

CURRICOLO PER LE COMPETENZE
AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

INFORMATICA

La pervasività dell'informatica e il suo essere ormai indispensabile nella vita quotidiana hanno reso necessario l'inserimento del suo insegnamento nei processi formativi. Di tale esigenza, conclamata sia nelle Indicazioni Nazionali (2004), sia nelle indicazioni per il curricolo (2007), si è resa conto la scuola italiana che ha introdotto le tecnologie informatiche nell'attività curricolare ed extracurricolare.

... L'Informatica va insegnata, studiata e capita perché la conoscenza dei suoi fondamenti contribuisce a formare e arricchire il bagaglio tecnico, scientifico e culturale di ogni persona.

.....

(tratto da MIUR - Proposta di un *Syllabus* di Elementi di Informatica per il primo ciclo - 2008)

.....

L'Informatica si configura come "insegnamento trasversale" alle diverse discipline e, perciò, non prevede una quota oraria nel monte ore annuale.

L'esplicitazione degli obiettivi di apprendimento per l'Informatica lasciano un ampio margine di scelta agli insegnanti, sia per quanto riguarda i programmi applicativi da utilizzare sia per quanto concerne gli ambiti in cui esperire le abilità richieste.

.....

(Loredana Antonioli)

I termini Office, Word, Paint, Excel, Publisher, sono puramente indicativi della tipologia di software e, nella pratica, potrebbero essere sostituiti da analoghi strumenti Open Source.

CURRICOLO DI INFORMATICA

Scuola Primaria

CLASSI 1^ (MONOENNIO)

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ
CONOSCERE IL FUNZIONAMENTO DELLA MACCHINA ED USARE LE PRINCIPALI FUNZIONI DEL SISTEMA OPERATIVO	<ul style="list-style-type: none">- Le principali componenti di un computer	<ul style="list-style-type: none">▪ Conoscere e denominare le parti visibili del computer e le periferiche utilizzate▪ Accendere e spegnere correttamente ed autonomamente il computer▪ Controllare lo spostamento del puntatore del mouse per muoversi sullo schermo▪ Orientarsi sulla tastiera alfanumerica per scrivere parole o frasi▪ Aprire una cartella o avviare applicazioni note dall'icona presente sul desktop
CREARE DOCUMENTI	<ul style="list-style-type: none">- Primo approccio a programmi di videoscrittura e disegno	<ul style="list-style-type: none">▪ Scrivere un semplice testo al computer▪ Usare semplici programmi grafici per disegnare e colorare
USARE IL PC COME STRUMENTO MULTIMEDIALE PER L'APPRENDIMENTO E LA COMUNICAZIONE	<ul style="list-style-type: none">- Utilizzo di CD rom didattici relativi ai diversi ambiti disciplinari	<ul style="list-style-type: none">▪ Utilizzare in modo corretto giochi didattici

TIPOLOGIE DI VERIFICA	- Esercitazioni pratiche eseguendo i comandi dell'insegnante
CONTENUTI	- Programmi di videoscrittura e disegno - CD rom didattici

CURRICOLO DI INFORMATICA
Scuola Primaria
CLASSI 2[^] - 3[^] (PRIMO BIENNIO)

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ
<p style="text-align: center;">CONOSCERE IL FUNZIONAMENTO DELLA MACCHINA ED USARE LE PRINCIPALI FUNZIONI DEL SISTEMA OPERATIVO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Le principali componenti di un computer 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere e denominare le parti visibili del computer e le periferiche utilizzate ▪ Conoscere e utilizzare le funzioni dei tasti del mouse ▪ Essere in grado di utilizzare la tastiera alfanumerica e alcuni tasti funzione (freccette direzionali - canc - backspace...)
<p style="text-align: center;">CREARE DOCUMENTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Programmi di videoscrittura e disegno 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Digitare autonomamente un testo e formattarne i caratteri (dimensione, stile, colore...) ▪ Saper inserire immagini, creare e modificare tabelle o altri semplici elementi grafici ▪ Saper produrre un documento funzionale ad una attività svolta usando un programma di videoscrittura ▪ Creare cartelle ▪ Archiviare dati all'interno di cartelle classificandoli secondo precisi criteri

<p align="center">USARE IL PC COME STRUMENTO MULTIMEDIALE PER L'APPRENDIMENTO E LA COMUNICAZIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - CD rom didattici relativi ai diversi ambiti disciplinari 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Applicare autonomamente e correttamente i comandi richiesti per l'esecuzione di giochi e software didattici
---	--	---

<p>TIPOLOGIE DI VERIFICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Esercitazioni pratiche eseguendo i comandi dell'insegnante
<p>CONTENUTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Programmi di videoscrittura e disegno - CD rom didattici

CURRICOLO DI INFORMATICA
Scuola Primaria
CLASSI 4[^]- 5[^] (SECONDO BIENNIO)

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ
<p style="text-align: center;">CONOSCERE IL FUNZIONAMENTO DELLA MACCHINA ED USARE LE PRINCIPALI FUNZIONI DEL SISTEMA OPERATIVO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Le principali componenti di un computer 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere e denominare con linguaggio appropriato le principali parti del computer e le periferiche ▪ Essere in grado di utilizzare la tastiera alfanumerica, alcuni tasti funzione e comandi tastiera ▪ Riconoscere la differenza tra tasto destro e sinistro del mouse
<p style="text-align: center;">CREARE DOCUMENTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Programmi di videoscrittura, disegno e presentazione 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper produrre un documento funzionale ad una attività svolta usando un programma di videoscrittura ▪ Saper inserire elementi grafici in un documento (tabelle, caselle di testo, mappe...) ▪ Saper utilizzare in modo creativo il software per la presentazione di un proprio lavoro

