

CIRCOLO DIDATTICO DI FIGLINE VALDARNO

# Pianeta PC

**PROGETTO DI ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA  
PER LE CLASSI PRIME E SECONDE**

Anno scolastico 2003/2004

A cura della Commissione Multimedialità

## PREMESSA

In relazione alla legge n. 58 del 28 Marzo 2003 e, in particolare, alle *Indicazioni Nazionali per i Piani di Studio Personalizzati nella Scuola Primaria*, si prevede, a partire dal corrente anno scolastico, l'introduzione all'alfabetizzazione informatica nelle classi prime e seconde (vedi anche D.M. n. 61 e C.M. n. 62 del 22/07/2003, C.M. n. 69 del 29/08/2003).

Pertanto presentiamo un percorso da svolgere entro l'anno scolastico a cura degli insegnanti di classe con l'eventuale supporto didattico/tecnico dei componenti della Commissione.

## DESTINATARI

Scuola Elementare San Biagio:	1 A e 1 B 2 A e 2 B
Scuola Elementare Del Puglia:	1 A e 1 B 2 A e 2 B ( <i>Partecipano anche al Progetto ABC del computer</i> )
Scuola Elementare Cavicchi:	1 A e 1 B 2 A e 2 B
Scuola Elementare Matassino:	1 A e 2 A

## ORGANIZZAZIONE, SPAZI, TEMPI

Il lavoro verrà svolto nei laboratori di plesso, a cura degli insegnanti di classe oppure, nel caso non ne abbiano le competenze, gli stessi potranno essere supportati da altri docenti.

Non si indicano tempi obbligati per l'attuazione del lavoro anche se, a nostro avviso, sarebbe più proficuo iniziare dal secondo quadrimestre, soprattutto nelle classi prime, con un orario di 2 ore settimanali per ogni classe.

La classe verrà divisa in piccoli gruppi, 2 o 3 bambini per ogni computer, per permettere e favorire relazioni di aiuto reciproco.

A questo scopo si presenta la necessità di effettuare il lavoro durante le ore di compresenza degli insegnanti.

La lezione si potrà svolgere in un alternarsi di brevi istruzioni impartite dall'insegnante e la sperimentazione da parte dei bambini che provano a fare quanto richiesto.

Sarà importante che durante l'attività sia gli insegnanti presenti sia i bambini più esperti affianchino e aiutino chiunque si trovi in difficoltà.

## CONTENUTI

Si prevedono 2 livelli di apprendimento, non strettamente legati alla prima o alla seconda classe ma in relazione alla verifica dei prerequisiti degli alunni.

### Prerequisiti

Conoscenza delle componenti principali dei computer per mezzo di osservazioni dirette e di immagini.

Compilazione delle schede allegate (scheda 1, scheda 2, scheda 3, scheda 4, scheda 5, scheda 6)

### 1° LIVELLO

<i><b>OBIETTIVI GENERALI</b></i>	<i><b>OBIETTIVI SPECIFICI</b></i>	<i><b>CONTENUTI</b></i>
<i><b>1.</b></i> Osservare e analizzare alcune macchine di uso comune.	<i><b>a.</b></i> Saper riconoscere le differenze e l'uso di PC, videogames, macchine fotografiche, ecc.	Osservazione di un videogame e di come funziona. Osservazione e uso di una macchina fotografica. Osservazione di un PC e semplice analisi delle sue componenti principali (schermo, tastiera, case, mouse, ...)
<i><b>2.</b></i> Familiarizzare con il computer.	<i><b>a.</b></i> Saper accendere e spegnere il computer.  <i><b>b.</b></i> Saper utilizzare il PC per eseguire semplici giochi, anche didattici.  <i><b>c.</b></i> Saper attivare il collegamento a Internet.  <i><b>d.</b></i> Saper accedere ad alcuni siti Internet.	Esercizi di uso del mouse e della tastiera.  Accensione del computer da pulsante e spegnimento secondo la corretta procedura. Uso di alcuni semplici software ludici e didattici ( <i><b>Vedi Suggestioni finali</b></i> ). Attivazione del collegamento ad Internet dal desktop o dal menu avvio. Collegamento guidato dall'insegnante ad alcuni siti scelti e controllati in precedenza.

