

SEZIONE A: Traguardi formativi		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 23.04.2008 D.M.139/2007; Regolamento e Linea guida Istituti Tecnici e Professionali 2010	

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA' CONOSCENZE	CONOSCENZE
<p>Utilizzare e produrre testi e fogli di lavoro.</p> <p>Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete</p> <p>Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare</p>	<p><b>Primo biennio</b></p> <p>Comprendere i prodotti della comunicazione. Elaborare prodotti multimediali (testi, presentazioni, tabulati, ecc.) anche con tecnologie digitali.</p> <p>Riconoscere le caratteristiche funzionali di un computer (calcolo, elaborazione, comunicazione).</p> <p>Riconoscere e utilizzare le funzioni di base di un sistema operativo (saper impostare un firewall, gestione file e cartelle, utilizzo di una interfaccia grafica).</p> <p>Utilizzare applicazioni elementari di scrittura, calcolo e grafica.</p> <p>Raccogliere, organizzare e rappresentare informazioni utilizzando software opportunamente scelto in base alle esigenze.</p> <p>Saper identificare un software libero o proprietario.</p> <p>Riconoscere i limiti e i rischi dell'uso della rete e saper utilizzare sistemi di difesa (firewall, antivirus, parental control, creazione di backup).</p> <p>Riconoscere i problemi del lavoro al videoterminale.</p>	<p><b>Primo biennio</b></p> <p>Principali componenti strutturali ed espressivi di un prodotto digitale.</p> <p>Informazioni, dati e loro codifica .</p> <p>Architettura e componenti di un computer .</p> <p>Funzioni di un sistema operativo.</p> <p>Software di utilità e software applicativi.</p> <p>Legalità del software.</p> <p>Fasi risolutive di un problema e loro rappresentazione.</p> <p>Fondamenti di libre office.</p> <p>La rete Internet e la sicurezza.</p>

DESCRIZIONE DEI RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Diplomato indirizzo agrario

**SEZIONE B: Evidenze, nuclei essenziali, compiti, sviluppati lungo tutto l'arco del quinquennio, apparentando le competenze affini del biennio e del triennio**

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZA DIGITALE</b>
<b>Fonti di legittimazione:</b>	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 23.04.2008 D.M.139/2007; Regolamento e Linea guida Istituti Tecnici e Professionali 2010

<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>EVIDENZE</b>	<b>SAPERI ESSENZIALI</b>	<b>COMPITI</b>
<p>Utilizzare e produrre testi e fogli di lavoro.</p> <p>Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete</p> <p>Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare</p>	<p>Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.</p> <p>Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare.</p> <p>Individuare , confrontarsi con gli altri e praticare corretti comportamenti di cittadinanza digitale.</p> <p>Rispettare le norme dell'accessibilità e la netiquette (galateo della rete).</p> <p>Comprendere e produrre testi e strumenti di comunicazione visiva e multimediale.</p> <p>Utilizzare le varie componenti, le principali impostazioni di un computer e le funzioni di base di un</p>	<p>Elementi di base della struttura di un personal computer sia dal punto di vista hardware che dal punto di vista software.</p> <p>I fattori che influenzano le prestazioni di un computer: velocità della CPU, la dimensione della RAM, la ROM, le memorie di massa, il numero di applicazioni in esecuzione e loro possibili unità di misura.</p> <p>Principali software applicativi in commercio: pacchetto libreoffice. Come utilizzare un software nel rispetto dell'EULA.</p> <p>Regole pratiche, fisico-igieniche nell'uso della macchina, regole amministrative e norme penali derivanti dall'utilizzo non corretto della rete.</p>	<p><b>Primo biennio</b> Effettuare registrazioni in piattaforme con consapevolezza della propria identità digitale.</p> <p>Pianificare e produrre un testo multimediale con LIBREOFFICE o altro software specifico, dopo averne definito i destinatari e lo scopo comunicativo .</p> <p>Scoprire lo scopo di un programma elaborato da altri .</p> <p>Usare il foglio elettronico del programma calc per effettuare calcoli relativi ad esperimenti di laboratorio, sapendo applicare le relative formule matematiche e logiche di base, creare e formattare grafici inerenti gli esperimenti stessi.</p>

DESCRIZIONE DEI RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Diplomato indirizzo agrario

