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* |