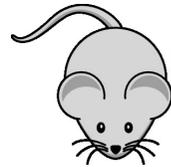


UNITA' DI APPRENDIMENTO DI INFORMATICA

CLASSE PRIMA



Chip mouse



Primi approcci all'uso del computer nelle classi prime

Quello proposto è un percorso da sviluppare con in bambini di **classe prima** nel laboratorio di informatica. Alcune delle attività possono essere svolte in classe, rimane comunque fondamentale dedicare grande spazio all'esercitazione diretta sulle macchine in laboratorio.

L'unità di apprendimento può essere utilizzata così com'è o come punto di partenza per altri percorsi che possono essere personalizzati e ampliati da ogni singolo insegnante.

Per lo svolgimento delle diverse attività è possibile utilizzare semplici programmi di videoscrittura (Open Office, Word- Pad o Word) e di grafica (Paint o simile).

1. Dati identificativi

TITOLO *Chip Mouse*

AMBITO DISCIPLINARE *Informatica*

CLASSE *I*

ANNO SCOLASTICO

2. Articolazione dell'Unità d'Apprendimento

Obiettivi specifici di apprendimento

Conoscenze

- Riconoscere le principali parti hardware di un computer: unità centrale, tastiera, mouse, schermo, stampante.
- Conoscere la procedura per accendere e spegnere il computer
- Conoscere la procedura per avviare e chiudere il programma di grafica.
- Conoscere la finestra di Paint: barra del titolo, barra degli strumenti, barra dei menu, tavolozza dei colori, pulsanti di controllo della finestra.
- Conoscere Paint e alcuni suoi comandi principali per realizzare giochi con linee, forme e colori.
- Conoscere la procedura per avviare e chiudere il programma di videoscrittura
- Conoscere la finestra di un programma di videoscrittura: barra del titolo, barra dei menu, barra della formattazione, pulsanti di controllo della finestra.
- Riconoscere sul desktop l'icona del programma di gioco
- Conoscere la procedura per avviare e chiudere il programma di gioco
- Conoscere i comandi principali del gioco
- Conoscere semplici regole per l'utilizzo delle apparecchiature multimediali.

Abilità

- Orientarsi sul desktop (scrivania)
- Saper avviare e chiudere il programma di grafica
- Saper avviare e chiudere il programma di videoscrittura
- Usare il programma di videoscrittura per scrivere parole utilizzando le principali operazioni di videoscrittura: muoversi nel testo, cancellare, separare.
- Utilizzare il mouse attraverso giochi e attività specifiche.
- Acquisire una migliore coordinazione oculo-manuale.
- Controllare e coordinare la motricità fine.
- Iniziare a individuare e memorizzare la posizione delle lettere e dei numeri sulla tastiera.
- Riconoscere la funzione dei tasti principali (barra spaziatrice, invio, backspace, frecce direzionali)
- Affinare la coordinazione oculo-manuale utilizzando il mouse e la tastiera
- Lavorare insieme con un obiettivo comune
- Accettare la suddivisione degli incarichi
- Aiutare il compagno di lavoro

Obiettivi formativi

1. Conoscere le parti principali del computer.
2. Realizzare e riprodurre semplici disegni con un programma di grafica
3. Scrivere parole e brevi frasi con un programma di videoscrittura
4. Utilizzare programmi e giochi didattici con il computer
5. Sviluppare un atteggiamento consapevole e autonomo nel lavoro di gruppo e individuale.

