

**Istituto Comprensivo Statale TRILUSSA**  
*via Trilussa 10 - 20157 Milano*  
scuola Primaria e scuola Secondaria di 1° grado  
Plessi dipendenti: Plessi di Scuola Primaria: via Trilussa 10 - via Graf 70  
Plesso scuola secondaria di primo grado: via Graf 74  
Fax: 0288448603  
Ufficio didattica: Primaria e Secondaria 0288448596  
Ufficio personale: 0288448599  
e-mail uffici: [scuola@pec.ictrilussa.it](mailto:scuola@pec.ictrilussa.it) [itrilussa@tiscali.it](mailto:itrilussa@tiscali.it)  
[www.ictrilussa.gov.it](http://www.ictrilussa.gov.it)  
C.F.80145250157 – Codice Istituto MIIC8AF001

***CURRICOLO VERTICALE D'ISTITUTO***  
***DI***  
***INFORMATICA***

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere il funzionamento della macchina ed usare le principali opzioni del sistema operativo</li> <li>- Creare semplici documenti</li> <li>- Usare il PC come strumento multimediale per l'apprendimento</li> <li>- Riflettere sui primi elementi di programmazione e simulare la programmazione procedurale attraverso il gioco</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere il funzionamento della macchina ed usare le principali opzioni del sistema operativo</li> <li>- Conoscere Pacchetto Office</li> <li>- Usare il PC come strumento multimediale per l'apprendimento e la comunicazione</li> <li>- Utilizzo di Software open source per potenziare gli apprendimenti di contenuti specifici nell'attività di classe, di sostegno e integrazione per alunni con deficit</li> <li>- Riflettere sui primi elementi di programmazione e simulare la programmazione procedurale attraverso il gioco</li> </ul>

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA <b>SCUOLA PRIMARIA</b>		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA <b>SCUOLA SECONDARIA</b>	
<b>VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica</li> <li>- rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- elaborazione di testi con relativa formattazione ed inserimento di immagini e altri oggetti</li> <li>- realizzazione di ipertesti e ipermedia;</li> <li>- trasmissione di file dal laboratorio della scuola al proprio indirizzo di posta elettronica</li> <li>- uso delle principali funzionalità del foglio elettronico</li> <li>- uso di software di presentazione</li> </ul>
<b>PREVEDERE, IMMAGINARE, PROGETTARE</b>	<p>organizzare una gita o una visita usando internet per reperire notizie e informazioni</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- creazione di volantini, biglietti augurali</li> <li>- ricerca di testi e immagini per la stesura di relazioni e ricerche tematiche</li> <li>- acquisizione di immagini, suoni, filmati per realizzare prodotti didattici</li> <li>- realizzazione di immagini stilizzate con l'uso della barra del disegno</li> <li>- progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- corrispondenze tra alunni di scuole diverse utilizzando forme di gemellaggio (<i>eTwinning</i>)</li> <li>- collaborazione in piattaforma che permette agli insegnanti di creare, condividere, riutilizzare, e adattare il proprio insegnamento presentando più versioni di contenuto per i singoli studenti, gruppi di studenti o classi (<i>iCloud, Dropbox, Drive</i>)</li> </ul>
<b>INTERVENIRE TRASFORMARE PRODURRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma</li> <li>- formare i concetti di base della programmazione (<b>coding</b>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- costruzione di programmi da parte dei docenti per approfondire e recuperare aspetti disciplinari (Geogebra, c-map)</li> <li>- formare i concetti di base della programmazione (coding)</li> <li>- Avvio alla riflessione sui vantaggi e pericoli dei social network e dei cellulari (<i>Cyberbullismo</i>)</li> </ul>

## CONTENUTI ED ESPERIENZE SIGNIFICATIVE SCUOLA PRIMARIA

<b>CLASSE PRIMA</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conoscere i principali elementi del funzionamento della macchina <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Elementi per immettere dati (tastiera, mouse)</li> <li>1.2. Dispositivi per memorizzare i dati (Hard disk, CD-ROM, DVD)</li> <li>1.3. Elementi per visualizzare i dati (monitor, stampante)</li> </ol> </li> <li>2. Iniziare a conoscere ed utilizzare i principali componenti del computer;</li> <li>3. Eseguire semplici giochi, programmi di disegno e e videoscrittura al computer</li> </ol>
<b>CLASSE SECONDA</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cominciare a conoscere i principali componenti del computer</li> <li>2. Usare semplici giochi e programmi di disegno e videoscrittura (uso di Paint)</li> </ol>
<b>CLASSE TERZA</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizzare semplici applicazioni di videografica e i principali programmi di videoscrittura per il proprio lavoro (raccontare, comunicare) <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Scrivere e comunicare con un programma di video scrittura semplici testi</li> <li>1.2. entrare ed uscire dall'applicativo</li> <li>1.3. scrivere e utilizzare l'autocorrezione</li> <li>1.4. salvare il testo</li> </ol> </li> </ol>

