

PROGETTO: INFORMATICA-MULTIMEDIALITA'**CLASSE: 3^****COMPETENZE:**

- 1- Utilizzare lo strumento informatico per pianificare/ facilitare il proprio lavoro con l'impiego di editor testi e programmi di grafica.
- 2- Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- 3- Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali
- 4- Sviluppare il pensiero computazionale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI/ ATTIVITA'
<p>1- Conoscere le principali procedure per l' utilizzo del computer</p> <p>2 - Saper utilizzare software didattici</p> <p>3 - Conoscere e usare le principali funzioni della casella degli strumenti e del menù di un programma di disegno</p> <p>4- Prendere confidenza con il programma di editor testi, attraverso giochi e attività divertenti</p>	<ul style="list-style-type: none">• Apertura e chiusura di un programma• Salvataggio e recupero di dati da file e cartelle• Esecuzione di giochi interattivi per potenziare abilità cognitive e grafiche• Realizzazione di un disegno/segnalibro/biglietto utilizzando il programma Paint• Esercitazioni sull'uso della tastiera: posizione delle lettere, tasti per cancellare, tasti maiuscole, uso dei tasti freccia, utilizzando il programma "Tutore dattilo"

<p>5 - Sviluppare la capacità di problem solving</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Videoscrittura di semplici testi (lettera/biglietto di Natale, invito a una festa) per l'esplorazione del programma Writer e l'uso di alcune funzioni: <ul style="list-style-type: none"> - procedure di selezione - copia – incolla • Completamento / modifica di testi sulla base di istruzioni fornite: <ul style="list-style-type: none"> - correzione ortografica - ordine alfabetico - formattazione del testo (dimensioni, tipo di carattere, colore, allineamento) • Completamento / modifica / riscrittura di testi sulla base di istruzioni fornite, anche per potenziare abilità linguistiche: <ul style="list-style-type: none"> - eseguire correzioni ortografiche ad un testo - eseguire esercizi di rinforzo/approfondimento sulle strutture morfosintattiche e grammaticali (analisi logica e grammaticale, i verbi, la punteggiatura, ecc.) • Utilizzare semplici linguaggi di programmazione (CODE)
--	--

METODI E STRUMENTI

- Software didattici. Indicativamente: “da Vb Scuola”: Lupo e lepre – Luna porto – Pianeta verde – Tavola pitagorica – Zuccherini - Operazioni – Simmetrie – Angoli – Puzzle aritmetico – Calcolo mentale – Easy Cock - Equivalenze (Cucchierato); da “Digilander.it” (ortografia: accento, apostrofo, divisione in sillabe, ecc.)
- Matemagica e Mat-adventur (Nicoletta Secchi)
- Sketch Up
- Programma Paint per disegnare al computer, programma Writer per scrivere testi
- Sito da consultare: Learning app