

ISTITUTO COMPRENSIVO DI VERDELLO

ANNO SCOLASTICO 2010 / 2011

ATTIVITA' MULTIMEDIALE E TELEMATICA Quadro degli interventi dell'Ins. Brolis Bruno

Premessa

Da diversi anni il Progetto di sviluppo delle attività multimediali e telematiche è gestito come attività specialistica a supporto di tutte le classi della Scuola Primaria di Verdello e prevede interventi programmati con il team di classe e attuati nel laboratorio di informatica generalmente con la compresenza di un insegnante del gruppo. L'ottica del progetto è quindi anche quella dell'intervento specialistico a supporto dei colleghi per i quali l'attività si configura anche come formazione in servizio.

Nel presente anno scolastico sono previsti interventi di supporto tecnico e didattico per la Scuola Secondaria da realizzare in compresenza per attività di laboratorio e per interventi sulle classi.

Nella Scuola primaria sono previsti interventi per 2 ore per ogni gruppo classe in compresenza. Il completamento delle ore per le classi rimanenti viene attuato dai colleghi che accedono autonomamente con gli alunni

Per la gestione e la manutenzione dei laboratori e delle attrezzature informatiche e telematiche dell'Istituto sono previste 8 ore settimanali (5 ore scuola primaria e 3 ore scuola secondaria).

Il servizio mensa viene svolto con le classe prime.

Nella Scuola Secondaria è previsto un intervento di 2 ore settimanali per attività di laboratorio di informatica e 3 ore di manutenzione.

Ambiti di intervento:

- **Primo approccio al computer**

Per le classi che iniziano per la prima volta l'attività, è opportuno attuare un intervento che consenta di gestire correttamente le **modalità operative di interazione con la macchina** (accensione, spegnimento, avvertenze essenziali, schemi motori per la manipolazione del mouse, etc.) e conoscenza basilare sul funzionamento del computer.

- Uso del programma Paint di Windows per attività grafiche libere con il mouse, inserimento di brevi didascalie e commenti scritti al disegno. Successivamente il programma potrà essere utilizzato per rinforzare i concetti di "regione interna" / "regione esterna", "linea aperta" / "linea chiusa", confine, ed altri concetti topologici e spaziali; potranno inoltre essere costruiti semplici videate per giochi linguistici, matematici, puzzle da ricomporre, etc. ..
- Primo approccio alla videoscrittura; gli obiettivi sono quelli legati all'area linguistico espressiva (rafforzamento del codice alfabetico, sviluppo comunicativo testuale, correttezza ortografica, etc.). In una seconda fase si proporranno altre funzioni di arricchimento testuale e multimediale (inserimento immagini e suoni, etc...).

Vedi: - Schede paint
 - Schede videoscrittura
 -

- **Produzione di ipermedia**

Attività che prevedono l'ideazione, preparazione e realizzazione di ipertesti ed ipermedia su contenuti di tipo didattico / educativo con la trasposizione in formato elettronico dei diversi mezzi espressivi utilizzati (testo cartaceo / testo elettronico – disegno su carta / immagine computerizzata – fotografia / file – voce / file – video / file).

Si utilizzano le periferiche multimediali del pc (scanner, microfono, schede dedicate, etc.) e programmi di implementazione di ipermedia (Amico, ..).

Vedi: - Cd Rom prodotti negli scorsi anni

- **Relazioni tematiche multimediali**

Attività didattiche che utilizzano le potenzialità comunicative multimediali del computer, utilizzano programmi di presentazione (Writer, Impress, ...) di uso comune per produrre relazioni su argomenti disciplinari affrontati in classe.

- **Percorsi disciplinari**

Percorsi di lingua, matematica, storia, geografia, scienze, sfruttando materiali e programmi già disponibili su supporto informatico da cui trarre documenti, spunti, etc.

Es:

- Arricchimento di testi con immagini e suoni;
- Giochi di parole
- Grafici e tabelle
- Costruzioni geometriche con il programma Declic
- Studio delle civiltà antiche
- Indagini geografiche, storiche, tematiche,
- Fenomeni atmosferici,

- **Uso di programmi e giochi didattici**

Utilizzo di programmi già predisposti per esperienze ed esercitazioni didattiche, sono disponibili numerosi software per matematica, grammatica, giochi per esperienze scientifiche, etc.

