

**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 Secondaria di I°: CLASSE TERZA

| COMPETENZE | CONOSCENZE | ABILITA' |
|---|---|--|
| <p style="text-align: center;">SAPER UTILIZZARE PROGRAMMI DI USO CORRENTE</p> | <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) |
| <p style="text-align: center;">SAPER REPERIRE, SELEZIONARE, E VALUTARE INFORMAZIONI IN INTERNET DA FONTI E CON STRUMENTI DIVERSI</p> | <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 |

| | | |
|---|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 |