

## SCUOLA PRIMARIA

### PRIMA CLASSE

Elementi di Informatica	Tecnologie e servizi informatici			
Contare e mettere in sequenza. Semplici pianificazioni. Descrizione esplicita di una pianificazione. Discussione e giustificazione dell'ordine con cui svolgere le singole azioni.	Accensione e spegnimento di un computer. Utilizzo elementare di tastiera, mouse, e desktop per svolgere semplici attività. Avviamento e chiusura di un programma con esempi			

# SCUOLA PRIMARIA

## SECONDA E TERZA CLASSE

Elementi di Informatica	Tecnologie e servizi informatici			
Formalizzazione della conoscenza: costruzione e lettura di tabelle a doppia entrata.	Utilizzo sistematico di tastiera, mouse, e desktop per svolgere semplici attività.			
Applicazioni con formalizzazione e risoluzione di problemi.	Comandi e opzioni del mouse (pulsante dx e sx, trascinamento, scorrimento).			
Applicazioni aritmetiche: rappresentazione dei numeri (decimali e binari) e tabelle per l'addizione e la moltiplicazione.	Alcuni strumenti di disegno. Utilizzo iniziale di Paint o simili Creazione, apertura, modifica, salvataggio e chiusura di un file.			
Applicazioni grammaticali: tabelle per le declinazioni e le concordanze (nomi e aggettivi, articoli e preposizioni articolate).	Stampa di testi e disegni. Utilizzo di strumenti per la gestione di immagini e suoni. Comandi e regole di comportamento per la navigazione in Internet.			
Alberi genealogici.	Ricerca di informazioni su Internet.			

# SCUOLA PRIMARIA

## QUARTA E QUINTA CLASSE

Elementi di Informatica	Tecnologie e servizi informatici			
Descrizione di procedimenti con pseudo linguaggi di programmazione.	Le componenti del computer e le periferiche in base alla funzione.			
Linguaggi logici e semplici procedure informatiche.	I principali tipi di supporto digitale (CD-Rom, DVD, ...).			
Alberi di decisione.	Creazione e gestione di finestre e cartelle. Organizzazione del desktop.			
Utilizzo in situazioni di gioco del linguaggio della probabilità.	Documenti multimediali: inserimento di immagini in un testo.			
Algoritmi di semplici procedure (ordinamento, calcolo, ragionamento logico matematico e situazioni reali).	I principali strumenti di costruzione di disegni: matita, testo, gomma, pennello, colori, linee.			
Rilevazione e registrazione di dati, anche automatica.	<b>Programmi di videoscrittura per testi complessi, inserimento di tabelle.</b>			
Rappresentazione dei dati mediante grafici e tabelle.	Progettazione e costruzione di semplici ipertesti.			
Il metodo top-down e alberi di soluzione di problemi ricerca e	Rappresentazione dei caratteri in forma binaria. Definizione delle nozioni di bit e di Byte.			

descrizione di percorsi in un grafico.

Scrittura di semplici programmi. La digitalizzazione di immagini e suoni.

Memorizzare dati su supporti digitali diversi. Utilizzo di CD-Rom e DVD.

Regole e linee guida per l'uso consapevole e corretto delle informazioni disponibili sul WWW. La netiquette della navigazione.

Ricerca e classificazione delle informazioni. Uso di software didattici (proprietary e open source) per approfondire contenuti disciplinari.

# SCUOLA SECONDARIA

## CLASSE PRIMA -SECONDA E TERZA

Elementi di Informatica	Tecnologie e servizi informatici			
<p>Definizione di algoritmo e progettazione di semplici algoritmi di tipo combinatorio.</p> <p>Formalizzazione e scomposizione di problemi in sotto problemi.</p> <p>Scrittura di semplici algoritmi/programmi con l'uso di pseudo-codice non formalizzato.</p> <p>Esercitazioni logiche, matematiche e geometriche. Le nozioni di vero e di falso e la nozione di proposizione.</p>	<p>Uso avanzato dei programmi per la gestione di testi (tabelle, elementi grafici).</p> <p>Uso di software per presentazioni.</p> <p>Uso elementare di un foglio di calcolo; rappresentazione di dati attraverso grafici di tipo statistico.</p> <p>L'interfaccia del sistema operativo: cartelle (directory) e file, gestione dell'interfaccia grafica e dei sistemi di sicurezza.</p> <p>Uso di ambienti di ricerca web.</p> <p>Acquisizione e modifica delle immagini: descrizione delle caratteristiche di una immagine digitale.</p> <p>Conoscere le unità di misura della memoria (bit, byte, KB, MB, GB); saper attribuirle ai principali supporti di memoria digitali e a documenti tipo (una lettera, un video, una cartella di 10 foto, ecc.).</p>			

	Utilizzazione di semplici ambienti interattivi e simulazioni.			
--	---	--	--	--