- **Ricerca in internet**

La rete come fonte di ricerca e documentazione, per gemellaggi e contatti via posta elettronica con altre scuole,

Studio delle lingue straniere

Utilizzo di Cd Rom specifici oppure con attività didattiche che consentono di sfruttare l'audio del computer e le possibilità di autocorrezione.

Molto interessanti e promettenti anche le possibilità offerte da internet per la comunicazione scritta e orale con scuole di lingue e nazionalità diverse.

- **Utilizzo di unità mobili (pc su carrelli con televisore) per le attività multimediali in classe.**

L'unità mobile consente di svolgere attività multimediali in classe sia **di tipo produttivo** con creazione di materiali da inserire in ipermedia (testi, immagini, suoni), sia di tipo essenzialmente fruitivo come ad esempio la visione ed il commento collettivo di un CD ROM per affrontare o approfondire un argomento trattato. Vantaggi: non richiede la disponibilità del laboratorio. Svantaggi: Può essere utilizzato direttamente da un solo alunno o da un piccolo gruppo per volta.

- **Utilizzo della lavagna multimediale**

INFORMATICA

L'alfabetizzazione informatica va sviluppata in un contesto di apprendimento dotato di alto potenziale di trasversalità che la rende funzionale a tutti gli altri apprendimenti. Le nuove tecnologie infatti non rappresentano nell'ambito delle attività, uno "specifico apprendimento" aggiuntivo e isolato dagli altri, ma si inseriscono come uno "spazio" organico, operativo e mentale in cui realizzare esperienze nel quadro delle unità di apprendimento previste dalle indicazioni ministeriali.

"Utilizzare il metodo e gli strumenti informatici nell'insegnamento non è solo un ausilio alla comprensione, ma un modo nuovo di apprendere e di trattare le informazioni. L'informatica non andrebbe insegnata come disciplina a sé stante, ma dovrebbe essere un'opportunità di insegnamento interdisciplinare, presente in ogni percorso scolastico, che generi apprendimento attivo in gruppi, in cui si cooperi nell'azione, nella ricerca, nella scoperta."

*In particolare, l'introduzione dell'**Informatica nelle varie classi della scuola di base**, potrà concorrere al perseguimento delle seguenti **abilità**:*

- Favorire un approccio spontaneo e ludico alle nuove tecnologie;
- Stimolare e rafforzare le capacità d'orientamento spaziale;
- Ampliare esperienze percettivo-sensoriali;
- Potenziare il coordinamento oculo-manuale attraverso l'uso del mouse;
- Sviluppare l'analisi visiva e le capacità di attenzione;
- Sviluppare le capacità logiche con l'ausilio di semplici software specifici;
- Sollecitare le potenzialità creative con la produzione di semplici elaborati grafici;
- Promuovere processi di socializzazione attraverso il lavoro di gruppo;
- Fornire agli alunni una prima alfabetizzazione informatica e le prime competenze sull'uso dei sussidi multimediali;
- Promuovere percorsi formativi più adeguati alle esigenze, ai livelli, ai ritmi ed agli stili di apprendimento dell'alunno;
- Favorire negli alunni l'acquisizione di un corretto atteggiamento nei confronti della tecnologia multimediale evitando esagerate infatuazioni;
- Utilizzare software da soli o con l'aiuto dei docenti per migliorare l'apprendimento;
- Saper usare il computer come strumento di lavoro;
- Favorire un approccio creativo ai vari programmi;
- Saper progettare, organizzare e portare a termine un lavoro;
- Promuovere l'uso del computer come momento trasversale alle varie discipline.