<p align="center">USARE IL PC COME STRUMENTO MULTIMEDIALE PER L'APPRENDIMENTO E LA COMUNICAZIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - CD rom didattici relativi ai diversi ambiti disciplinari - Uso etico della rete e degli strumenti di comunicazione informatica 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare in modo autonomo CD-DVD multimediali e giochi didattici ▪ Utilizzare la rete, solo con la diretta supervisione dell'adulto, per cercare informazioni attraverso i motori di ricerca ▪ Conoscere alcuni rischi derivanti dall'utilizzo improprio degli strumenti informatici (chat line, facebook...)
---	---	---

<p>TIPOLOGIE DI VERIFICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Esercitazioni pratiche eseguendo i comandi dell'insegnante
<p>CONTENUTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Programmi di videoscrittura, disegno e presentazione - CD rom didattici

CURRICOLO DI INFORMATICA
Scuola Secondaria di I°: PRIMO BIENNIO

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
SAPER UTILIZZARE PROGRAMMI DI USO CORRENTE	<ul style="list-style-type: none"> - Architettura del computer - Periferiche Input e output - Funzioni dei programmi: word, paint, power point, fogli elettronici - Struttura del testo multimediale - Struttura generale e operazioni comuni ai diversi pacchetti 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre testi, rappresentare dati, catalogare informazioni ▪ Utilizzare le funzioni fondamentali di Word, i comandi da tastiera e quelli di uso rapido ▪ Conoscere le varie componenti del computer e la loro funzione ▪ Accedere alle risorse del computer attraverso il programma Esplora risorse ▪ Rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto
SAPER REPERIRE, SELEZIONARE, E VALUTARE INFORMAZIONI IN INTERNET DA FONTI E CON STRUMENTI DIVERSI	<ul style="list-style-type: none"> - Funzionamento della "rete" - Uso di Internet - Funzioni utili per scaricare e gestire le informazioni 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Selezionare criticamente le informazioni ▪ Collegare e organizzare le informazioni da fonti diverse

	<ul style="list-style-type: none"> - Sistemi di archiviazione dei dati raccolti 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper organizzare in files e cartelle, con ordine, le informazioni raccolte per poterle utilizzare in qualsiasi momento ▪ Utilizzare le informazioni per gestire situazioni e risolvere problemi ▪ Utilizzare strategie di problem solving
--	--	--

CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> - Il significato di informatica - La funzione degli elementi del computer - Le interfacce e i diversi connettori - Sistema operativo Windows - File e cartelle - Funzioni fondamentali del sistema operativo (seleziona, copia, taglia, incolla) - Le funzioni di Word e i comandi che ne permettono un'agevole utilizzazione - Le funzioni di Excel e i comandi che ne permettono un'agevole utilizzazione - Le funzioni di PowerPoint e i comandi che ne permettono un'agevole utilizzazione
TIPOLOGIE DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> - Prove orali - Items - Questionari a risposte aperte - Produzione laboratoriale in aula di informatica

CURRICOLO DI INFORMATICA
Scuola Secondaria di I°: CLASSE TERZA

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
SAPER UTILIZZARE PROGRAMMI DI USO CORRENTE	<ul style="list-style-type: none"> - Le funzioni di Publisher e i comandi che ne permettono un'agevole utilizzazione - Gli strumenti di Office e Paint per il disegno (accenni) - Il software Open Source 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Creare schemi di rappresentazione grafica: grafici, tabelle, diagrammi ▪ Utilizzare correttamente tutte le funzioni fondamentali di Publisher, i comandi da tastiera e quelli di uso rapido ▪ Saper disegnare con gli strumenti di Office e Paint (accenni)
SAPER REPERIRE, SELEZIONARE, E VALUTARE INFORMAZIONI IN INTERNET DA FONTI E CON STRUMENTI DIVERSI	<ul style="list-style-type: none"> - Collegamento a Internet - Video, foto e musica 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Selezionare criticamente le informazioni ▪ Realizzare collegamenti tra files diversi ▪ Collegare e organizzare le informazioni da fonti diverse ▪ Realizzare prodotti utilizzando filmati foto e musica sia scaricati da Internet sia realizzati di persona ▪ Utilizzare le informazioni per gestire situazioni e risolvere problemi ▪ Utilizzare strategie di problem solving

<p>SAPER USARE IN MODO ETICO GLI STRUMENTI PER COMUNICARE ED EVITARE LE POSSIBILI MINACCE ALLA PRIVACY E ALTRI REATI IN RETE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La netiquette - La sicurezza in rete - Virus e Antivirus 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il testo come rete di relazioni ▪ Impostare, inviare, ricevere messaggi di posta elettronica
---	--	---

<p>CONTENUTI IMPRESCINDIBILI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - World Wide Web - Publisher - Posta elettronica - Messenger - Commercio elettronico - Social network - Iper testi
<p>TIPOLOGIE DI VERIFICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Prove orali - Items - Questionari a risposte aperte - Produzione laboratoriale in aula di informatica