## 2° LIVELLO

<i><b>OBIETTIVI GENERALI</b></i>	<i><b>OBIETTIVI SPECIFICI</b></i>	<i><b>CONTENUTI</b></i>
<b>1.</b> Osservare e analizzare il PC.	<b>a.</b> Saper riconoscere le componenti del PC e le sue periferiche.	Avvio alla conoscenza e all'uso di: lettore CD-Rom, lettore floppy-disk, altoparlanti, microfono, stampante, scanner.
<b>2.</b> Utilizzare la videoscrittura.	<b>a.</b> Saper aprire e chiudere un programma di elaborazione testi.  <b>b.</b> Saper scrivere utilizzando la tastiera.	Esercizi di utilizzo di mouse e tastiera. Apertura e chiusura del programma tramite l'icona sul desktop o con il menu avvio.  Conoscenza di alcune semplici funzionalità del programma di videoscrittura. Scrittura di parole, frasi e brevi periodi utilizzando maiuscole, punteggiatura, numerazione, tasto Invio e spaziatura.
<b>3.</b> Accedere ad Internet.	<b>a.</b> Saper accedere ad Internet per cercare informazioni.	Attivazione del collegamento ad Internet dal desktop o dal menu avvio. Ricerca guidata di siti anche mediante l'uso di motori di ricerca.

### SUGGERIMENTI FINALI

Si propone un elenco di programmi che possono essere scaricati gratuitamente da Internet e installati sui computer delle scuole.

*Per l'area linguistica:*

LEGGO

<http://fc.retecivica.milano.it/rcmweb/webcodinf/sw1/lingua1.htm#leggo>

SCRIVO

<http://fc.retecivica.milano.it/rcmweb/webcodinf/sw1/lingua1.htm#scrivo>

CASTELLO DI VOCALI

<http://www.vbscuola.it/area/a-appli2004.htm#Castello>

PRIME PAROLE

<http://www.vbscuola.it/area/a-appli2003.htm#Prime>

***Per l'area logico-matematica:***

IMPARIAMO A CONTARE

<http://fc.retecivica.milano.it/rcmweb/webcodinf/sw1/matem.htm#contare>

DECINE

<http://fc.retecivica.milano.it/rcmweb/webcodinf/sw1/matem.htm#decine>

PUZZLE

<http://fc.retecivica.milano.it/rcmweb/webcodinf/sw1/logica.htm#puzzle>

TANGRAM

<http://fc.retecivica.milano.it/rcmweb/webcodinf/sw1/logica.htm#tangram>

PERSONAL PUZZLE

<http://www.vbscuola.it/area/a-appli1.htm#Personal>

PUZZLE WIZARD-VERSIONE 3

<http://www.vbscuola.it/area/a-appli2.htm#Puzzle>

GIOCHIAMO CON GLI INSIEMI

<http://www.maecla.it/matematica.htm>

***Giochi:***

DIFFERENZE

<http://www.vbscuola.it/download/Differenze.exe>

SLALOM

<http://www.vbscuola.it/area/a-appli2003.htm#Slalom>

Ranocchie

<http://www.vbscuola.it/area/a-appli2003.htm#Ranocchie>

CAROTAMANIA

[http://iprase.g-floriani.it/documentazione/carotamania\\_scheda3.asp](http://iprase.g-floriani.it/documentazione/carotamania_scheda3.asp)

PATENTE PER IL MOUSE

<http://www.vbscuola.it/download/Patente%20Mouse.exe>

***Per la grafica:***

DRAWING FOR CHILDREN

<http://www.cs.uu.nl/people/markov/kids/draw.html>

COLORUN

[http://iprase.g-floriani.it/documentazione/colorun\\_scheda3.asp](http://iprase.g-floriani.it/documentazione/colorun_scheda3.asp)