PROGETTO ATTIVITA' MULTIMEDIALE E TELEMATICA

PROGRAMMAZIONE Scuola Primaria e Secondaria di Verdello - A. S. 2010/2011

CLASSI	DOCENTI	ARGOMENTO	PERIODO PREVISTO
1 [^] C	BROLIS SERMENGHI	Conosciamo la macchina chiamata computer Uso del programma Paint per l'interiorizzazione di concetti topologici e spaziali. Primo approccio alla testualità e alla grafica.	Tutto l'anno
1 [^] D	MANGILI	Utilizzo di semplici software didattici disciplinari Paint (disegno e scrittura) – Software didattico	
2 [^] A	BROLIS MALETTA	Videoscrittura di base (vedi scheda) Grafica di base	Tutto l'anno
2 [^] C		Software matematica (vedi elenco) Progetto Innovascuola (2 [^] D) Bambinoautore	
		Videoscrittura base (formattazione,...) – Software didattico	
3 [^] B	BROLIS PALADINO	Videoscrittura 2° livello (vedi scheda) Grafica 2° livello	Tutto l'anno
3 [^] C	GIAVAZZI (3D)	Ricerca e navigazione in internet Uso elementare della mail Geografia con la LIM (3 [^] D)	
		Videoscrittura avanzata (disegni, tabelle, ...) – Software grafica – Internet base -	
4 [^] C	BROLIS	Videoscrittura 3° livello (vedi scheda) Software didattico di storia, geografia, scienze	Tutto l'anno
4 [^] D	QUARENGHI	Grafica 3° livello Comunicazione con la posta elettronica Ricerca in internet	
		Applicativi – – Internet (ricerca)	
5 [^] A – C	BROLIS	Videoscrittura 4° livello (vedi scheda)	Tutto l'anno
5 [^] B - D	BRENA ZAMBELLI G.	Geometria dinamica con Declic Utilizzo della rete internet Utilizzo della posta elettronica Grafica 4° livello Progetto Innovascuola	
		Calc Base (calcoli, grafici, ..) – Soft. geom. Dinamica Impress - Internet	
Scuola Secondaria		Presentazioni con Impress Gestione dei Blog	Tutto l'anno

VIDEOSCRITTURA

<p>Videoscrittura base</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aprire il programma - Utilizzare tutti i tasti della tastiera - Utilizzare i tasti per aggiungere righe(Invio) e per toglierle (Canc) - Cancellare i caratteri a DX e a SIN - Usare i tasti direzionali per spostarsi nel testo (tasti freccia) - Usare le maiuscole e le minuscole - Creare un nuovo documento e salvarlo - Chiudere il programma - Aprire un documento esistente, fare delle modifiche e salvare - Cambiare il font e le dimensioni del carattere - Usare corsivo, grassetto e sottolineatura - 	<p>Classe 2[^]</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Usare le funzioni “Copia” e “Incolla” per duplicare una parte di testo all’interno di un documento - Colorare un testo - Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo - Usare la formattazione del paragrafo - Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale - Inserire elenchi puntati - Utilizzare la barra del disegno - Inserire le Fontwork e Clipart - Gestione delle immagini nella pagina - Visualizzare l’anteprima di un documento - Stampare un documento da una stampante predefinita - 	<p>Classe 3[^]</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Uso dei tasti di scelta rapida - Inserire bordi e sfondi - Inserire numeri di pagina - Inserire tabelle e formattarle - Inserire note a piè di pagina - Inserire intestazione e piè di pagina - 	<p>Classe 4[^]</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Inserire interruzione di pagina e di colonna - Inserire collegamenti ipertestuali - Usare le opzioni avanzate di stampa - 	<p>Classe 5[^]</p>

Schede di lavoro:

