

CURRICOLO DI INFORMATICA
I.C. Edolo - Scuola Secondaria di 1° grado
BIENNIO

NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
STRUTTURA BASILARE DEL COMPUTER E SOFTWARE	<ul style="list-style-type: none"> • Architettura del computer • Periferiche INPUT e OUTPUT • Funzioni dei programmi di scrittura, di presentazione, fogli elettronici 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le varie componenti del computer e la loro funzione • Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre testi, rappresentare dati, catalogare informazioni • Rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare programmi di uso corrente
RETE WEB	<ul style="list-style-type: none"> • Funzionamento della "rete" • Uso di Internet e pagine multimediali • Funzioni utili per scaricare e gestire le informazioni • Sistemi di archiviazione dei dati raccolti 	<ul style="list-style-type: none"> • Selezionare criticamente informazioni • Collegare e organizzare le informazioni da fonti diverse • Saper organizzare in files e cartelle, con ordine, le informazioni raccolte per poterle utilizzare in qualsiasi momento 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper reperire, selezionare, e valutare informazioni in internet da fonti e con strumenti diversi
CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Il significato di informatica • La funzione degli elementi del computer • Le interfacce e i diversi connettori • Sistema operativo • File e cartelle • Funzioni fondamentali del sistema operativo (seleziona, copia, taglia, incolla) • Le funzioni dei programmi di scrittura e di presentazione, dei fogli elettronici e i comandi che ne permettono un'agevole utilizzazione 		
TIPOLOGIE DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Prove orali o questionari(risposte aperte/univoche/ scelta multipla) o produzione laboratoriale in aula di informatica 		

CURRICOLO DI INFORMATICA
I.C. Edolo -Scuola Secondaria di 1° grado
CLASSE TERZA

NUCLEO FONDANTE	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
SOFTWARE	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondimento dell'uso di software box (es. Office) • Le funzioni di programmi di impaginazione i comandi che ne permettono un'agevole utilizzazione (es. Publisher) 	<ul style="list-style-type: none"> • Creare schemi di rappresentazione grafica: grafici, tabelle, diagrammi • Utilizzare correttamente tutte le funzioni fondamentali di programmi di impaginazione • Utilizzare in modo appropriato software box (indice, didascalie ...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare programmi di uso corrente
RETE WEB	<ul style="list-style-type: none"> • Collegamento a Internet • Iper testo • Uso di Internet e pagine multimediali/links 	<ul style="list-style-type: none"> • Selezionare criticamente le informazioni • Realizzare collegamenti tra files diversi • Collegare e organizzare le informazioni da fonti diverse 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper reperire, selezionare, e valutare informazioni in internet da fonti e con strumenti diversi
SICUREZZA E COPYRIGHT	<ul style="list-style-type: none"> • La netiquette • La sicurezza in rete • Virus e Antivirus • Copyright 	<ul style="list-style-type: none"> • Il testo come rete di relazioni • Impostare, inviare, ricevere messaggi di posta elettronica 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper usare in modo etico gli strumenti per comunicare • Evitare possibili minacce alla privacy e altri reati in rete
CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • World Wide Web • Programmi di impaginazione (es. Publisher) • Posta elettronica • Social network (Facebook/Messenger/ Whatsapp...) • Iper testi 		
TIPOLOGIE DI VERIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Prove orali o questionari (risposte aperte/univoche/ scelta multipla), o produzione laboratoriale in aula di informatica 		