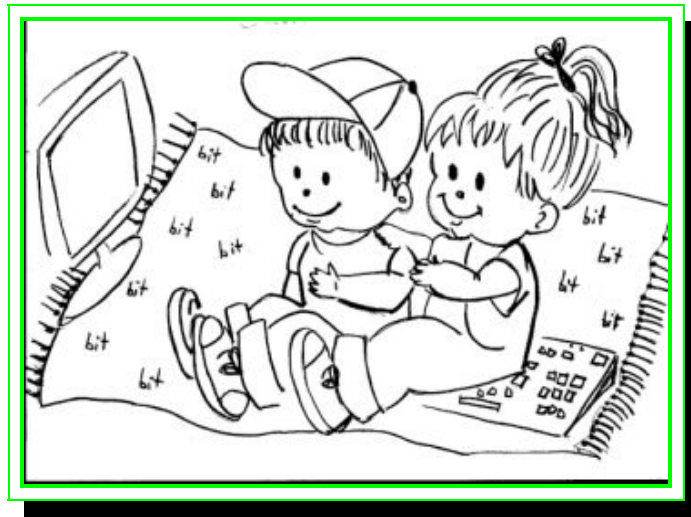
L'apprendimento dell' "informatica" sarà più stimolante per i bambini se saranno accompagnati da personaggi su cui si potranno inventare storie di viaggi e di scoperte. Nel progetto è stato così inserito un allegato che ogni insegnante potrà arricchire secondo le proprie conoscenze e la propria fantasia.

Viaggio sul

# PIANETA PC

con

Clicca e Clicco



ed il loro

tappeto volante

## I nostri navigatori spaziali



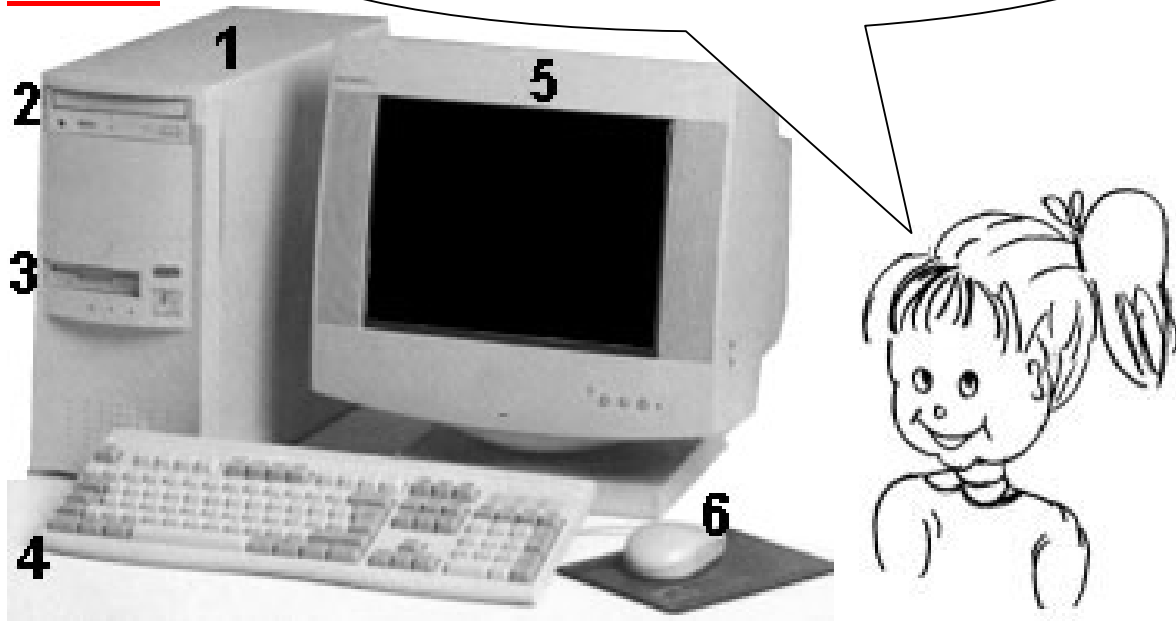
**Ciao, io sono Clicca  
Vuoi salire sul tappeto  
volante per scoprire il  
PIANETA PC?**