<b>CLASSE QUARTA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Cominciare a utilizzare le principali funzioni di navigazione su Internet per reperire informazioni di vario tipo. <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1. accedere ad internet e collegarsi ad un sito</li> </ul> </li> </ul>
<b>CLASSE QUINTA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Ricercare notizie in enciclopedie multimediali e Internet <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1. selezionare e copiare un testo da una pagina web</li> <li>1.2. copiare un'immagine da una pagina web</li> </ul> </li> <li>2. Acquisire primi rudimenti della programmazione con il software Scratch</li> </ul>

## CONTENUTI ED ESPERIENZE SIGNIFICATIVE SCUOLA SECONDARIA

<b>PRIMA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Conoscere il funzionamento del PC ed usare le principali opzioni del sistema operativo <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1. Distinguere l'hardware dal software e conoscere le funzioni dei principali elementi hardware presenti all'interno del PC</li> <li>1.2. Conoscere i vari tipi di memoria di massa: hard disk, floppy, zip disk, CD_ROM...</li> <li>1.3. Descrivere i differenti tipi di memoria veloce: RAM (Random-Access Memory), ROM (Read-Only Memory).</li> <li>1.4. Conoscere le unità di misura della memoria (bit, byte, KB, MB, GB) e saperle attribuire ai principali supporti di memoria di massa.</li> <li>1.5. Conoscere e usare le principali periferiche di input e di output compresa fotocamera, telecamera, scanner</li> <li>1.6. Utilizzare le principali opzioni offerte dal sistema operativo nella gestione dei file e delle cartelle</li> </ul> </li> <li>2. Creare documenti <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1. Effettuare operazioni comuni a molti applicativi (riconoscere le parti della finestra, intervenire su di esse, creare documenti, salvarli, aprirli, usare le funzioni: copia, taglia, incolla, annulla, usare strumenti di controllo ortografico...).</li> <li>2.2. Formattare un documento realizzato con un software per l'elaborazione testi (selezionare,</li> <li>2.3 cambiare font e dimensione dei caratteri, usare corsivo, sottolineato e grassetto, modificare l'allineamento, inserire elenchi puntati e numerati, colorare i caratteri...).</li> </ul> </li> </ul>
<b>SECONDA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Creare documenti <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1. Inserire tabelle e oggetti ed intervenire sugli stessi anche con le opzioni offerte dal menu contestuale</li> <li>1.2. Stampare un documento, sapendo modificare l'orientamento, le dimensioni e i margini della pagina</li> </ul> </li> </ul>

2. Uso del foglio di calcolo
  - 2.1 conoscere gli elementi principali del foglio di calcolo (celle, barra della formula, cartella, scheda dei fogli..)
  - 2.2 conoscere le principali funzioni per l'inserimento di dati, formule e funzioni (SOMMA, MEDIA e MINIMO) e formattazione delle celle
  - 2.3 creazione di tabelle e dei principali grafici

**TERZA**

1. Conoscere il funzionamento del PC ed usare le principali opzioni del sistema operativo.
  - 1.1. Essere consapevole della necessità di adottare alcuni accorgimenti per usare correttamente il computer (copie di backup, virus...).
2. Creare documenti.
  - 2.1. Fare collegamenti ipertestuali.
  - 2.2. Stampare un documento, sapendo modificare l'orientamento, le dimensioni e i margini della pagina
3. Usare il PC come strumento multimediale per l'apprendimento e la comunicazione.
  - 3.1. Riconoscere e usare le principali opzioni della finestra di un browser.
  - 3.2. Aprire un URL, muoversi all'interno dei vari link e ritornare alla pagina iniziale.
  - 3.3. Cercare testi e immagini con un motore di ricerca usando le parole chiave appropriate. Selezionare, copiare, salvare testi e immagini.
  - 3.4. Organizzare e gestire l'elenco dei siti preferiti.
  - 3.5. Leggere messaggi di posta elettronica in arrivo e creare messaggi da inviare a vari indirizzi, inserendo eventuali allegati
4. Uso dei programmi di presentazione
  - 4.1. modificare il layout di una diapositiva
  - 4.2. aggiungere immagini
  - 4.3. formattazione dei testi
  - 4.4. modificare gli oggetti
  - 4.5. aggiungere transizioni e animazioni alla presentazione