

# ISTITUTO TECNICO INDIRIZZO INFORMATICO

## OBIETTIVI MINIMI

### CLASSE PRIMA

TECNOLOGIE INFORMATICHE		
Conoscenze	Abilità	Competenze
<ul style="list-style-type: none"><li>-Le principali caratteristiche funzionali dei componenti del computer (architettura del computer);</li><li>-Reti di computer: semplici configurazioni di reti e principi fondamentali del loro funzionamento e classificazione;</li><li>-Definizione di algoritmo e semplici esempi relativi alla vita quotidiana.</li><li>- Il software e i linguaggi di programmazione più comuni: caratteristiche generali.</li><li>-Moduli ECDL: Word, Excel, Power Point, Access – Funzionalità di base</li><li>-Sistema Operativo: conoscenza delle funzionalità di base;</li><li>- Creazione di semplici animazioni su piattaforma Scratch.</li><li>-Sicurezza dei dati e sulla rete: conoscenza delle insidie principali sulla rete e di semplici metodi per porvi rimedio.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Riconoscere le caratteristiche funzionali di un computer (calcolo, elaborazione, comunicazione)</li><li>-Utilizzare correttamente le varie periferiche di I/O.</li><li>- Classificare il software.</li><li>- Riconoscere, utilizzare le funzioni di base e distinguere tra i vari sistemi operativi.</li><li>- Creare e gestire file e cartelle (in particolare con Windows).</li><li>-Utilizzare applicazioni elementari di scrittura, calcolo e grafica.</li><li>-Raccogliere, organizzare e rappresentare informazioni.</li><li>-Impostare e risolvere problemi utilizzando un linguaggio di programmazione (Problem solving/coding)</li><li>-Utilizzare la rete Internet per ricercare dati e fonti.</li><li>-Utilizzare le rete per attività di comunicazione interpersonale.</li><li>-Riconoscere i limiti e i rischi dell'uso della rete con particolare riferimento alla tutela della privacy.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi</li><li>-Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico</li><li>-Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate</li><li>-Utilizzazione delle conoscenze acquisite per risolvere situazioni problematiche o produrre nuovi "oggetti" (inventare, creare).</li></ul>