

<p><b>Software per il disegno (Paint)</b></p>	<p><i>Obiettivo specifico di apprendimento: Disegnare a colori adoperando semplici programmi di grafica.</i></p>	
<p><b>Capacità e competenze trasversali.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppare le capacità logiche e creative.</li> <li>• Acquisire capacità di base logico-matematiche e logico-linguistiche</li> <li>• Potenziare le capacità grafiche: percezione visiva/coordinazione oculo-manuale/precisione.</li> <li>• Rinforzare i riferimenti topografici e i concetti spazio temporali.</li> <li>• Categorizzare: grande/piccolo, spesso/sottile</li> <li>• Acquisire e/o potenziare capacità di utilizzare forme, colori e immagini come forma di comunicazione non verbale e alternativa.</li> <li>• Acquisire e/o potenziare capacità di seguire procedure e verificare i risultati.</li> </ul>	
<p><b>Conoscenze e abilità informatiche da acquisire</b></p>	<p><b>Attività (alunni)</b></p>	<p><b>Organizzazione dell'ambiente di lavoro (insegnante)</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere l'icona di Paint sul desktop ed aprire il programma.</li> <li>• Barra del titolo, primi comandi, tasto matita.</li> <li>• Disegnare a mano libera utilizzando lo strumento matita.</li> <li>• Discriminare, riconoscere, individuare le icone degli strumenti del Paint:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tasto gomma, tasti linee, tasto riempi, tavolozza dei colori, tasto zoom.</li> <li>- Tasto pennello.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentazione della finestra di Paint.</li> <li>• Primo utilizzo del programma di disegno per favorire l'utilizzo del mouse.</li> <li>• La matita, il pennello, i colori.</li> <li>• Libera interpretazione dello scarabocchio realizzato.</li> <li>• Colorare a spruzzi utilizzando la tavolozza dei colori.</li> <li>• Tracciare linee colorate cerchi e ellissi, rettangoli, quadrati, cerchi.</li> <li>• Colorare e rielaborare immagini in bianco/nero scelte da archivi predisposti.</li> <li>• Costruire con linee rette e linee curve.</li> <li>• Completare immagini a punti utilizzando linee rette.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Predisposizione dell'ambiente di lavoro: cartelle, file, collegamenti...             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Predisporre collegamento Icona Paint su desktop.</li> <li>- Creare cartelle delle classi.</li> <li>- Predisporre collegamenti alle cartelle delle classi sul desktop con icone personalizzate.</li> </ul> </li> <li>• Predisposizione dei materiali: file predisposti, archivi immagini...             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cercare immagini in internet, in CD di raccolte di clipart.</li> <li>- Salvarle con il formato</li> </ul> </li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rettangolo, cerchio, linea curva.</li> <li>- Tasto selezione.</li> <li>- Tasto spruzzo.</li> <li>- Tasto scegli colore.</li> <li>- Tasto Testo</li> <li>• Tasto shift+forma per tracciare cerchi, quadrati.</li> <li>• Cancellare utilizzando la gomma o lo strumento seleziona + il tasto CANC.</li> <li>• Utilizzare lo strumento della lente per verificare se gli spazi sono chiusi.</li> <li>• Utilizzare la tavolozza, scegliendo i colori di primo piano e di sfondo</li> <li>• Menu Modifica: copia/incolla, taglia/incolla.</li> <li>• Selezionare, copiare, incollare e spostare una figura.</li> <li>• Menu Immagine: capovolgi ruota, allunga, inclina.</li> <li>• Strumento testo</li> <li>• Menu File: Aprire un file da un archivio di immagini</li> <li>• Menu File: Salvare un file nella propria cartella.</li> <li>• Procedura di uscita dal programma.</li> <li>• <i>Stampa dei disegni fatti.</i></li> <li>• <i>Inserimento dei disegni in</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colorare disegni fatti dai bambini su carta e catturati dall'insegnante allo scanner.</li> <li>• Uso di forme geometriche per realizzare figure (Esempi: sole/ cerchio; casa/quadrato/triangolo; albero/rettangolo e cerchio)...</li> <li>• Individuare figure della stessa forma e colorare con lo stesso colore, le figure che hanno la stessa forma utilizzando lo strumento colore riempimento.</li> <li>• Combinazione di colori nelle figure geometriche (il confine, la regione interna)</li> <li>• Seleziona e trascina per completare immagini (Sopra/sotto – dentro fuori</li> <li>• Blocchi logici coloritura delle forme geometriche realizzate.</li> <li>• Disegno libero utilizzando in modo appropriato gli strumenti di Paint.</li> <li>• Seleziona - Copia/incolla o Seleziona - Taglia/incolla per completare immagini predisposte (Es: sfondo mare/prato/cielo/città... da completare con i relativi elementi (animali/case/alberi/.....)</li> <li>• Copia/incolla e Capovolgi/ruota per completare figure (simmetria-rotazione-traslazione)</li> <li>• Manipolazione di un'immagine a tema augurale (soggetti natalizi- pasquali) da utilizzare per biglietti augurali (→Programma Word).</li> <li>• Seleziona - Copia/incolla o Seleziona - Taglia/incolla Strumento Testo per</li> </ul>	<p>appropriato</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Digitalizzare disegni dei bambini.</li> <li>- Creare cartelle con file d'immagini relativi all'argomento.</li> <li>- Copiare le cartelle predisposte nella cartella Immagini di ciascun computer.</li> <li>- Predisporre e copiare i file da trattare nelle cartelle delle classi.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Controllo ed organizzazione dei materiali prodotti.             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Stampa dei disegni fatti.</li> </ul> </li> </ul>
---	---	--

<i>Word.</i>	completare immagini d'insiemi (→Programma Word inserimento immagine e composizione del testo di un problema). <ul style="list-style-type: none"><li>• Manipolazione di una fotografia (es.: la foto degli alunni da ritoccare- deformare) (→Programma Word inserimento immagine, costruzione del fumetto e composizione di un testo).</li></ul>	
--------------	--	--