

**INDICAZIONI PER IL LABORATORIO DI INFORMATICA
CLASSE PRIMA**

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI FORMATIVI	OBIETTIVI SPECIFICI
ALLA SCOPERTA DELL'INFORMATICA	CONOSCERE IL FUNZIONAMENTO DEL COMPUTER	• Denominare le diverse parti che costituiscono il computer • Utilizzare tastiera e mouse per inviare comandi • Identificare il rapporto componente/funzione abbinando disegni e termini • Inviare i comandi per accendere/spengere il computer e, avviare/chudere un programma
	DISTINGUERE LE PRINCIPALI STRUMENTAZIONI MULTIMEDIALI PRESENTI NEL LABORATORIO	• Denominare le principali periferiche multimediali • Distinguere le periferiche in base alla loro funzione • Inviare i comandi per stampare disegni e testi • Identificare il rapporto periferica/funzione abbinando disegni e termini
PAROLE E NUMERI	UTILIZZARE ABILITÀ STRUMENTALI IN FUNZIONE LUDICA E CREATIVA	• Utilizzare semplici giochi di trascinamento per potenziare l'uso del mouse • Utilizzare il mouse per colorare, effettuare semplici percorsi • Orientarsi e operare passando dal piano orizzontale al piano verticale
	UTILIZZARE ABILITÀ STRUMENTALI PER COMPORRE PAROLE E DISEGNI IN UN DOCUMENTO	• Scoprire i comandi principali di un programma per comporre parole e frasi • Utilizzare i comandi principali di un programma per disegnare • Abbinare parole e disegni per illustrare sequenze e frasi
COMUNIC@ZIONE	UTILIZZARE PROGRAMMI DIDATTICI E CD-ROM	• Avviare e chiudere un programma didattico • Distinguere le azioni necessarie per utilizzare un programma • Discriminare alcuni programmi in base al loro utilizzo (<i>Tux Paint...Draw...</i>) • Riconoscere linguaggi diversi (parole, immagini e suoni) in un programma
	NAVIGARE IN INTERNET	• Riconoscere sul desktop l'icona del programma di navigazione (browser) • Sperimentare insieme la navigazione utilizzando semplici giochi in siti a sfondo ludico-didattico