Competenze e esiti in uscita

- Conoscere e utilizzare il computer per semplici attività didattiche
- Utilizzare il computer come ambiente di gioco

3. Attività e contenuti principali

COMPETENZE	OBIETTIVI, ATTIVITA' E CONTENUTI	TEMPI
<p>Conoscere e utilizzare il computer per semplici attività didattiche</p>	<p>RICONOSCERE LE PRINCIPALI PARTI HARDWARE DI UN COMPUTER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentazione dei componenti principali del computer, il loro nome e la loro funzione utilizzando un approccio fantastico che prevede un personaggio guida che "abita" nel computer e che presenta le parti che compongono la sua casa. (Scheda 1 "Chip!!!"); • colorazione di una scheda che rappresenta il computer e le sue componenti. (Scheda 2 "Chip ci presenta la sua casa..."); • preparazione di un cartellone riassuntivo. 	<p>3 lezioni</p>
	<p>ACCENDERE E SPEGNERE IL COMPUTER E ORIENTARSI SUL DESKTOP (SCRIVANIA)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spiegazione dei comandi da seguire per accendere e spegnere il computer; • presentazione della scrivania (desktop) del computer, la barra delle applicazioni e il menu Avvio; • presentazione del menu "Accessori" paragonabile ad un astuccio primo approccio con il programma Paint per realizzare semplici "scarabocchi"; • presentazione del mouse¹ e colorazione della scheda per riconoscere le sue parti principali (Scheda 3 "Guarda come sono bello"); • realizzazione di semplici disegni: uso del pennello per disegnare le onde del mare, un sole, le nuvole; • compilazione di un semplice diagramma di flusso che illustri le fasi di accensione e spegnimento di un computer. (Scheda 4 "Come accendere e spegnere il computer?"). 	

¹ Per abituare e bambini all'utilizzo del mouse spieghiamo che, per lavorare bene, Chip mouse deve essere accarezzato e coccolato: dobbiamo coprirlo con tutta la mano e appoggiare le dita indice e medio sui due tasti.

COMPETENZE	OBIETTIVI, ATTIVITA' E CONTENUTI	TEMPI
<p>Conoscere e utilizzare il computer per semplici attività didattiche</p>	<p>PAINT E ALCUNI SUOI COMANDI PRINCIPALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentazione dei comandi da seguire per entrare in Paint; • compilazione del diagramma di flusso per entrare nel programma e disegno dell'icona di Paint (Scheda 5 "Disegni, colori.... Paint"); • presentazione della videata di Paint: barra degli strumenti e tavolozza dei colori; • realizzazione di semplici disegni: uso del pennello per disegnare tre palloncini, una casetta, un albero, un fiore ecc • colorazione dei disegni usando diverse tecniche: il riempi, lo spruzzo ecc; • presentazione del menù modifica e del comando annulla; • uso della pennello e delle figure geometriche per disegnare/colorare Chip e la sua casa e stampa del disegno (Scheda 6 "Ecco il mio capolavoro"); 	<p>3 lezioni</p>
<p>Utilizzare il computer come ambiente di gioco</p>	<p>SCRIVERE PAROLE CON OPEN OFFICE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentazione del mouse: modalità di utilizzo, uso delle parole "cliccare", "puntatore" e "cursore"; • presentazione della tastiera; i computer devono essere accesi e pronti per essere utilizzati su un semplice programma di videoscrittura, inoltre verrà selezionato un carattere facilmente leggibile e di dimensioni abbastanza grandi (28-36); • videoscrittura di lettere, numeri e parole sotto forma di gioco; • videoscrittura dei nomi dei compagni utilizzando i tasti: barra spaziatrice "maiuscolo", (shift, lucchetto) "gomma" (Backspace), "invio";² • stampa del documento usando il pulsante stampa nella barra degli strumenti; • consegna e colorazione della scheda (Scheda 7 "Colora vocali, consonanti e numeri sulla tastiera"). 	<p>3 lezioni</p>

² Sugeriamo ai bambini di utilizzare entrambe le mani per scrivere con la tastiera. Per aiutarli chiediamo di alzare in alto le mani con il palmo rivolto verso il monitor e i pollici che si toccano. Facciamo posare le mani sulla tastiera con i pollici sopra la barra spaziatrice: ecco le regioni della tastiera dove si usano la mano destra e sinistra.

