

PROGETTO INFORMATICA-MULTIMEDIALITA'

CLASSE 5[^]

COMPETENZE:

- ⤴ Utilizzare lo strumento informatico per pianificare-facilitare il proprio lavoro con l'impiego di editor testi, programmi di grafica e di presentazione;
- ⤴ Ricercare in rete informazioni utili allo studio e alla soluzione di problemi quotidiani
- ⤴ Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni
- ⤴ Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali
- ⤴ Iniziare e riconoscere le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale
- ⤴ Sviluppare il pensiero computazionale

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI-ATTIVITA'
<p>1) Conoscere le parti costitutive del computer e le principali procedure del suo utilizzo:</p> <p>2) Saper utilizzare software didattici</p> <p>3) Conoscere e utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura</p>	<ul style="list-style-type: none">• Individuazione degli elementi che compongono il computer e conoscenza della loro funzione• Apertura e chiusura di un programma• Salvataggio e recupero di dati in files e cartelle • Esecuzione di giochi interattivi per potenziare abilità cognitive e grafiche • Videoscrittura di testi utilizzando le principali funzioni del programma Writer: procedure di selezione copia – incolla• Formattazione del testo: dimensioni, tipo di carattere, colore, allineamento, interlinea, inserimento di caselle di testo, bordi, immagini e Wordart• Completamento / modifica / riscrittura di testi sulla base di istruzioni fornite, anche per potenziare abilità linguistiche:

<p>4) Conoscere e utilizzare le principali funzioni di un programma di presentazione</p> <p>5) Ricercare informazioni utili e necessarie a completare il processo di apprendimento</p> <p>6) Sviluppare la capacità di problem solving</p>	<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.) • Uso di forme per creare disegni e composizioni grafiche di fantasia: spostare, ridimensionare, ruotare forme, cambiare colore e spessore ai bordi, usare effetti di riempimento • Esplorazione attiva di un ipertesto per coglierne la struttura e per sperimentare il funzionamento dei link • Preparazione di un progetto collaborativo e realizzazione collettiva di un semplice ipertesto, attraverso l'interazione di immagini e testi • Esplorazione di siti didattici per avvicinare gli alunni agli strumenti interattivi della rete • Utilizzare semplici linguaggi di programmazione (CODE)
--	---

METODI E STRUMENTI

- Software didattici
- Mat-adventure (Nicoletta Secchi);
- I giochi di Ivana Sacchi : l'Italia
- Equivalenze (Cucchierato)
- Sketch Up
- Programma Writer per eseguire esercizi, scrivere testi, inserire forme e trasformarle
- Programma Impress per realizzare un ipertesto su un argomento scelto dagli insegnanti.
- Sito da consultare: Learning app e Alice nel paese di internet