-

Grafica digitale

<p>Introduzione al disegno (Paint)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentazione del Computer nel suo complesso e nelle parti fondamentali (monitor, Unità centrale, tastiera, mouse, stampante,....). • Presentazione del desktop e del significato delle icone sullo schermo. • Avvio di Paint da parte dell'insegnante. • Dimostrazione delle finzioni fondamentali del programma (foglio, strumenti, colori) con esempi visualizzati sul televisore. • Dimostrazione della modalità più corretta per impugnare il mouse. • Movimento del mouse sul foglio bianco senza premere i pulsanti (interiorizzare uno schema motorio per volta). • Scegliere una forma (es. rettangolo) e tracciarla ripetutamente sul foglio per ottenere una composizione. • Scegliere lo strumento "riempi" (il barattolo di vernice) e riempire le regioni interne così ottenute con colori diversi (movimento fine per la scelta dei colori). • Cancellare con la "gomma". • Caricare un foglio nuovo (a cura dell'insegnante) File/Nuovo e poi sul pulsante NO per non salvare il vecchio disegno. • Scegliere una nuova forma e ripetere la stessa sequenza di operazioni, (interiorizzazione delle forme). • Uso degli strumenti a mano libera (matita, pennello, spruzzo, gomma, ...) (concetto di SOTTILE – SPESSO – PIU' SPESSO,...). • Composizione di figure con linee aperte e linee chiuse, riempimento e riflessione sui concetti di : LINEA APERTA – LINEA CHIUSA – CONFINE - REGIONE INTERNA – REGIONE ESTERNA. • Composizione di LINEE RETTE e LINEE "ONDULATE" (CURVE). • Uso dello strumento "seleziona" per spostare oggetti e parole. Costruzione di schede di tipo linguistico o logico matematico. • Costruzione di schede "puzzle" per giochi di COMPOSIZIONE , SCOMPOSIZIONE, RICOMPOSIZIONE. (figura / sfondo – piani sovrapposti,) 	<p>Classe 1[^]</p>
<p>Grafica di base (Photofiltre ver. 5.6.1)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aprire il programma - Aprire un foglio di disegno - Posizionare la finestra di disegno (schermo parziale – tutto schermo – icona) - Utilizzare i principali strumenti per disegnare (pennello, aerografo, secchiello, ...) - Saper utilizzare la funzione gomma - Utilizzare la tavolozza dei colori - Utilizzo dello strumento contagocce - Utilizzare il colore di sfondo per cancellare. - Disegnare le forme e saperle fissare - Salvare il disegno - Chiudere il programma - Aprire un documento esistente, fare delle modifiche e salvare - Usare in modo semplice la funzione di scrittura 	<p>Classe 2[^]</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare i principali gradienti degli strumenti - Aprire due fogli affiancati - Utilizzare le funzioni di copia e incolla tra due disegni affiancati - Usare la funzione di scrittura in modo avanzato - Uso di <i>Selezione strumenti</i> (freccia) e forme - Uso delle funzioni del menu <i>Immagine</i> 	<p>Classe 3[^]</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Gestire la dimensione delle immagini - Conoscere i formati e la composizione in punti dell'immagine (pixel) - Aprire e modificare immagini fotografiche - Uso delle funzioni del menu <i>Filtro</i> - 	<p>Classe 4[^]</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Fotoritocco di immagini fotografiche - Utilizzo di <i>Clona Strumenti</i> - Uso delle funzioni del menu <i>Regolazione</i> - Usare le trasparenze - 	<p>Classe 5[^]</p>

Schede di lavoro:

-

Pubblicazioni

- **Saper usare le funzionalità di base di Publisher per realizzare biglietti augurali, brochure, volantini**
- **Pianificazione del layout del prodotto**
- **Elaborazione del messaggio**
- **Inserimento di caselle di testo, word art, cornici, clipart ecc..**
- **Scelta di colori e/o texture**
- **Impaginazione**
- **Stampa**

Foglio di calcolo

- **Il foglio elettronico Calc**
- **Principali elementi della finestra di Calc**
- **Muoversi nel foglio di lavoro**
- **Uscire da Calc**
- **Gestire righe e colonne**
- **Inserire i dati nel foglio di lavoro**
- **Inserire parole e testi**
- **Inserire numeri**
- **Utilizzare semplici formule**
- **Modificare i caratteri del testo**
- **Rappresentare i dati con un grafico**
- **Creare un grafico**
- **Modificare i colori di un grafico**
- **Utilizzare l'anteprima di stampa**
- **Impostare la pagina per la stampa**
- **Stampare il foglio di lavoro**

Programmi di presentazione

- **Introduzione a Impress**
- **Creare una presentazione con l'uso di modelli**
- **Creare diapositive**
- **Visualizzare diapositive**
- **Inserire effetti di animazione, suoni e immagini**
- **Visualizzazione animata della presentazione**
- **Riconoscere un ipertesto-ipermedia**
- **Progettare semplici ipertesti con Impress**

