



LABORATORIO DI INFORMATICA

DOCENTE RESPONSABILE	Prof.ssa Meri Tartarini - Prof.ssa M. Luisa Montagna
IN COSA CONSISTE L'ATTIVITA'	Utilizzo del computer, dei programmi informatici e di internet per creare documenti di contenuto scolastico: documenti di videoscrittura con o senza immagini, fogli di calcolo con uso di formule e rappresentazione di grafici, presentazioni con immagini e suoni, mappe concettuali realizzati con foglio di disegno. Utilizzo di software specifico (geometria, programmazione)
COSA CARATTERIZZA IL LABORATORIO	Frequentando questo laboratorio gli alunni imparano a: <ul style="list-style-type: none">• usare il computer e i programmi informatici principali• potenziare le proprie eventuali conoscenze informatiche e imparare ad utilizzarle rendendo più piacevole e motivante il lavoro scolastico• usare Internet in modo sicuro, consapevole e appropriato, principalmente per motivi di studio, con la guida e la mediazione del docente• creare documenti informatici di vario tipo spendibili a livello scolastico, personale e in un domani lavorativo• sviluppare il pensiero computazionale (coding), che aiuta nel problem solving• potenziare le competenze informatiche ritenute essenziali a livello europeo per motivi di studio e di lavoro• collaborare con i pari per realizzare un'attività e risolvere insieme eventuali difficoltà
FINALITA'	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione scritta, visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete• Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare

<p>COMPETENZE CHE SI SVILUPPANO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua. Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità • Competenze digitali. Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi • Imparare ad imparare. E' capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo • Competenze sociali e civiche. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri • Spirito di iniziativa. Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto a misurarsi con le novità e gli imprevisti. • Consapevolezza ed espressione culturale. Interpreta i sistemi simbolici.
<p>PRODOTTO FINALE</p>	<p>Documenti di videoscrittura con o senza immagini, fogli di calcolo con o senza grafici, video-presentazioni tipo power-point con immagini e suoni, mappe concettuali realizzate con foglio di disegno (che possono essere salvati in chiavetta e tenuti da ogni singolo alunno).</p>