COMPETENZE	OBIETTIVI, ATTIVITA' E CONTENUTI	TEMPI
	<p>SCRIVERE FRASI E BREVI TESTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentazione dei comandi da seguire per entrare in WordPad ; • compilazione del diagramma di flusso per entrare nel programma e disegno dell'icona di Word Pad (Scheda 8 "Parola, per parola ..!"); • consegna e colorazione della scheda 9 "Colora i tasti speciali sulla tastiera". • produzione di una breve presentazione di se stessi, uso dei tasti di direzione e del tasto canc, stampa dei lavori usando il pulsante nella barra degli strumenti; (Scheda 10 "Scriviamo con il computer"); • eseguire un disegno in Paint e, attraverso il COPIA/INCOLLA, inserirlo in Word PAD; • riscrivere le parti del computer con Word Pad, salvare il documento e stamparlo; • compilazione della scheda 11 "Cosa hai imparato?" allo scopo di riconoscere le funzioni del mouse e della tastiera; • compilazione della scheda di autovalutazione (scheda 12 "Cosa so fare nel laboratorio di informatica"). 	<p>4 lezioni</p>

4. Organizzazione didattica

Metodologia

Quello proposto è un percorso da sviluppare con i bambini di classe prima nel laboratorio di informatica.

Alcune delle attività possono essere svolte in classe, rimane comunque fondamentale dedicare grande spazio all'esercitazione diretta sulle macchine in laboratorio. Qui i bambini, suddivisi a coppie saranno aiutati a decidere i turni e le regole di utilizzo del computer. Il ruolo dell'insegnante è, in questa fase, decisivo garantendo con il suo intervento la possibilità a tutti di lavorare. A questo proposito è importante che, a cadenza mensile o bimestrale, vi sia una rotazione delle coppie che verranno formate nei più svariati modi: a caso, a estrazione, scelte dall'insegnante ecc. Ai bambini viene data una tabella all'interno della quale, di volta in volta, vengono specificati:

- i tempi del lavoro in coppia (es mesi febbraio/marzo),
- i nomi dei bambini che costituiscono la coppia
- la valutazione del lavoro che è espressa da ciascun bambino, con un giudizio.³

Questo sistema, oltre a garantire un'adeguata rotazione, permette ai bambini di valutare il lavoro svolto.

³ Esempio di tabella

MESI	E' CAPITATO COSÌ.....	SONO IN COPPIA CON.....	ABBIAMO LAVORATO... 😊 😐 😞
⇒ FEBBRAIO/MARZO			

Sussidi, supporti didattici e strumenti

Per lo svolgimento delle diverse attività è possibile utilizzare semplici programmi di videoscrittura (Open Office o Word) e di grafica (Paint). Le attività proposte al punto 3 possono essere alternate con giochi didattici specifici per l'apprendimento della lettura, della scrittura e del calcolo, scaricabili dal sito www.ivanasacchi.it come ad esempio:

- "Giocasillabe"
- "Completa"
- "Colora"
- "ContaDieci".

Inoltre, possono essere proposti specifici giochi per:

- memorizzare la posizione dei tasti sulla tastiera del computer;
- imparare i movimenti del mouse e migliorare la coordinazione oculo-manuale.

A questo scopo sono utili i seguenti programmi: klik, doppioclik, patente mouse, trascina, palloncini, obiettivo qwerty e trova il tasto.

Altri materiali sono disponibili on line sul portale "*Bambini siete pronti a navigare?*" all'indirizzo http://www.ddrivoli1.it/siete_pronti_a_navigare/siete_pronti_a_navigare.htm

Durata dell'UdA

Un quadrimestre: 13 lezioni di 2 ore circa

5. Accertamento delle competenze

Tempi, strumenti e modalità di verifica

La verifica delle conoscenze e delle abilità avverrà attraverso:

- osservazioni occasionali e conversazioni;
 - la compilazione e colorazione di schede strutturate;
 - rilevazione finale delle competenze apprese mediante scheda strutturata;
 - la compilazione di un modello basato sull'autovalutazione per la rilevazione degli apprendimenti in base ai percorsi effettivamente svolti.
-