito alle principali applicazioni di uso corrente; il progetto, inoltre, è finalizzato al conseguimento della ECDL START, nell'arco temporale dei tre anni della scuola media.

La patente è un attestato che certifica il possesso di una competenza informatica di base, che corrisponde alla capacità di operare al personal computer utilizzando le comuni applicazioni e la conoscenza essenziale della tecnologia informatica.

OBIETTIVI FORMATIVI	OBIETTIVI TRASVERSALI	OBIETTIVI SPECIFICI	ATTIVITA'	METODOLOGIA	MEZZI E RISORSE	VERIFICA E VALUTAZIONE
Il riferimento è il Syllabus 5 per la certificazione ECDL relativamente ai moduli oggetto di studio	Il ricorso a test automatici va considerato come una risorsa didattica e formativa poiché non solo abitua lo studente a misurarsi con questo modo di accertare le competenze, oggi molto diffuso in contesti non scolastici, ma costituisce per il docente l'occasione per analizzare gli errori, individuarne le cause e correggere l'impreciso percorso logico seguito da chi li ha commessi.	-Conoscere i concetti fondamentali dell'informatica _ Saper usare internet e gestire i file. _ Saper usare un programma di elaborazione testi e di presentazione	Esercitazioni Esami	Lezioni frontali sui contenuti del Syllabus 5 ed esercitazioni individuali	Aula informatica Simulazioni esami	Superamento esami moduli: MOD. 1 (Concetti teorici di base) MOD2 (Gestione File) MOD3 (Elaboratore di Testi) MOD7 (Reti informatiche)
TEMPI: triennio			DESTINATARI: Alunni scuola secondaria di 1° grado			