

DIREZIONE DIDATTICA
DI GARLASCO

Linee guida di informatica

Anno Scolastico 2003 – 2004

CLASSE PRIMA – LIVELLO ZERO
PROGRAMMAZIONE 1° BIMESTRE (settembre – ottobre – novembre)
Anno Scolastico 2003 – 2004
INFORMATICA

<i>OBIETTIVI GENERALI</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>ATTIVITA'</i>	<i>VALUTAZIONE</i>
Informatica come strumento	Conoscere le varie parti del computer: tastiera, mouse, periferiche (stampante, scanner, webcam, tavoletta grafica, microfono)	Esame dei componenti hardware	Conosce le varie parti del computer: tastiera, mouse, periferiche (stampante, scanner, webcam, tavoletta grafica, microfono)
	Saper avviare e spegnere il PC	Uso corretto dell'hardware	Sa avviare e spegnere il PC

CLASSE PRIMA – LIVELLO ZERO
PROGRAMMAZIONE 2° BIMESTRE (dicembre - gennaio)
Anno Scolastico 2003 – 2004
INFORMATICA

<i>OBIETTIVI GENERALI</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>ATTIVITA'</i>	<i>VALUTAZIONE</i>
Informatica come mezzo	Saper utilizzare semplici programmi/giochi didattici	Uso dei programmi didattici	Sa utilizzare semplici programmi/giochi didattici
	Saper avviare i programmi da utilizzare	Uso corretto del software	Sa avviare i programmi da utilizzare
	Saper aprire e chiudere un documento, un programma, il sistema operativo	Uso corretto del software	Sa aprire e chiudere un documento, un programma, il sistema operativo

CLASSE PRIMA – LIVELLO ZERO
PROGRAMMAZIONE 3° BIMESTRE (febbraio - marzo)
Anno Scolastico 2003 – 2004
INFORMATICA

<i>OBIETTIVI GENERALI</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>ATTIVITA'</i>	<i>VALUTAZIONE</i>
Informatica come mezzo	Saper utilizzare semplici programmi/giochi didattici	Uso dei programmi/giochi didattici	Sa utilizzare semplici programmi/giochi didattici

CLASSE PRIMA – LIVELLO ZERO
PROGRAMMAZIONE 4° BIMESTRE (aprile – maggio - giugno)
Anno Scolastico 2003 – 2004
INFORMATICA

Informatica come mezzo	Saper attivare il collegamento ad Internet	Uso dei browser di navigazione: Internet Explorer o Netscape Navigator	Sa accedere ad alcuni siti Internet (es. quello della scuola)
	Saper aprire un sito preciso	Uso dei browser di navigazione: Internet Explorer o Netscape Navigator	Sa aprire un sito preciso
<i>OBIETTIVI GENERALI</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>ATTIVITA'</i>	<i>VALUTAZIONE</i>

CLASSE SECONDA – LIVELLO BASE
PROGRAMMAZIONE 1° BIMESTRE (settembre – ottobre – novembre)
Anno Scolastico 2003 – 2004
INFORMATICA

<i>OBIETTIVI GENERALI</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>ATTIVITA'</i>	<i>VALUTAZIONE</i>
Informatica come strumento	Conoscere le varie parti del computer: tastiera, mouse, periferiche (stampante, scanner, webcam, tavoletta grafica, microfono)	Esame dei componenti hardware	Conosce le varie parti del computer: tastiera, mouse, periferiche (stampante, scanner, webcam, tavoletta grafica, microfono)
	Saper avviare e spegnere il PC	Uso corretto dell'hardware	Sa avviare e spegnere il PC
Informatica come mezzo	Saper utilizzare semplici programmi/giochi didattici	Uso dei programmi/giochi didattici	Sa utilizzare semplici programmi/giochi didattici
	Saper avviare i programmi da utilizzare	Uso corretto del software	Sa avviare i programmi da utilizzare
	Saper aprire e chiudere un documento, un programma, il sistema operativo	Uso corretto del software	Sa aprire e chiudere un documento, un programma, il sistema operativo

