

ISTITUTO COMPRENSIVO "RUBINO NICODEMI"

FISCIANO \ CALVANICO

Obiettivi

Lo scopo principe del laboratorio di informatica nella nostra scuola è quello di avviare gli allievi a muovere i primi passi verso l'acquisizione della competenza digitale, acquisire le competenze di base per l'utilizzo delle nuove tecnologie, migliorare l'apprendimento utilizzando software didattici opportuni, favorire l'introduzione dell'informatica come scienza, sviluppare " un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza rispetto agli effetti sociali e culturali della loro diffusione.

Il Progetto è stato diviso in 5 UDA ¹

Primo UDA – Il PC – 2 ore

- Conoscere la terminologia di base dell'informatica;
- Conoscere in modo semplificato il funzionamento e gli elementi che compongono il computer;

Secondo UDA – Suite Office – 6 ore

- Conoscere le funzioni principali della videoscrittura (Word) e del foglio elettronico (Excel)
- Saper organizzare e redigere semplici testi utilizzando la videoscrittura (Word);
- Saper inserire elementi grafici e oggetti in un testo utilizzando la videoscrittura (Word);
- Saper effettuare semplici calcoli e rappresentare graficamente i dati utilizzando il foglio elettronico (Excel);
- Saper ideare e realizzare semplici presentazioni (Power Point);
- Saper eseguire ricerche su prodotti multimediali;
- Saper utilizzare le periferiche quali stampante.

Terzo UDA – Internet e la posta elettronica – 2 ore

- Conoscere le diverse tipologie di rete e i principali servizi di connessione a Internet;
- Conoscere le tecniche per l'utilizzo di Internet nella ricerca di informazioni, per l'accesso ai servizi della rete e per prelevare materiale dal Web;
- Conoscere i principali servizi Internet e le diverse forme della comunicazione elettronica;
- Conoscere gli inconvenienti per la sicurezza dei dati che l'uso del PC può comportare;
- Introduzione teorica all'utilizzo della posta elettronica;
- Utilizzo di alcune funzionalità di Google per la condivisione di materiale e la comunicazione

¹ <http://docplayer.it/5750105-Programmazione-laboratorio-informatica.html>

Quarto UDA – Presentazioni multimediali – 3 ore

- Realizzazione di presentazioni multimediali attraverso Prezi, Emaze e Powtoon.

Quinto UDA – Programmazione – 6 ore

- Utilizzo del sito Code.org nell'ambito del progetto PROGRAMMA IL FUTURO;
- Utilizzo di Scratch (Con Scratch si possono programmare storie interattive, giochi ed animazioni e condividere le proprie creazioni con gli altri membri della comunità online. Scratch è di grande aiuto per imparare a pensare in modo creativo, a ragionare in maniera sistematica e a collaborare) - FACOLTATIVO