Istituto Comprensivo di Verdello

Scuola Primaria

Anno Scolastico 2010– 2011

Scheda descrittiva Percorsi multimediali

Classe/i: 1[^] C - D Brolis – Sermenghi - Mangili

Tipologia: Area logico – matematica – area linguistica

Prerequisiti operativi: Nessuno

Obiettivi:

- Conoscere le parti del computer
- Acquisire abilità operative di base nell'uso del computer.
- Acquisire schemi motori e spaziali di base attraverso l'uso del mouse.
- Affinare abilità comunicative grafiche e testuali.
- Approfondire concetti e contenuti didattici utilizzando software specifico.

Concetti chiave:

- Le parti del pc
- Linea, punto
- Confine, regione
- Dentro, fuori, alto, basso,
- Sottile, spesso
- Forme geometriche
- Testualità
- Struttura narrativa semplice

Fasi di realizzazione:

Vedi Scheda introduttiva Paint

Alternanza tra uso di programmi applicativi e programmi didattici disciplinari.

Sequenza di immagini corredate di brevi testi finalizzate alla costruzione di una semplice struttura narrativa.

Contenuti:

- Le righe con lo strumento matita
- Le forme con gli strumenti di Paint (ovali, rettangoli, quadrati, cerchi,); disegna le forme, componi paesaggi con le forme, colloca le forme (strumento selezione).
- Disegno e parola.
- Disegno e frase

Tempi: 1 ora alla settimana per ogni classe

Istituto Comprensivo di Verdello

Scuola Primaria

Anno Scolastico 2010 - 2011

Scheda descrittiva Percorsi multimediali

Classe/i: 2^a A – C Brolis – Maletta

Tipologia: Videoscrittura e grafica di base – Software matematica – Attività cooperativa in rete.

Prerequisiti operativi: Operatività al computer.

Obiettivi: Saper utilizzare in modo autonomo un programma di videoscrittura.
Saper utilizzare un modo essenziale un programma di grafica.
Utilizzare software didattico
Saper cooperare in rete.

Videoscrittura

- *Aprire il programma*
- *Utilizzare tutti i tasti della tastiera*
- *Utilizzare i tasti per aggiungere righe (Invio) e per toglierle (Canc)*
- *Cancellare i caratteri a DX e a SIN*
- *Usare i tasti direzionali per spostarsi nel testo (tasti freccia)*
- *Usare le maiuscole e le minuscole*
- *Creare un nuovo documento e salvarlo*
- *Chiudere il programma*
- *Aprire un documento esistente, fare delle modifiche e salvare*
- *Cambiare il font e le dimensioni del carattere*
- *Usare corsivo, grassetto e sottolineatura*

Grafica

- *Aprire il programma*
- *Aprire un foglio di disegno*
- *Posizionare la finestra di disegno (schermo parziale – tutto schermo – icona)*
- *Utilizzare i principali strumenti per disegnare (pennello, aerografo, secchiello, ...)*
- *Saper utilizzare la funzione gomma*
- *Utilizzare la tavolozza dei colori*
- *Utilizzo dello strumento contagocce*
- *Utilizzare il colore di sfondo per cancellare.*
- *Disegnare le forme e saperle fissare*
- *Salvare il disegno*
- *Chiudere il programma*
- *Aprire un documento esistente, fare delle modifiche e salvare*
- *Usare in modo semplice la funzione di scrittura*

Utilizzo di programmi didattici di matematica

Cooperazione in rete con il progetto Bambinoautore “Dal segno alla storia”

Tempi: 1 ora alla settimana per ogni classe.

Istituto Comprensivo di Verdello
Scuola Primaria
Anno Scolastico 2010– 2011

Scheda descrittiva Percorsi multimediali

Classe/i: 3^a B - C Brolis, Paladino

Prerequisiti operativi: Operatività al computer. Conoscenza di base degli applicativi.

Tipologia: Approfondimento applicativi videoscrittura e grafica. Navigazione internet - Posta elettronica.

Obiettivi:

Saper utilizzare funzioni mediamente avanzate di un programma di videoscrittura (3° livello).

