

# **PROGRAMMAZIONE CURRICOLARE DI INFORMATICA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

## **Premessa**

Lo scopo principale dell'insegnamento dell'informatica è quello di far acquisire agli alunni strumenti operativi e concettuali che permettono una prima forma di interazione con "oggetti" multimediali.

## **SCUOLA DELL'INFANZIA**

### **I bambini, le bambine e il computer**

Il computer non toglie spazio al gioco, alla manipolazione, al disegno, alla drammatizzazione, ai linguaggi espressivi in genere. Esso integra queste attività perché permette di svilupparle, di modificarle, di renderle qualcos'altro, in ogni modo sempre un prodotto alla portata dei bambini e delle bambine.

L'insegnante propone attività che rafforzano la motivazione e richiedono un continuo confronto sulle modalità per realizzare il lavoro e renderlo rilevante, interessante e piacevole.

Il computer in sezione per:

- familiarizzare in modo giocoso con lo strumento,
- giocare con software didattici,
- disegnare,
- avviare alla costruzione di cartoni animati,
- avviare alla sonorizzazione di una breve storia,
- scrivere,
- dettare all'insegnante scribe.

## **CLASSE PRIMA DELLA SCUOLA PRIMARIA**

- Conoscere le varie parti che compongono il computer: monitor, tastiera, mouse, case.
- Accendere e spegnere la macchina.
- Utilizzare il computer per disegnare o realizzare semplici animazioni, scrivere parole, numeri e semplici frasi.

## **CLASSI SECONDA E TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA**

- Creare cartelle e file di testo e di disegno; copiare, aprire, chiudere, salvare file nel computer di classe o in una periferica rimovibile, usando anche la rete interna.
- Scrivere brevi e semplici brani utilizzando la videoscrittura e un correttore ortografico e grammaticale.
- Disegnare e produrre immagini anche su tema, adoperando semplici programmi di grafica.
- Utilizzare la fotocamera digitale: realizzare immagini fotografiche, importare foto, organizzarle, stamparle.
- Avviare all'uso di internet: aprire un browser e visitare siti già selezionati dall'insegnante.
- Avviare all'uso della posta elettronica: aprire il programma, scrivere ed inviare messaggi, scaricare e leggere messaggi.
- Progettare e realizzare semplici animazioni o brevissimi filmati.

## **CLASSI QUARTA E QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA**

- Usare lo scanner per acquisire immagini.
- Usare la videocamera digitale per documentare esperienze di classe.
- Modificare immagini acquisite con la fotocamera digitale o importate.
- Approfondire ed estendere l'impiego della videoscrittura.

- Inserire nei testi le immagini realizzate.
- Utilizzare semplici algoritmi per l'ordinamento e la ricerca.
- Creare semplici pagine personali o della classe da inserire sul sito web della scuola.
- Utilizzare internet: conoscere vari motori di ricerca, selezionare le informazioni e il materiale significativo in base a un tema di studio o di approfondimento.
- Utilizzare la posta elettronica in modo autonomo per comunicare.

## **PRIMO BIENNIO DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

- Utilizzare programmi specifici per presentazioni e comunicazioni di idee, contenuti, immagini ecc.
- Utilizzare algoritmi (ordinamento, calcolo, ragionamento logico-matematico).
- Utilizzare computer e software specifici per approfondire o recuperare aspetti disciplinari e interdisciplinari.
- Utilizzare internet per documentare e la posta elettronica per comunicare.
- Utilizzare la comunicazione in rete locale.

## **IL TERZO ANNO DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

- Utilizzare gli ambienti operativi del computer e programmi di varie utilità.
- Utilizzare un semplice linguaggio di programmazione per risolvere problemi concreti.
- Utilizzare in modo approfondito ed estensivo i programmi applicativi per la gestione dei documenti, l'elaborazione dei testi, la raccolta, presentazione e archiviazione dei dati (foglio elettronico) ecc.
- Uso dello scanner, della videocamera digitale e di altri strumenti in grado di riprodurre immagini e suoni.

## **METODOLOGIA**

S'intende organizzare percorsi interdisciplinari su temi che coinvolgono vari ambiti: linguistico/espressivo, grafico/iconico, geometrico/aritmetico, ecc...

Gli obiettivi specifici di apprendimento, saranno contestualizzati per permettere a ciascun alunno di sviluppare le personali capacità ed il patrimonio di esperienze legato al proprio ambiente di vita.

Si tratta di attivare percorsi didattici che da un progetto iniziale, legato alla risoluzione di un problema, attraverso fasi ben chiare, arrivi alla realizzazione di un "prodotto" finale.