

# CLASSE SECONDA

## Un computer per amico



Quello proposto è un percorso da sviluppare con in bambini di **classe SECONDA** 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** Un computer per amico

**AMBITO DISCIPLINARE** Informatica

**CLASSE II**

**ANNO SCOLASTICO** .....

## 2. Articolazione dell'Unità d'Apprendimento

Obiettivi specifici di apprendimento

Conoscenze

- Riconoscere, individuare e nominare le parti hardware di un computer: unità centrale, tastiera, mouse, schermo, stampante
- Conoscere Paint o altro programma di per realizzare e colorare disegni a mano libera e con figure geometriche.
- Conoscere la procedura per spegnere e accendere il computer
- Conoscere la procedura per aprire e chiudere un programma di videoscrittura, conoscerne l'ambiente e i suoi comandi principali.
- Riconoscere le tipologie dei caratteri nella videoscrittura (font e dimensione)
- Conoscere i diversi metodi di allineamento del testo.
- Conoscere le principali procedure per eseguire il copia/incolla di un'immagine in un testo
- Utilizzare correttamente gli strumenti multimediali presenti in laboratorio
- Conoscere le regole per l'utilizzo delle strumentazioni multimediali.

Abilità

- Usare gli strumenti particolari di Paint: le funzioni dal menu dei comandi (apri, salva, stampa, annulla, copia/incolla, zoom), le caselle dei comandi (barra degli strumenti) e i colori (tavolozza)
- Sapere aprire e chiudere un programma di videoscrittura
- Usare in modo appropriato i tasti per le maiuscole (lucchetto e shift), gli spazi, la cancellazione dei caratteri e l'invio.
- Utilizzare le seguenti operazioni di videoscrittura:
  - aprire un documento usando l'icona nella barra degli strumenti;
  - muoversi nel testo;
  - selezionare il testo;
  - usare le risorse tipografiche;
  - cancellare ed inserire spazi;
  - inserire parole mancanti;
  - copiare e incollare, salvare, stampare utilizzando i tasti a scelta rapida.

- Copiare ed incollare, con la guida dell'insegnante, un disegno da un programma di grafica ad uno di videoscrittura seguendo indicazioni verbali o scritte
- Inserire nei testi immagini o scritte artistiche (clip art, word art, Font work)
- Portare a termine un'attività
- Riconoscere la necessità di seguire alcune fondamentali norme di sicurezza per utilizzare il computer.

### **Obiettivi formativi**

1. Conoscere il funzionamento del computer
2. Realizzare e riprodurre disegni con un programma di grafica.
3. Scrivere con il computer, utilizzando gli strumenti specifici della videoscrittura
4. "Manipolare" testi: attributi e forma
5. Associare al testo scritto immagini e/o disegni.
6. Sviluppare un atteggiamento consapevole e autonomo nel lavoro di gruppo e individuale

### **Competenze**

1. Conoscere e utilizzare il computer per facilitare l'apprendimento e la comunicazione
2. Conoscere e utilizzare semplici programmi di videoscrittura e di grafica

### 3. Attività e contenuti principali

COMPETENZE	OBIETTIVI, ATTIVITA' E CONTENUTI	TEMPI
<p>Conoscere e utilizzare il computer per facilitare l'apprendimento e la comunicazione</p> <p>Conoscere e utilizzare semplici programmi di grafica</p>	<p>COSA RICORDI DELLE COSE FATTE LO SCORSO ANNO?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• REALIZZARE E RIPRODURRE DISEGNI CON UN PROGRAMMA DI GRAFICA</li> <li>• ASSOCIARE AL TESTO SCRITTO IMMAGINI E/O DISEGNI</li> <li>• CONOSCERE PAINT E I SUOI COMANDI PRINCIPALI PER REALIZZARE E COLORARE DISEGNI</li> </ul> <p><u>Attività:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ripasso a voce con vari giochi le principali parti hardware di un computer: unità centrale, tastiera, mouse, schermo del computer e dei programmi utilizzati;</li> <li>- compilazione da parte di ciascun bambino di una scheda al fine di stabilire, in linea di massima, i livelli di conoscenza informatica che ognuno possiede (scheda <b>"Cosa ti ricordi...."</b>);</li> <li>- ripasso a voce dei comandi per entrare in Paint e dei suoi principali strumenti: completare la scheda <b>"Divertiamoci con Paint"</b>, completare il disegno e stampa in duplice copia;</li> <li>- ripasso a voce dei comandi per entrare nel programma di videoscrittura e di grafica e dei componenti fondamentali barre del titolo, dei menu, della formattazione, pulsanti controllo finestra</li> <li>- realizzazione della copertina del quaderno: in un documento nuovo scrivere il proprio nome, cognome scegliere a piacere carattere e grandezza;</li> <li>- in un foglio nuovo di Paint realizzare un disegno a piacere per illustrare la copertina;</li> <li>- attraverso la procedura del copia e incolla inserire il disegno nel testo;</li> <li>- ripasso della procedura per spegnere correttamente il computer scheda <b>("Ti ricordi come si accende e spegne il computer?"</b></li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>3 lezioni</b></p>