- *Usare le funzioni "Copia" e "Incolla" per duplicare una parte di testo all'interno di un documento*
- *Colorare un testo*
- *Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo*
- *Usare la formattazione del paragrafo*
- *Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale*
- *Inserire elenchi puntati*
- *Utilizzare la barra del disegno*
- *Inserire le Fontwork e Clipart*
- *Gestione delle immagini nella pagina*
- *Visualizzare l'anteprima di un documento*
- *Stampare un documento da una stampante predefinita*

Saper utilizzare un programma di grafica (3° livello).

- *Utilizzare i principali gradienti degli strumenti*
- *Aprire due fogli affiancati*
- *Utilizzare le funzioni di copia e incolla tra due disegni affiancati*
- *Usare la funzione di scrittura in modo avanzato*
- *Uso di Selezione strumenti (freccia) e forme*
- *Uso delle funzioni del menu Immagine*

Saper utilizzare un browser per navigare in internet e ricercare informazioni

Saper utilizzare la posta elettronica

Contenuti:

Strumenti di videoscrittura avanzata (vedi scheda)

Caratteristiche di un browser. I motori di ricerca. Lo scaricamento ed il salvataggio di dati e programmi dalla rete, la rielaborazione delle informazioni con l'utilizzo di strumenti specifici.

Modalità di comunicazione con la posta elettronica.

Tempi: 1 ora alla settimana per ogni classe.

Istituto Comprensivo di Verdello
Scuola Primaria
Anno Scolastico 2010– 2011

Scheda descrittiva Percorsi multimediali

Classe/i: 4^a C - D Brolis - Quarenghi

Prerequisiti operativi: Operatività al computer. Conoscenza di base degli applicativi.

Tipologia: Videoscrittura 4° livello - Software didattico - Programma di grafica 4° livello
Ricerca in internet – comunicazione con la posta elettronica.

Obiettivi:

Saper utilizzare funzioni mediamente avanzate di un programma di videoscrittura (4° livello)

- *Usare i tasti di scelta rapida*
- *Inserire bordi e sfondi*
- *Inserire numeri di pagina*
- *Inserire tabelle e formattarle*
- *Inserire note a piè di pagina*
- *Inserire intestazione e piè di pagina*

Saper utilizzare un programma di grafica (4° livello)

- *Gestire la dimensione delle immagini*
- *Conoscere i formati e la composizione in punti dell'immagine (pixel)*
- *Aprire e modificare immagini fotografiche*
- *Usare le funzioni del menu Filtro*

Saper utilizzare un browser per navigare in internet e ricercare informazioni

Saper utilizzare la posta elettronica sul web per comunicare con i compagni

Saper utilizzare autonomamente anche a casa software didattico per ricerche di storia, scienze, geografia.

Contenuti:

Strumenti di videoscrittura e grafica mediamente avanzata (vedi scheda)

Caratteristiche di un browser. I motori di ricerca. Lo scaricamento ed il salvataggio di dati e programmi dalla rete, la rielaborazione delle informazioni con l'utilizzo di strumenti specifici.

Modalità di comunicazione con la posta elettronica.

Ricerca, estrapolazione ed utilizzo di testi e immagini per comporre elaborazioni e ricerche tematiche.

Tempi: 1 ora alla settimana per ogni classe.

Istituto Comprensivo di Verdello

Scuola Primaria
Anno Scolastico 2010 - 2011

Scheda descrittiva Percorsi multimediali

Classe/i: 5[^] A - C Brolis – Brena

Tipologia: Programmi applicativi videoscrittura e grafica avanzata. Software geometria dinamica –
Usò semplice di un foglio di calcolo. Comunicazione in rete.

Prerequisiti operativi: Operatività al computer. - Conoscenza di applicativi e navigazione web.

