ISTITUTO COMPRENSIVO “UBALDO FERRARI” – Castelverde (CR)

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

# PROGETTAZIONE DISCIPLINARE ANNUALE “INFORMATICA” (*conforme alle Indicazioni nazionali)*

## *CLASSE PRIMA*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NUCLEI FONDANTI** | **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** | **CONOSCENZE E ABILITA’** | **TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE** | **COMPETENZE CHIAVE DI RIFERIMENTO** |
| **MULTIMEDIALITÀ**  **STRUMENTO E MEZZO DI COMUNICAZIONE E CONOSCENZA** | - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità, procedendo anche per tentativi ed errori.  - Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l’impaginazione; scrivere testi digitali (ad esempio e-mail, post di blog, presentazioni), anche  come supporto all’esposizione orale.  - Selezionare e organizzare le informazioni utilizzando le risorse digitali.  - Risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici, pianificando una strategia.    - Acquisire la consapevolezza delle responsabilità connesse all’uso di piattaforme e applicazioni, per non nuocere a se stessi e agli altri. | **CONOSCENZE**  - Software applicativi di videoscrittura, disegno e presentazione.  Ricerca di informazioni in rete.  **ABILITÀ**  - Saper interagire con il computer secondo i propri ritmi di apprendimento.  - Saper utilizzare un sistema operativo.  - Scegliere e utilizzare le potenzialità delle tecnologie digitali per comunicare, collaborare e assolvere compiti specifici.  - Acquisire autonomia di accesso all’informazione digitale.  - Progressivo consolidamento del pensiero computazionale inteso come processo mentale che consente di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici pianificando una strategia. | - Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti di tipo digitale.  - Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando linguaggi multimediali e di programmazione. | *Competenze digitali*  *Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia*  *Imparare a imparare*  *Competenze sociali e civiche* |