

Corso Informatica Scuola Primaria (biennale)

Primo anno (20 ore)

Introduzione al software libero

Hardware e software

- Com'è fatto un personal computer
- Cos'è un programma
- Il sistema operativo
- I programmi applicativi

Videoscrittura Writer

Gestione dei documenti

- Apertura, salvataggio, rinomina di un documento
- Gestione di più documenti aperti
- Creazione di un nuovo doc basato su modello predefinito

La gestione dei formati

- Salvataggio in formati differenti
- Impostazione opzioni di salvataggio in formati diversi

Manipolazione del testo

- Scrittura di un documento
- Inserimento di caratteri speciali
- Taglia, copia, incolla
- Operazioni di trova e sostituisci
- Mostra e nascondi caratteri non stampabili
- Operazioni di annulla e ripristina

La formattazione del documento

- Modifica della formattazione del carattere
- Uso di apici e pedici
- Sillabazione
- Formattazione del paragrafo (interlinea, rientri, spaziatura)

Le immagini

Inserimento di un oggetto (immagine, forma, linea, ecc.)
Uso degli strumenti di personalizzazione delle forme

La stampa dei documenti

Internet: come ricerca materiale in Rete

Introduzione ad Internet e panoramica delle opportunità che offre
Regole di comportamento su Internet
Uso del browser
Motori di ricerca: buone prassi per trovare materiale
Ricerca materiali su Wiki

Disegnare con Draw

L'interfaccia

Le barre degli strumenti
Le aree di lavoro della presentazione

Disegnare

Inserire oggetti grafici
Gestire gli oggetti grafici
Manipolazione degli oggetti
Esportazione in vari formativa

Impariamo a programmare

I dati

I dati: la materia prima
Rappresentare i dati
I numeri binari

Algoritmi

Far lavorare il computer
Algoritmi di ricerca
Algoritmi di ordinamento

Le procedure

Dire a un computer cosa fare
I linguaggi di programmazione
Piccoli esperimenti con Scratch

Secondo anno (20 ore)

Videoscrittura Writer

La formattazione del documento

- Usare gli stili di formattazione
- Intestazione e piè pagina
- Numerare le pagine
- Creare un indice
- Impaginare un libretto

Le tabelle

- Creazione e modifica di una tabella
- Strumenti di formattazione della tabella
- Uso di formule nelle tabelle
- Conversione di tabelle in testo

Presentare con Impress

La presentazione come forma di comunicazione
L'efficacia del messaggio
L'orientamento al target
La scelta della veste grafica
La scelta dei colori
Le immagini
Le forme di rappresentazione numerica e grafica dei dati

L'interfaccia

Le barre degli strumenti
Le aree di lavoro della presentazione

Gestione della presentazione

Apertura, salvataggio di una presentazione
Gestione di più presentazioni aperte

Creazione di una nuova presentazione da modello predefinito
Cenni sui formati e utilizzo appropriato

Sviluppo di una presentazione

Creazione nuova diapositiva da layout predefinito
Rinominare, riordinare ed eliminare le diapositive
Uso di un modello struttura
Inserimento piè di pagina e numerazione

Testi, immagini, elementi multimediali

Inserimento e formattazione di testi nella diapositiva
Disegni e diagrammi complessi sulle diapositive
Inserimento di forme, frecce e riempimenti
Trasformazioni, raggruppamenti, unioni, rotazioni
Cenni su elementi multimediali
Uso della galleria

Preparazione presentazione

Effetti e transizione di diapositive
Presentazione manuale e cronometrata
Selezione del corretto formato per la presentazione

Stampa di una presentazione

Anteprima e vista stampati
Impostazione formato di stampa
Anteprima e stampa

Impariamo a programmare con Scratch

Dare ai bambini la consapevolezza che e' possibile interagire con gli strumenti tecnico informatici che li circondano non solo in maniera passiva, ovvero semplicemente usandoli, ma anche in maniera attiva, cioe' programmandoli direttamente.

Introduzione
L'ambiente di programmazione
Cosa possiamo fare
Disegnare
Giocare con i mattoncini
Realizziamo un gioco

Internet e le reti

Come funziona una rete

Server e client

Un sito internet come funziona

Cosa sono i blog

Il nostro Blog: pubblichiamo i nostri lavori e le nostre idee