CLASSE SECONDA – LIVELLO BASE
PROGRAMMAZIONE 2° BIMESTRE (dicembre - gennaio)
Anno Scolastico 2003 – 2004
INFORMATICA

<i>OBIETTIVI GENERALI</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>ATTIVITA'</i>	<i>VALUTAZIONE</i>
Informatica come mezzo	Saper attivare il collegamento ad Internet	Uso dei programmi di navigazione	Sa accedere ad alcuni siti Internet (es. quello della scuola)
	Saper navigare in Internet alla ricerca di informazioni utili	Uso dei motori di ricerca	Sa cercare informazioni nella rete (es. siti meteo, siti per ragazzi)
	Saper stampare quanto interessa	Uso della stampante	Saper stampare quanto interessa

CLASSE SECONDA – LIVELLO BASE
PROGRAMMAZIONE 3° BIMESTRE (febbraio - marzo)
Anno Scolastico 2003 – 2004
INFORMATICA

<i>OBIETTIVI GENERALI</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>ATTIVITA'</i>	<i>VALUTAZIONE</i>
Informatica come mezzo	Utilizzare programmi didattici per l'insegnamento del calcolo (operazioni, tabellone, ecc.)	Uso dei programmi didattici	Utilizza programmi didattici per l'insegnamento del calcolo (operazioni, tabellone, ecc.)
	Capire l'algoritmo mediante esempi concreti	Uso di esempi concreti	Capire l'algoritmo mediante esempi concreti

CLASSE SECONDA – LIVELLO BASE
PROGRAMMAZIONE 4° BIMESTRE (aprile – maggio - giugno)
Anno Scolastico 2003 – 2004
INFORMATICA

Informatica come mezzo	Produrre un piccolo e semplice testo rispettando regole di dattilografia	Uso dei programmi di videoscrittura: Blocco note	Produce un piccolo e semplice testo mediante l'uso di blocco note
	Disegnare a colori	Uso dei programmi di grafica: Paint	Disegna a colori
<i>OBIETTIVI GENERALI</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>ATTIVITA'</i>	<i>VALUTAZIONE</i>

CLASSE TERZA – PRIMO LIVELLO
PROGRAMMAZIONE 1° BIMESTRE (settembre – ottobre – novembre)
Anno Scolastico 2003 – 2004
INFORMATICA

<i>OBIETTIVI GENERALI</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>ATTIVITA'</i>	<i>VALUTAZIONE</i>
Informatica come strumento	Riconoscere le varie parti del computer: tastiera, mouse, periferiche (stampante, scanner, webcam, tavoletta grafica, microfono)	Esame dei componenti hardware	Riconosce le varie parti del computer: tastiera, mouse, periferiche (stampante, scanner, webcam, tavoletta grafica, microfono)
	Saper avviare e chiudere il PC e i programmi da utilizzare	Uso corretto dell'hardware	Sa avviare e chiudere il PC e i programmi da utilizzare
	Saper chiudere un documento, un programma, il sistema operativo	Uso corretto del software	Sa chiudere un documento, un programma, il sistema operativo
Informatica come mezzo	Produrre un semplice testo rispettando regole di dattilografia	Uso dei programmi di videoscrittura: Blocco note	Produce un semplice testo mediante l'uso di blocco note
	Produrre un semplice testo	Uso dei programmi di videoscrittura: Word pad	Produce un semplice testo mediante l'uso di word pad
	Saper formattare un testo		Sa formattare un testo
	Saper utilizzare elenchi puntati		Sa utilizzare elenchi puntati
	Saper usare le funzioni di taglia, copia, incolla		Sa usare le funzioni di taglia, copia, incolla
	Saper inserire un oggetto		Sa inserire un oggetto
Saper modificare le dimensioni di un'immagine	Sa modificare le dimensioni di un'immagine		

CLASSE TERZA – PRIMO LIVELLO
PROGRAMMAZIONE 2° BIMESTRE (dicembre - gennaio)
Anno Scolastico 2003 – 2004
INFORMATICA

