

COMPETENZE:

- Utilizzare semplici programmi e giochi didattici conoscendo le principali funzioni del computer.
- Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali
- Sviluppare il pensiero computazionale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI-ATTIVITA'
1) Individuare i principali elementi che compongono il computer e cogliere la loro funzione	<ul style="list-style-type: none">• Accensione e spegnimento del computer, uso di tastiera e mouse (funzione e trascinamento, clic e doppio clic)• Aprire e chiudere autonomamente programmi
2) Conoscere e utilizzare semplici programmi	<ul style="list-style-type: none">• Esplorazione di semplici programmi di grafica (Paint e Tux Paint) utilizzando i principali strumenti del menù
3) Potenziare abilità cognitive e grafiche	<ul style="list-style-type: none">• Esecuzione di semplici giochi interattivi utilizzando software didattici• Completamento di puzzle, usando anche disegni realizzati dagli alunni• Realizzazione di un disegno/segnalibro/biglietto, utilizzando Paint/tux
4) Sviluppare la capacità di problem solving	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare semplici linguaggi di programmazione (CODE).

METODI E STRUMENTI

Software didattici (classe prima): Software didattici: Il giardino di Maga Ea; Il giardino delle vocali; Urrà, Clicca e impara, Fantasia di parole, Emi e Mea; Omar e Mario; Cifrino; Regoli; Baby flash, Labirinti, Puzzle, Memory, Colora 1-2, Matematica (numeri da 0 a 9) dal software di Ivana Sacchi, Giochi didattici di vb Scuola: Girotondo (giochi di matematica); Imparo giocando: Intorno a noi – Spazio/tempo – Alunni stranieri – Scuola degli gnomi (puzzle, pittura, labirinto, note, funghi) - Primi passi con il mouse (software per la scuola dell'infanzia)

TUX Paint per colorare e disegnare al Computer

Logicamente (dal sito Fantavolando)

Software didattici (classe seconda): software di N. Secchi: Matemagica

Giochi didattici di Vbscuola: Obiettivo Qwerty, Dettato di Mago Merlino, Pianeta verde, Luna porto, Lupo lepre, Puzzle matematico, Tavola pitagorica, Calcolo mentale, Madre natura (addizione e sottrazione), Mele pari e dispari, Scuola degli gnomi: Il ponte, La scala, Le fragole (ordine alfabetico, difficoltà ortografiche), Jos sulla luna (nomi, aggettivi), Ordina le frasi, Easy Clock (uso dell'orologio)

Baby flash; Grammagica

dal software di Ivana Sacchi: giochi didattici di matematica, Crucipuzzle (giochi di parole) e Difficoltà ortografiche

Software: Sketch Up , programma Paint e Tux Paint per disegnare al computer, Tux type scaricabile da Internet (giochi interattivi con difficoltà diverse, da utilizzare per la videoscrittura, prima del tutore dattilo)