

# **PROGETTAZIONE ANNUALE DI INFORMATICA – a.sc. 2015/16**

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>OBIETTIVI SPECIFICI ( CONOSCENZE–ABILITA’)</b>  <u>Uso del computer</u>
<p>E’ in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentare i risultati e anche per potenziare le proprie capacità comunicative</p> <p>Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri</p>	<p>Utilizzare semplici materiali digitali per l’apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione</p> <p>Utilizzare le Tecnologie dell’Informazione e della Comunicazione nel proprio lavoro</p>	<p>- Conosce ed utilizza le funzioni di base del sistema operativo</p>
		<p>- Riconosce le più comuni icone sul desktop</p>
		<p>- Identifica le parti e le funzioni comuni delle finestre</p>
		<p>- Opera con icone e finestre</p>
		<p>- Opera con file e cartelle</p>

## PROGETTAZIONE ANNUALE DI INFORMATICA – a.sc. 2015/16

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI SPECIFICI ( CONOSCENZE–ABILITA’) <u>La videoscrittura</u>
<p>' in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentare i risultati e anche per potenziare le proprie capacità comunicative</p> <p>Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri</p>	<p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione</p>	- Crea un nuovo documento e lo salva
		- Inserisce un testo
		- Usa i metodi di selezione
		- Copia, sposta, cancella
	<p>Utilizzare le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione nel proprio lavoro</p>	- Formatta un testo
		- Apre un documento esistente per la modifica
		- Inserisce tabelle, immagini, oggetti
		- Usa le opzioni di base della stampa
		- Stampa un documento

## PROGETTAZIONE ANNUALE DI INFORMATICA – a.sc. 2015/16

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI SPECIFICI ( CONOSCENZE–ABILITA’) <u>Strumenti di presentazione</u>
<p>E' in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentare i risultati e anche per potenziare le proprie capacità comunicative</p> <p>Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri</p>	<p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione</p>	<p>- Utilizza un programma di presentazione</p>
		<p>- Crea, formatta, modifica presentazioni</p>
		<p>- Inserisce caselle di testo, immagini, oggetti</p>
		<p>- Inserisce collegamenti tra diapositive</p>
		<p>- Inserisce effetti di transizioni, animazioni predefinite</p>
	<p>Utilizzare le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione nel proprio lavoro</p>	<p>- Prepara una presentazione per la stampa</p>
		<p>- Stampa una presentazione</p>

## PROGETTAZIONE ANNUALE DI INFORMATICA – a.sc. 2015/16

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI SPECIFICI ( CONOSCENZE–ABILITA’) <u>La grafica</u>
<p>E' in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentare i risultati e anche per potenziare le proprie capacità comunicative</p> <p>Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri</p>	<p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione</p> <p>Utilizzare le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione nel proprio lavoro</p>	- Utilizza un programma di grafica per creare disegni ed immagini
		- Usa le funzioni di base del disegno e della modifica delle immagini
		- Usa gli strumenti principali di elaborazione grafica
		- Stampa un disegno o un'immagine

# **PROGETTAZIONE ANNUALE DI INFORMATICA – a.sc. 2015/16**

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>OBIETTIVI SPECIFICI ( CONOSCENZE–ABILITA’)</b>  <u>Internet</u>
<p>E’ in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentare i risultati e anche per potenziare le proprie capacità comunicative</p> <p>Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri</p>	<p>Utilizzare semplici materiali digitali per l’apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione</p> <p>Utilizzare le Tecnologie dell’Informazione e della Comunicazione nel proprio lavoro</p>	<p>- Conosce il significato di Internet, browser e motore di ricerca e le loro funzioni</p>
		<p>- Usa le funzioni principali di un browser per la navigazione</p>
		<p>- Effettua una ricerca mediante parole o frasi, utilizzando un motore di ricerca</p>
		<p>- Copia o salva immagini o oggetti da una pagina Web</p>

## PROGETTAZIONE ANNUALE DI INFORMATICA – a.sc. 2015/16

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI SPECIFICI ( CONOSCENZE–ABILITA’)  <u>Coding e pensiero computazionale</u>
<p>E' in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentare i risultati e anche per potenziare le proprie capacità comunicative</p> <p>Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri</p>	<p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione</p> <p>Utilizzare le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione nel proprio lavoro</p>	- Utilizza il coding grafico-visuale per programmare percorsi ludici
		- Utilizza il coding grafico-visuale per realizzare artefatti digitali originali
		- Utilizza il coding grafico-visuale per il controllo di Arduino
		- Utilizza il coding grafico-visuale per il controllo di un piccolo robot