<i>OBIETTIVI GENERALI</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>ATTIVITA'</i>	<i>VALUTAZIONE</i>
Informatica come strumento	Saper salvare un file in unità C e A	Uso corretto del software	Sa salvare un file in unità C e A
	Saper creare una cartella		Sa creare una cartella
	Saper impostare la pagina		Sa impostare la pagina
	Saper stampare	Uso corretto del hardware	Sa stampare
Informatica come mezzo	Conoscere la barra degli strumenti	Uso dei programmi di grafica: Paint	Conosce la barra degli strumenti
	Saper modificare i colori		Sa modificare i colori
	Sa annullare un'operazione		Sa annullare un'operazione

CLASSE TERZA – PRIMO LIVELLO
PROGRAMMAZIONE 3° BIMESTRE (febbraio - marzo)
Anno Scolastico 2003 – 2004
INFORMATICA

<i>OBIETTIVI GENERALI</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>ATTIVITA'</i>	<i>VALUTAZIONE</i>
Informatica come mezzo	Saper inserire un'immagine	Uso dei programmi di grafica: Paint	Sa inserire un'immagine
	Saper modificare le dimensioni di un'immagine		Sa modificare le dimensioni di un'immagine
	Saper spostare un'immagine		Sa spostare un'immagine
	Saper capovolgere/ruotare un'immagine		Sa capovolgere/ruotare un'immagine
	Saper allungare/inclinare un'immagine		Sa allungare/inclinare un'immagine
	Saper invertire i colori		Sa invertire i colori
	Conoscere le attività e gli strumenti dello studio degli scrittori	Uso dei programmi di grafica: Creative Writer o altri equivalenti (Disney Magico Artista Publisher, ecc.)	Conosce le attività e gli strumenti dello studio degli scrittori
	Saper produrre un testo e formattarlo		Sa produrre un testo e formattarlo
	Saper usare lo strumento "Forma"		Sa usare lo strumento "Forma"
	Saper inserire delle immagini		Sa inserire delle immagini
	Saper modificare e spostare un'immagine		Sa modificare e spostare un'immagine
	Saper usare la tavolozza dei colori		Sa usare la tavolozza dei colori
	Saper inserire bordi e sfondi		Sa inserire bordi e sfondi
	Saper tagliare, copiare, cancellare		Sa tagliare, copiare, cancellare

CLASSE TERZA – PRIMO LIVELLO
PROGRAMMAZIONE 4° BIMESTRE (aprile - maggio - giugno)
Anno Scolastico 2003 – 2004
INFORMATICA

<i>OBIETTIVI GENERALI</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>ATTIVITA'</i>	<i>VALUTAZIONE</i>
Informatica come mezzo	Saper impostare una pagina (colonne, numerazione, margini, orientamento, ecc.)	Uso dei programmi di grafica: Creative Writer o altri equivalenti (Disney Magico Artista Publisher, ecc.)	Sa impostare una pagina (colonne, numerazione, margini, orientamento, ecc.)
	Saper inserire suoni		Sa inserire suoni
	Saper usare la funzione "Mela"		Sa usare la funzione "Mela"
	Saper usare la funzione "Agente 009"		Sa usare la funzione "Agente 009"
	Saper stampare		Sa stampare
	Saper effettuare il controllo ortografico		Sa effettuare il controllo ortografico
	Saper annullare e ripetere operazioni		Sa annullare e ripetere operazioni
	Saper zoommare in avanti e indietro		Sa zoommare in avanti e indietro
	Saper disporre le pagine per una vista complessiva del lavoro		Sa disporre le pagine per una vista complessiva del lavoro
	Saper salvare un lavoro in unità C e A		Sa salvare un lavoro in unità C e A
Saper recuperare un lavoro (uso della Biblioteca e della cartella dei progetti)	Sa recuperare un lavoro mediante l'uso della Biblioteca e della cartella dei progetti		

CLASSE QUARTA – SECONDO LIVELLO
PROGRAMMAZIONE 1° BIMESTRE (settembre – ottobre – novembre)
Anno Scolastico 2003 – 2004
INFORMATICA

