STITUTO COMPRENSIVO “UBALDO FERRARI” – Castelverde (CR)

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

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

## *CLASSE SECONDA*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **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.  - Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico.  - Selezionare e organizzare le informazioni utilizzando le risorse digitali.  - Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi avvalendosi di software specifici.  - Risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici, pianificando una strategia.  - Riconoscere i codici e le regole compositive nelle immagini della comunicazione multimediale.  - Programmare ambienti informatici ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.  - 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, calcolo, presentazione, e foto.  - Ricerca di informazioni in rete.  **ABILITA’**  - Saper utilizzare i più comuni dispositivi hardware ed 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.  - Saper utilizzare consapevolmente le risorse di Internet.  - 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* |