COMPETENZE	OBIETTIVI, ATTIVITA' E CONTENUTI	TEMPI
<p>Conoscere e utilizzare semplici programmi di videoscrittura</p>	<p>SCRIVERE CON IL COMPUTER E "MANIPOLARE" TESTI: ATTRIBUTI E FORMA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- modifica del tipo di carattere e della dimensione</li> <li>- applicazione dei formati <i>inclinato</i>, <b>grassetto</b>, <u>sottolineato</u></li> <li>- allineamento del testo (margine sinistro, destro, centrato)</li> </ul> <p><u>Attività:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compilazione scheda di ripasso sulla tastiera scheda <b>"Ripassiamo ....i tasti della tastiera"</b>;</li> <li>- Dato un semplice testo su supporto cartaceo scheda <b>"Scriviamo con il computer. Scheda 1"</b> cercare di riscriverlo a video rispettando i caratteri, la formattazione e l'allineamento del testo;</li> <li>- salvataggio del lavoro nella cartella corrispondente alla propria classe con l'aiuto dell'insegnante;</li> <li>- lettura e colorazione della scheda <b>"Come si scrive con il computer?"</b>.</li> <li>- compilazione scheda <b>"I tasti "speciali" della tastiera"</b> allo scopo di consolidare la conoscenza di alcuni tasti particolari della tastiera.</li> </ul>	<p><b>3 lezioni</b></p>
	<p>SCRIVERE CON IL COMPUTER, UTILIZZANDO GLI STRUMENTI SPECIFICI DELLA VIDEOSCRITTURA</p> <p>Utilizzare le principali operazioni di videoscrittura: muoversi nel testo, selezionare, cancellare, eliminare o inserire spazi, inserire parole mancanti.</p> <p>MUOVERSI NEL TESTO E SELEZIONARE</p> <p><u>Attività:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dato un semplice testo (scheda <b>"Scriviamo con il computer. Scheda 2"</b>) modificare la formattazione (grandezza e tipo di carattere, allineamento, risorse tipografiche);</li> </ul> <p>CANCELLARE E INSERIRE SPAZI, SCRIVERE PAROLE MANCANTI</p> <p><u>Attività:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprire i vari documenti utilizzando l'opzione FILE - APRI;</li> <li>- modificare alcuni testi scritti in classe (schede <b>"Scriviamo con il computer. Scheda 3"</b>, <b>"Scriviamo con il computer. Scheda 4"</b>) utilizzando le seguenti operazioni di videoscrittura: <ul style="list-style-type: none"> <li>- inserire parole mancanti;</li> <li>- cancellare ed inserire spazi;</li> </ul> </li> <li>- leggere e colorare la scheda <b>"Dove vanno a finire i disegni e i testi?"</b>.</li> </ul>	<p><b>1 -2 lezioni</b></p> <p><b>3 lezioni</b></p>

COMPETENZE	OBIETTIVI, ATTIVITA' E CONTENUTI	TEMPI
	USO DI WORD O OPEN OFFICE PER LA CREAZIONE DI UN GIORNALINO CARTACEO Inserimento di word art o font work, clip art e immagini <u>Attività:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprire i vari documenti utilizzando l'opzione FILE – APRI;</li> <li>- Modificare o digitare testi utilizzando le operazioni di videoscrittura;</li> <li>- Inserire Word Art o font work per abbellire i testi</li> </ul> Verifica: completare la scheda <b>"Cosa hai imparato"</b> Compilazione della scheda di autovalutazione <b>"Cosa so fare nel laboratorio di informatica"</b>	<b>4-5 lezioni</b>

#### 4. Organizzazione didattica

##### Metodologia

Quello proposto è un percorso da sviluppare con in bambini di classe seconda 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 piccoli gruppi (non superiori a tre), 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 mese di novembre),
- i nomi dei bambini che formano la coppia
- la valutazione del lavoro che è espressa da ciascun bambino, con un giudizio.<sup>1</sup>

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

<sup>1</sup> Esempio di tabella

MESI	E' CAPITATO COSÌ.....	SONO IN COPPIA CON.....	ABBIAMO LAVORATO... 
⇒ SETTEMBRE/OTTOBRE			

## Sussidi, supporti didattici e strumenti

Per lo svolgimento dell'UdA è necessario utilizzare semplici programmi di videoscrittura (Word Pad) e di grafica (Paint).

Le attività proposte al punto 3 possono essere alternate con giochi didattici specifici per:

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

I programmi sono scaricabili dal sito [www.ivanasacchi.it](http://www.ivanasacchi.it)

A questo scopo sono utili i seguenti programmi: clik, doppioclik, patente mouse, trascina, palloncini, obiettivo qwerty e trova il tasto. Altri giochi sono disponibili sito [www.lamaestraelena.it](http://www.lamaestraelena.it) nella sezione LIM o sul portale *Bambini siete pronti a navigare?*

[http://www.ddrivoli1.it/siete\\_pronti\\_a\\_navigare/siete\\_pronti\\_a\\_navigare.htm](http://www.ddrivoli1.it/siete_pronti_a_navigare/siete_pronti_a_navigare.htm)

## Durata dell'UdA

Intero anno scolastico: 16 lezioni di 2 ore circa

## **5. Accertamento delle competenze**

Tempi, strumenti e modalità di verifica

La verifica delle conoscenze e delle abilità avverrà attraverso:

- rilevazione iniziale delle competenze possedute tramite schede strutturate;
- osservazioni occasionali e conversazioni;
- compilazione di schede strutturate;
- rilevazione finale delle competenze apprese mediante scheda strutturata;
- la compilazione di un modello basato sull'autovalutazione per la rilevazione degli apprendimenti.