<i>OBIETTIVI GENERALI</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>ATTIVITA'</i>	<i>VALUTAZIONE</i>
Informatica come mezzo	Produce un semplice testo	Uso dei programmi di videoscrittura: Word	Produce un semplice testo mediante l'uso di word
	Saper formattare un testo		Sa formattare un testo
	Saper utilizzare elenchi puntati e numerati		Sa utilizzare elenchi puntati e numerati
	Saper usare le funzioni di taglia, copia, incolla		Sa usare le funzioni di taglia, copia, incolla
	Saper inserire un oggetto (da file, da ClipArt)		Sa inserire un oggetto
	Saper scannerizzare un'immagine		Saper scannerizzare un'immagine
	Saper modificare le dimensioni di un'immagine		Sa modificare le dimensioni di un'immagine
	Saper utilizzare WordArt		Sa utilizzare WordArt
	Saper inserire una tabella		Sa inserire una tabella
Saper inserire un grafico	Sa inserire un grafico		

CLASSE QUARTA – SECONDO LIVELLO
PROGRAMMAZIONE 2° BIMESTRE (dicembre - gennaio)
Anno Scolastico 2003 –2004
INFORMATICA

<i>OBIETTIVI GENERALI</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>ATTIVITA'</i>	<i>VALUTAZIONE</i>
Informatica come mezzo	Saper inserire bordi e sfondi	Uso dei programmi di videoscrittura: word	Sa inserire bordi e sfondi
	Saper inserire numeri di pagina, intestazione, note		Sa inserire numeri di pagina, intestazione, note
	Saper scegliere un tema		Sa scegliere un tema
	Saper effettuare il controllo ortografico e grammaticale		Sa effettuare il controllo ortografico e grammaticale
	Saper inserire linee, forme, frecce, diagrammi		Sa inserire linee, forme, frecce, diagrammi

CLASSE QUARTA – SECONDO LIVELLO
PROGRAMMAZIONE 3° BIMESTRE (febbraio - marzo)
Anno Scolastico 2003 – 2004
INFORMATICA

<i>OBIETTIVI GENERALI</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>ATTIVITA'</i>	<i>VALUTAZIONE</i>
Informatica come mezzo	Conoscere le attività e gli strumenti della stanza dei progetti	Uso dei programmi di grafica: Creative Writer o altri equivalenti (Disney Magico Artista Publisher, ecc.)	Conosce le attività e gli strumenti della stanza dei progetti
	Saper creare un bigliettino		Sa creare un bigliettino
	Saper creare uno striscione		Sa creare uno striscione
	Saper creare un giornalino		Sa creare un giornalino

CLASSE QUARTA – SECONDO LIVELLO
PROGRAMMAZIONE 4° BIMESTRE (aprile - maggio - giugno)
Anno Scolastico 2003 – 2004
INFORMATICA

<i>OBIETTIVI GENERALI</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>ATTIVITA'</i>	<i>VALUTAZIONE</i>
Informatica come mezzo	Conoscere le attività e gli strumenti della soffitta delle idee	Uso dei programmi di grafica: Creative Writer o altri equivalenti (Disney Magico Artista Publisher, ecc.)	Conosce le attività e gli strumenti della soffitta delle idee
	Saper assemblare una frase divertente		Sa assemblare una frase divertente
	Saper utilizzare un disegno ispiratore		Sa utilizzare un disegno ispiratore
	Utilizzare semplici algoritmi per l'ordinamento e la ricerca	Uso di semplici algoritmi	Utilizza semplici algoritmi per l'ordinamento e la ricerca
	Utilizzare programmi didattici per l'insegnamento del calcolo e della geometria elementare	Uso di programmi didattici per calcolo e geometria (es. Cabri)	Utilizza programmi didattici per l'insegnamento del calcolo e della geometria elementare

CLASSE QUINTA – TERZO LIVELLO
PROGRAMMAZIONE 1° BIMESTRE (settembre – ottobre – novembre)
Anno Scolastico 2003 – 2004
INFORMATICA

