

INFORMATICA

COMPETENZA CHIAVE N. 1*		<u>Comunicare e comprendere</u>	
		Comunicare e comprendere messaggi di diversa tipologia e complessità crescente.	
COMPETENZA termine scuola primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZA termine scuola secondaria di 1° grado	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri	<ol style="list-style-type: none"> 1. utilizzare le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro (realizzazione di biglietti, volantini, inviti, presentazioni, ecc.) 2. utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione. 	Applicare software specifici per comunicazione di idee, contenuti, immagini, ecc.	<ol style="list-style-type: none"> 1. realizzare presentazioni in Power Point 2. realizzare ipertesti con Word e/o Power Point su argomenti di carattere disciplinare e non.

* Competenze chiave da sviluppare nelle diverse discipline curriculari tenendo presenti le specificità di linguaggi, contenuti, metodologie, strumenti.

COMPETENZA CHIAVE N. 2*		<u>Riflettere e rielaborare</u>	
		Riconoscere e riflettere, rielaborare e produrre significati, relazioni, procedimenti, emozioni, sentimenti, esperienze...	
COMPETENZA termine scuola primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZA termine scuola secondaria di 1° grado	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Saper elaborare ed utilizzare rappresentazioni grafiche (figure geometriche, vari tipi di grafici...)	<ol style="list-style-type: none"> 1. realizzare semplici disegni (strutturati o di fantasia) 2. acquisire e trasferire immagini attraverso periferiche esterne (scanner, fotocamera...) 3. dove è possibile, acquisire immagini da internet 4. produrre grafici e/o disegni tecnici in base alla consegna data 	Saper elaborare e realizzare rappresentazioni grafiche tridimensionali	<ol style="list-style-type: none"> 1. realizzare prospettive di interni arredati 2. realizzare disegni tecnici di elementi tridimensionali (proiezioni ortogonali di solidi e oggetti e/o di elementi di arredo)

* Competenze chiave da sviluppare nelle diverse discipline curriculari tenendo presenti le specificità di linguaggi, contenuti, metodologie, strumenti.

COMPETENZA CHIAVE N. 3*		<u>Risolvere problemi</u>	
Affrontare e risolvere situazioni problematiche con strategie diversificate; costruire ipotesi di soluzione, verificarle ed esplicitarle.			
COMPETENZA termine scuola primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	COMPETENZA termine scuola secondaria di 1° grado	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Usare in modo creativo il computer per il raggiungimento dei propri obiettivi, seguendo procedure informatiche diverse	<ol style="list-style-type: none"> 1. usare le Nuove Tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline 2. utilizzare le Nuove Tecnologie per la ricerca in rete di informazioni, notizie, risorse di vario tipo 3. saper presentare i risultati del proprio lavoro e potenziare le proprie capacità comunicative. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. utilizzare in modo autonomo il pc 2. conoscere e applicare procedure di tipo diverso 	<ol style="list-style-type: none"> 1. progettare e realizzare un elaborato multimediale 2. accedere alla rete internet in modo consapevole

* Competenze chiave da sviluppare nelle diverse discipline curriculari tenendo presenti le specificità di linguaggi, contenuti, metodologie, strumenti.

COMPETENZE GENERALI

Alla fine della scuola primaria:

- avvio all'alfabetizzazione informatica attraverso l'uso specifico del linguaggio e la conoscenza degli elementi del computer. Dove possibile, comunicare attraverso Internet.

Alla fine della scuola secondaria di 1° grado:

- conoscenza di hardware e software, del sistema operativo; applicazione pratica di software specifici; uso autonomo di strumenti multimediali.

Utilizzo di Internet per la comunicazione e la realizzazione di percorsi progettuali.