	<p>sistema operativo, sapendole regolare.</p> <p>Usare i principali programmi applicativi di un determinato sistema operativo per la gestione e il controllo dell'informazione (calcolo, elaborazione dati, organizzazione, costruzione di grafici , comunicazione, ecc.).</p> <p>Analizzare e risolvere problemi reali.</p> <p>Usare in modo consapevole la rete Internet per acquisire, attraverso l'analisi critica delle fonti.</p>	<p>Le diverse tipologie di reti. Saper identificare una rete in base alla dimensione (PAN, LAN, MAN, WAN). Nozioni di base sulla connessione in rete dei computer. Il Web e le sue applicazioni (forum, social network, cloud, classroom, posta elettronica, ecc..)</p> <p>Elaborazione e produzione di file con software adeguati (calc, excell, writer, impress, ecc...).</p>	<p>Creare un documento, arricchire il testo con la grafica, modifica di caratteri e paragrafi.</p> <p>Creare un lettera d'affari e relativa stampa.</p>
--	---	---	---

SEZIONE C: Livelli di padronanza (EQF)			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE		
Livelli EQF			
1 Svolgere compiti semplici, sotto la diretta supervisione, in un contesto strutturato	2 Svolgere compiti e risolvere problemi ricorrenti usando strumenti e regole semplici, sotto la supervisione con un certo grado di autonomia	3 Svolgere compiti e risolvere problemi scegliendo e applicando metodi di base, strumenti, materiali ed informazioni Assumere la responsabilità di portare a termine compiti nell'ambito del lavoro o dello studio. Adeguare il proprio comportamento alle circostanze nella soluzione dei problemi	4 Risolvere problemi specifici in un campo di lavoro o di studio Sapersi gestire autonomamente, nel quadro di istruzioni in un contesto di lavoro o di studio, di solito prevedibili, ma soggetti a cambiamenti. Sorvegliare il lavoro di routine di altri, assumendo una certa responsabilità per la valutazione e il miglioramento di attività lavorative o di studio

<p>Individua quali sono i componenti base hardware e conosce le differenze tra hardware e software.</p> <p>Conosce le funzioni di base di un software di produzione di testi ed è in grado di produrre un testo.</p> <p>Sviluppa un problema attenendosi alla traccia guidata per mezzo di un foglio di calcolo e sa utilizzare semplici formule ed elaborare graficamente un insieme di dati.</p> <p>Crea una presentazione multimediale, utilizzando stile e layout adeguati.</p> <p>Sa accedere alla rete internet ed è consapevole di alcune considerazioni di sicurezza durante</p>	<p>Individua quali sono i componenti hardware e i fattori che influiscono sulle prestazioni di un P.C.</p> <p>Comprende, produce, presenta testi multimediali con un dato software.</p> <p>Sa utilizzare in modo adeguato un foglio di calcolo per risolvere semplici problemi.</p> <p>Sa creare lettere e testi in formato digitale.</p> <p>Sa utilizzare strumenti per la creazione di presentazioni multimediali.</p> <p>Si serve delle informazioni acquisite per gestire situazioni e risolvere semplici problemi in contesti noti e con l'aiuto di altri.</p>	<p>Applica i comportamenti basilari di cittadinanza digitale, rispettando la privacy propria e altrui.</p> <p>Mette in atto le precauzioni essenziali nell'uso del computer, sia per gli aspetti fisico-igienici (postura, tempi d'uso della macchina, precauzioni per la vista) che per i rischi presenti nella navigazione e nella comunicazione nella rete internet.</p> <p>Conosce le principali applicazioni software per organizzare e presentare in pubblico informazioni multimediali con autonomia.</p> <p>Utilizza con autonomia il software adeguato la progettazione tecnica di semplici progetti.</p>	<p>Pratica in piene autonomia i comportamenti di cittadinanza digitale, rispettando la privacy propria e altrui.</p> <p>Mette in atto tutte le precauzioni necessarie nell'uso del computer, sia per gli aspetti fisico-igienici (postura, tempi d'uso della macchina, precauzioni per la vista) che per i rischi presenti nella navigazione e nella comunicazione nella rete internet (firewall, backup, antivirus, firewall).</p> <p>Comprende, produce, archivia e presenta testi anche multimediali utilizzando in modo creativo, comunicativo e autonomo software diversi.</p> <p>Analizza un problema tecnico specifico e lo risolve efficacemente ed autonomamente presentando</p>
DESCRIZIONE DEI RISULTATI DI APPRENDIMENTO	Diplomato indirizzo agrario		

<p>il suo utilizzo.</p>		<p>Si serve delle informazioni acquisite per gestire situazioni e risolvere problemi in contesti noti e prevedibili.</p>	<p>soluzioni originali con l'utilizzo di funzioni. Si serve delle informazioni acquisite per gestire situazioni e risolvere problemi in contesti nuovi o problematici.</p>
-------------------------	--	--	--