**...e io sono Clicco!  
Dai non farci  
aspettare salta su, il  
cyber spazio ci  
attende!**



SCOPRI LE PARTI DEL  
COMPUTER

Scheda 1



Collega con una freccia le parole alle parti del computer

UNITÀ CENTRALE

TASTIERA

LETTORE  
FLOPPY

LETTORE  
CD-ROM

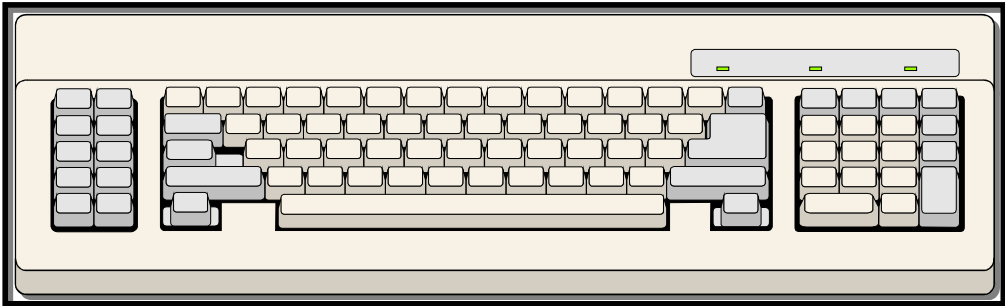
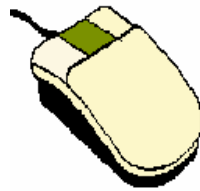
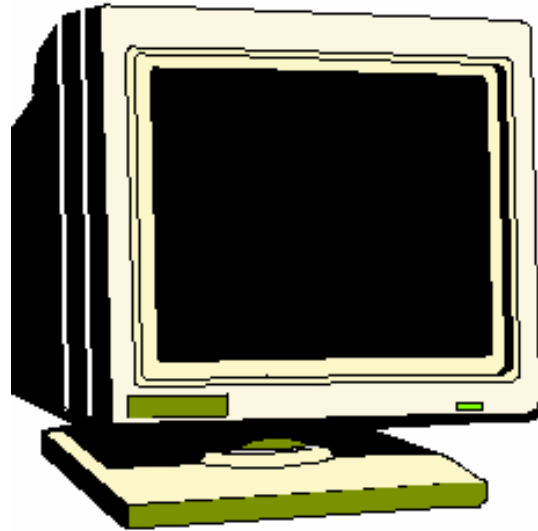
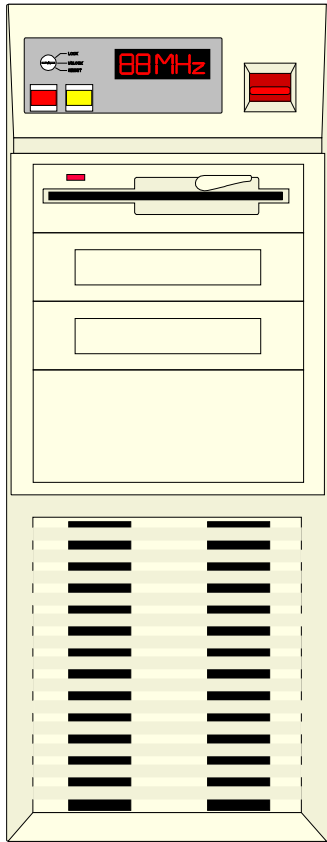
SCHERMO

MOUSE

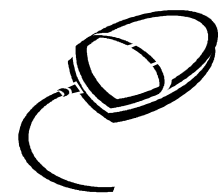
Scheda 2



RITAGLIA E COSTRUISCI  
IL TUO COMPUTER



Scheda 3



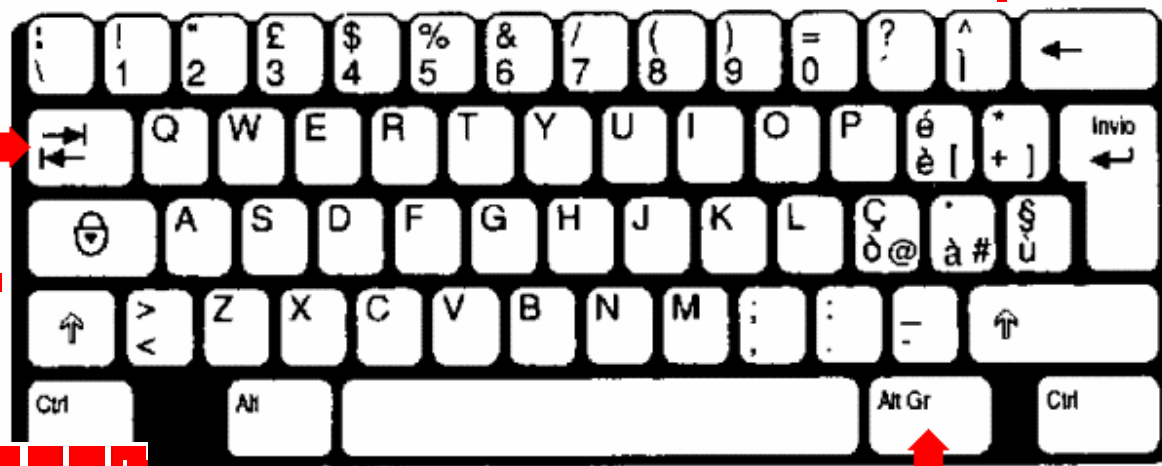
Colora in **ROSSO** le parti che servono per **VEDERE** in **VERDE** quelle che servono per **SCRIVERE**