Obiettivi:

Geometria dinamica

- *Conoscere gli elementi basilari di un programma di geometria dinamica (Declic)*
- *Rappresentare e misurare gli angoli.*
- *Disegnare i poligoni.*
- *Tracciare le diagonali.*
-

Videoscrittura (5° livello)

- *Inserire interruzione di pagina e di colonna*
- *Inserire collegamenti ipertestuali*
- *Usare le opzioni avanzate di stampa*

Grafica (5° livello)

- *Fotoritocco di immagini fotografiche*
- *Utilizzo di Clona Strumenti*
- *Usò delle funzioni del menu Regolazione*
- *Usare le trasparenze*

Foglio di calcolo

- *Il foglio elettronico Calc*
- *Principali elementi della finestra di Calc*
- *Muoversi nel foglio di lavoro*
- *Uscire da Calc*
- *Gestire righe e colonne*
- *Inserire i dati nel foglio di lavoro*
- *Inserire parole e testi*
- *Inserire numeri*
- *Utilizzare semplici formule*
- *Modificare i caratteri del testo*
- *Rappresentare i dati con un grafico*
- *Creare un grafico*
- *Modificare i colori di un grafico*
- *Utilizzare l'anteprima di stampa*
- *Impostare la pagina per la stampa*
- *Stampare il foglio di lavoro*

Navigazione web

- *Navigare nel web e conoscere le modalità di ricerca e salvataggio delle informazioni.*
- . *La posta elettronica*
- *Comporre e inviare messaggi in rete*

Tempi: 1 ora alla settimana per ogni classe.

ISTITUTO COMPRENSIVO DI VERDELLO

Anno scolastico 2010 – 2011

Programma di lavoro della funzione strumentale “Multimedialità e telematica”

Premessa

La funzione strumentale “**Multimedialità e telematica**” si pone a supporto degli interventi didattici che utilizzano le tecnologie informatiche e telematiche nei plessi dell’Istituto Comprensivo di Verdello.

Le mansioni descritte in dettaglio nel presente programma intendono rispondere sia alla necessità di mantenere funzionale ed efficiente l’apparato tecnologico della scuole attraverso interventi di manutenzione ordinaria e straordinaria, sia di garantire un utile supporto pedagogico e didattico agli interventi in campo multimediale e telematico.

E’ previsto il coordinamento della Commissione Multimedialità e del gruppo di lavoro sul sito internet della scuola, la consulenza ai docenti per il software didattico ed applicativo, la gestione dei materiali di consumo, la valutazione e la predisposizione di piani di ulteriore sviluppo ed adeguamento delle infrastrutture, il coordinamento di progetti sperimentali in rete con altre scuole (vedi progetto Innovascuola ed l’utilizzo delle lavagne interattive multimediali (LIM) .

L’attività di manutenzione ordinaria dei laboratori e delle reti telematiche viene espletata anche nel monte ore settimanale previsto nell’orario di lavoro.

Attività	Azioni previste
Coord. Commissione MM	<ul style="list-style-type: none"> • Proposta interventi didattici multimediali • Valutazione e proposta acquisti attrezzature. • Programmazione lavori di gruppo area multimediale. • Valutazione e proposte inerenti l’aggiornamento multimediale. •
Gestione aule con lavagna multimediale	<ul style="list-style-type: none"> • Installazione lavagne multimediali (progetto Innovascuola) • Installazione e aggiornamento software. • Supporto alla formazione dei docenti.
Adeguamento laboratori Scuola Media	<ul style="list-style-type: none"> • Aggiornamento e potenziamento pc laboratorio1 • Installazione - aggiornamento pc laboratorio2 • Installazione - aggiornamento pc aula docenti • Installazione – potenziamento e configurazione rete wireless
Gestione posta elettronica di Istituto	<ul style="list-style-type: none"> • Apertura e controllo quotidiano casella di posta • Attribuzione indirizzi di posta agli utenti dell’Istituto (docenti – alunni personale ATA, ...) •
Promozione e Sviluppo del software Open Source	<ul style="list-style-type: none"> • Proposta di aggiornamento rivolta ai Docenti. • Predisposizione dispense e materiali di autoformazione. • Proposta Incontri di presentazione e formazione
Coordinamento Gruppo di lavoro Progetto Innovascuola Primaria.	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinamento gruppo di lavoro • Coordinamento attività di progetto
Coordinamento Gruppo di lavoro sull’aggiornamento Sito internet.	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinamento gruppo di lavoro • Raccolta proposte e materiali da pubblicare