

ISTITUTO COMPRENSIVO DI VILLA D'ALMÈ
SCUOLA PRIMARIA
Anno Scolastico 2004/2005
PROGRAMMAZIONE LABORATORIO INFORMATICA

PREMESSA

L'utilizzo del laboratorio si inserisce organicamente nel curricolo scolastico. L'informatica a scuola non è da considerarsi come una disciplina autonoma, anche se presuppone l'acquisizione di competenze e abilità specifiche indispensabili per l'utilizzo del computer e dei programmi, ma come potente strumento trasversale, interno a tutte le discipline del curricolo, utilizzabile per favorire un approccio creativo ed arricchente alle stesse.

Una delle principali finalità della scuola è sviluppare apprendimento negli studenti. Si utilizza il computer nella scuola, quindi, per produrre apprendimento.

Utilizzando le TIC (Tecnologie dell'Informazione e della comunicazione) il docente può migliorare la produttività individuale degli studenti facendo leva sulla motivazione e sull'interesse che gli alunni mostrano nelle attività al computer.

Attraverso le TIC è possibile realizzare un clima educativo e didattico che mira:

- allo sviluppo di processi di **autoapprendimento** (l'imparare ad imparare)
- alla crescita di **autostima** negli alunni con difficoltà di apprendimento
- all'uso dell'errore come stimolo positivo
- a garantire tempi e modalità di apprendimento adatte a ciascuno
- alla valorizzazione delle doti di ogni alunno
- a un ruolo di docente che diventa tutor, facilitatore del processo di apprendimento dell'allievo

FINALITÀ

- Promuovere l'uso del computer come strumento trasversale alle varie discipline.
- Favorire un uso creativo e attivo delle nuove tecnologie per l'espressione e la comunicazione interpersonale.
- Costruire competenze che consentano l'attività didattica supportata dalle nuove tecnologie.
- Promuovere percorsi formativi più adeguati alle esigenze, ai livelli, ai ritmi ed agli stili di apprendimento dell'alunno.
- Favorire negli alunni l'acquisizione di un corretto atteggiamento nei confronti della tecnologia multimediale: non solo gioco, ma anche strumento di apprendimento.

OBIETTIVI EDUCATIVI

- Promuovere processi di socializzazione attraverso il lavoro di gruppo:
 - saper chiedere ed accettare l'aiuto altrui.
 - saper cooperare con i compagni.
 - saper rispettare consegne, tempi e turni d'intervento nel rispetto del lavoro comune.

CLASSE PRIMA

TECNOLOGIA E INFORMATICA	<i>Obiettivi specifici di apprendimento</i>
<ul style="list-style-type: none">• I bisogni primari dell'uomo e i manufatti, gli oggetti, gli strumenti e le macchine che li soddisfano.• Approccio al concetto di algoritmo (procedimento risolutivo).• Fruizione di software didattici.• Software per il disegno.• Esplorazione guidata in Internet.	<ul style="list-style-type: none">- Conoscere i principali componenti del computer: pulsante di accensione, monitor, tastiera e mouse.- Accendere e spegnere la macchina.- Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi didattici.- Disegnare a colori adoperando semplici programmi di grafica.- Accedere ad alcuni siti internet dedicati ai bambini.

PRIMO BIENNIO CLASSI SECONDA E TERZA

TECNOLOGIA E INFORMATICA	<i>Obiettivi specifici di apprendimento</i>
<ul style="list-style-type: none">• Computer come strumento di lavoro• Concetto di algoritmo (procedimento risolutivo)• Fruizione di software didattici• Software per il disegno e registratore suoni.• Ricercare informazioni.	<ul style="list-style-type: none">- Scrivere piccoli e semplici brani utilizzando la videoscrittura e un buon correttore ortografico e grammaticale- Capire l'algoritmo mediante esempi concreti.- Acquisire concetti disciplinari attraverso un'interazione ludica.- Disegnare a colori adoperando semplici programmi di grafica.- Utilizzare immagini ed accompagnarle con suoni al computer.- Accedere ad Internet per cercare informazioni (siti meteo e siti per ragazzi)

**SECONDO BIENNIO
CLASSI QUARTA E QUINTA**

TECNOLOGIA E INFORMATICA	<i>Obiettivi specifici di apprendimento</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Significato elementare di Energia, le sue diverse forme e le macchine che le utilizzano. • Software per il disegno. • Computer come strumento di lavoro. • Concetto di algoritmo (procedimento risolutivo) • Fruizione di software didattici. • Esprimersi e comunicare mediante tecnologie multimediali. • Ricercare informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare, analizzare e riconoscere le macchine in grado di riprodurre testi, immagini e suoni. - Adoperare le procedure più elementari dei linguaggi di rappresentazione: grafico/iconico e modellistico tridimensionale. - Utilizzare la videoscrittura per inserire immagini nei testi, scrivere relazioni, creare una copertina e un indice. - Utilizzare semplici algoritmi per l'ordinamento e la ricerca. - Utilizzare semplici CD-Rom multimediali interattivi e giochi didattici per l'apprendimento nelle varie discipline. - Utilizzare programmi didattici per l'insegnamento del calcolo e della geometria elementare. - Creare semplici pagine personali o della classe da inserire sul sito della scuola. - Conoscere gli ipertesti, progettare e realizzare un semplice ipertesto - Consultare opere multimediali. - Utilizzare Internet per leggere e ricercare informazioni.

METODOLOGIA

L'informatica sarà intesa non come *disciplina* autonoma, anche se presuppone autonomi e specifici apprendimenti di base indispensabili per consentirne l'uso elementare, ma come *metodo* trasversale interno a tutte le discipline del curriculum, essa sarà quindi utilizzata per favorire un approccio creativo e trasversale a tutte le discipline; l'alfabetizzazione sarà perseguita in itinere, mediante l'uso frequente del computer.

La metodologia usata nel processo insegnamento-apprendimento con l'utilizzo delle PC comporta il superamento del **rapporto comunicativo a due**

docente-allievo (emittente-ricevente) che si trasforma in un **rapporto educativo a tre insegnante-macchina-allievo**.

L'insegnante avrà il ruolo di tutor – facilitatore per permettere al bambino un utilizzo della macchina secondo i suoi tempi e le sue capacità.

Saranno utilizzate modalità di lavoro a gruppi, con l'insegnante che coordina la preparazione, l'esecuzione e la valutazione dei lavori progettati.

L'uso dei mezzi multimediali favorirà processi di socializzazione quali il parlarsi, conoscersi, incontrarsi, confrontarsi, stare insieme in modo da stimolare le potenzialità inespresse di ciascuno.

I bambini che già utilizzano il computer spiegheranno agli altri ciò che hanno già appreso attuando così forme di mutuo insegnamento.

VERIFICA

La verifica sarà effettuata tramite:

- l'osservazione dei bambini in situazione;
- il monitoraggio dell'interesse, della motivazione, della partecipazione e della comprensione dei meccanismi e delle procedure elementari utilizzate;
- produzione di materiale multimediale.