<i>OBIETTIVI GENERALI</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>ATTIVITA'</i>	<i>VALUTAZIONE</i>
Informatica come mezzo	Saper installare un Cd-rom	Uso dei software educativo-didattici a disposizione del Circolo o degli alunni	Sa installare un CD-rom
	Saper consultare opere multimediali		Sa consultare opere multimediali
	Saper aprire il programma		Sa aprire il programma
	Saper esplorare il materiale per reperire informazioni utili		Sa esplorare il materiale per reperire informazioni utili
	Saper chiudere il programma correttamente		Sa chiudere correttamente il programma
	Saper stampare le parti desiderate		Sa stampare le parti desiderate

CLASSE QUINTA – TERZO LIVELLO
PROGRAMMAZIONE 2° BIMESTRE (dicembre - gennaio)
Anno Scolastico 2003 – 2004
INFORMATICA

<i>OBIETTIVI GENERALI</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>ATTIVITA'</i>	<i>VALUTAZIONE</i>
Informatica come mezzo	Saper aprire il programma di posta elettronica	Uso dei programmi di posta elettronica: <i>Outlook Express</i>	Sa aprire il programma di posta elettronica
	Saper creare un nuovo messaggio (destinatario, mittente, oggetto, testo)		Sa creare un nuovo messaggio (destinatario, mittente, oggetto, testo)
	Saper inserire immagini o allegati		Sa inserire immagini o allegati
	Saper inviare il messaggio		Sa inviare il messaggio
	Saper chiudere correttamente il programma		Sa chiudere correttamente il programma
	Saper creare semplici pagine personali o della classe da inserire sul sito della scuola	Uso dei programmi: Front Page, Publisher	Sa creare semplici pagine personali o della classe da inserire sul sito della scuola

CLASSE QUINTA – TERZO LIVELLO
PROGRAMMAZIONE 3° BIMESTRE (febbraio - marzo)
Anno Scolastico 2003 – 2004
INFORMATICA

<i>OBIETTIVI GENERALI</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>ATTIVITA'</i>	<i>VALUTAZIONE</i>
Informatica come mezzo	Utilizzare modelli struttura	Uso dei programmi per la creazione di ipermedia: Power Point Amico Garamond, ecc.	Utilizza modelli struttura
	Conoscere i layout delle diapositive		Conosce i layout delle diapositive
	Saper inserire nuove diapositive		Sa inserire nuove diapositive
	Sapersi muovere tra diapositive		Sa muoversi tra diapositive
	Saper copiare, incollare, eliminare una tabella		Sa copiare, incollare, eliminare una tabella
	Saper inserire transizioni tra diapositive		Sa inserire transizioni tra diapositive
	Saper inserire suoni durante la presentazione		Sa inserire suoni durante la presentazione
	Saper visualizzare la presentazione		Sa visualizzare la presentazione
	Saper visualizzare a colori e a gradazioni di grigio		Sa visualizzare a colori e a gradazioni di grigio

CLASSE QUINTA – TERZO LIVELLO
PROGRAMMAZIONE 4° BIMESTRE (aprile – maggio - giugno)
Anno Scolastico 2003 – 2004
INFORMATICA

<i>OBIETTIVI GENERALI</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI</i>	<i>ATTIVITA'</i>	<i>VALUTAZIONE</i>
Informatica come mezzo	Saper animare una presentazione	Uso dei programmi per la creazione di ipermedia: Power Point, Amico Garamond, ecc.	Sa animare una presentazione
	Saper modificare le combinazioni di colori		Sa modificare le combinazioni di colori
	Saper inserire immagini		Sa inserire immagini
	Saper inserire suoni		Sa inserire suoni
	Saper inserire filmati		Sa inserire filmati
	Saper inserire tabelle		Sa inserire tabelle
	Saper inserire grafici		Sa inserire grafici
	Saper inserire WordArt		Sa inserire WordArt
	Saper inserire la numerazione delle diapositive		Sa inserire la numerazione delle diapositive
Saper stampare	Sa stampare		

