

<b>PIANO TRIENNALE DELL'OFFERTA FORMATIVA</b>  <b>PROGETTO FORMATIVO</b>	<b>ISTITUTO COMPRENSIVO</b> <b>di</b> <b>via ACERBI</b>
--	---

<b>ANNO SCOLASTICO: 2017/2018</b>
<b>TITOLO: laboratorio di Informatica</b>
<b>RESPONSABILE:</b> Gabba Roberta
<b>AREA DI RIFERIMENTO:</b> <input type="checkbox"/> Lingue <input checked="" type="checkbox"/> Matematica/Scienze/Tecnologia <input type="checkbox"/> Territorio e ambiente <input type="checkbox"/> Inclusione <input checked="" type="checkbox"/> Immagine <input type="checkbox"/> Cittadinanza e costituzione
<b>OBIETTIVI FORMATIVI DA RAGGIUNGERE:</b> rispettare l'ambiente scolastico utilizzando con cura i materiali offerti. Portare a termine consapevolmente l'impegno preso. Maturare la capacità di scegliere, prendere decisioni e riflettere. Saper riconoscere l'importanza delle regole e rispettarle. Partecipare alle attività proposte collaborando con gli altri. Usare adeguatamente le mani per afferrare. Decodificare messaggi, comprendere consegne e contenuti più complessi. Usare il linguaggio per trovare accordi. Decodificare il segno e comprenderne il significato. Distinguere le lettere da altri simboli grafici. Esplorare le potenzialità offerte dai nuovi linguaggi tecnologici per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse. Saper riconoscere e denominare alcuni componenti hardware: tastiera, mouse, schermo, stampante, processore, cd, scanner, casse acustiche. Imparare ad utilizzare: il mouse, la tastiera, a regolare il volume delle casse acustiche; apprendere ed utilizzare in modo corretto le modalità di accensione e spegnimento del PC e il percorso adeguato per arrivare al programma di lavoro prescelto; utilizzare il computer per conoscere ed eseguire giochi didattici, per colorare, per inventare, per riconoscere: numeri, lettere e forme geometriche (rotondo, rettangolo, triangolo, quadrato), per scrivere, per costruire immagini. Approcciarsi all'uso della LIM, in previsione del passaggio alla scuola primaria.
<b>COMPETENZE DA MIGLIORARE:</b> - stima di sé - accettare il confronto, la discussione, punti di vista diversi - controllare e coordinare i movimenti a livello dinamico-generale ed oculo-manuale - usare il mezzo informatico per momenti ludici, per manifestare stati d'animo e sviluppare abilità logiche
<b>METODOLOGIE UTILIZZATE:</b> lezioni frontali, lavori di gruppo, attività di intersezione. Utilizzo del materiale multimediale: - a coppie per favorire: confronti, collaborazione, attenzione alla tempistica ed alle richieste/consegne;

- singolarmente per stimolare: la concentrazione e la creatività personale.

**DESCRIZIONE:** si partirà da una breve indagine sul possesso di un pc e relativo utilizzo a casa con o senza l'aiuto di un familiare. Si proseguirà con la descrizione delle parti che lo compongono e loro utilizzo ponendo un'attenzione particolare, per tutto il periodo del percorso, alla corretta procedura di accensione e spegnimento del pc. Si utilizzeranno giochi educativi-didattici Imparogiocando – Ed. Rizzoli – I miei primi successi con il computer: Le lettere, I numeri, Le forme, I colori, I suoni. Software di "IVANA" e vari programmi scaricati dal web. Verranno organizzate attività mirate e graduate con l'utilizzo di giochi didattici per: potenziare la coordinazione oculo-manuale, colorare, disegnare, riconoscere i numeri, le lettere e le forme geometriche, per scrivere, costruire immagini, realizzare puzzle, comporre giochi logici. Le attività svolte, saranno arricchite dall'uso del programma Paint per la creazione di elaborati a completamento del progetto Palumadà.