Con un pennarello **BLU** aggiungi i **pulsanti di accensione e spegnimento**, sull'**Unità Centrale** e sullo **SCHERMO**



**GUARDIAMO LA TASTIERA  
DA VICINO**  
*Leggi con attenzione*

**Lucchetto:** serve per scrivere tutte le lettere in maiuscolo



**TAB:** serve per incolonnare e per impostare blocchi di spazi definiti

**Alt Gr - alternativa grafica** serve per ottenere il terzo carattere nei tasti che lo

**TASTO BACKSPACE:** SE LO PREMI, CANCELLA UNA LETTERA DA SINISTRA A DESTRA

**Tasto SHIFT:** se solo premuto scriverai le lettere o alcuni simboli in maiuscolo

**BARRA SPAZIATRICE:** la devi premere per mettere spazio tra una parola e l'altra

## Scheda 5



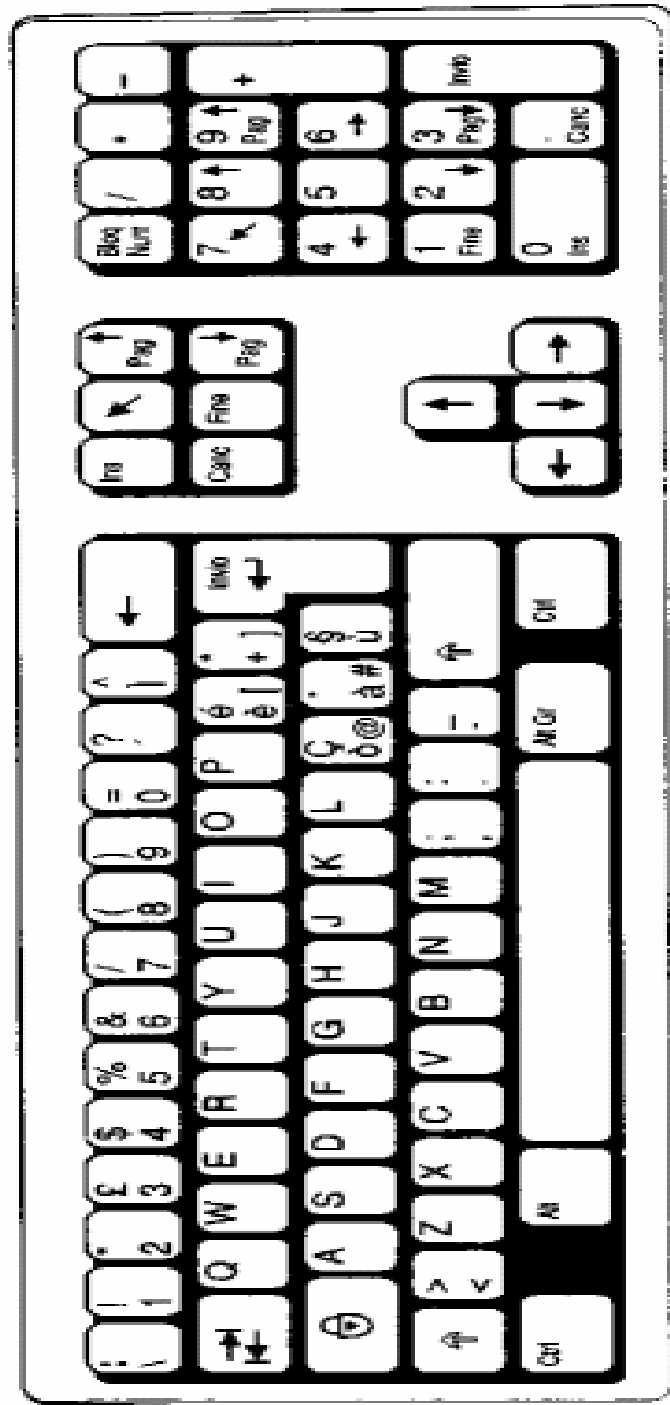
### LA TASTIERA

Colora di giallo il tasto **INVIO**

Colora di verde la **BARRA SPAZIATRICE**

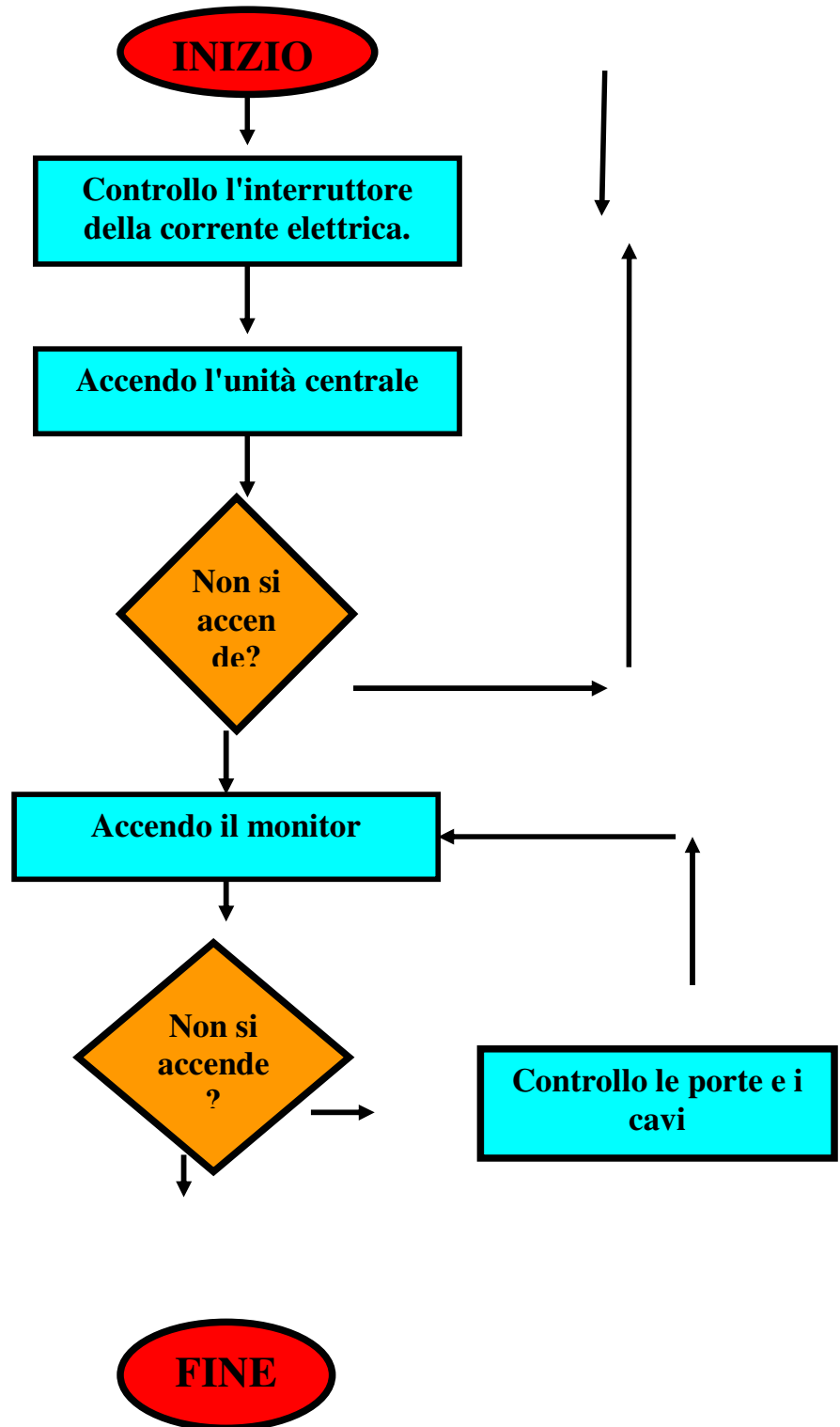
Colora di blu i tasti **SHIFT** (per le maiuscole)

Colora di rosa il tasto **BACKSPACE**  
(cancella)



**COME ACCENDERE UN COMPUTER**

*Leggi con attenzione*



Alla fine del viaggio...

Sai Clicco sono molto felice ...questi nostri nuovi amici sono pronti per altre grandi scoperte!!!

Hai proprio ragione!  
Ma non pensi che adesso sia ora di merenda?

