

## LIVELLI DI COMPETENZA – PROFILATURA IN USCITA

**DISCIPLINA: INFORMATICA**

**INDIRIZZO LICEALE: LICEO SCIENTIFICO DELLE SCIENZE APPLICATE**

	<i>INDIVIDUAZIONE della competenza INDICAZIONE delle abilità e dei processi cognitivi sottesi a partire dall'esame dei documenti ministeriali</i>	<b>LIVELLO A</b> <i>DESCRIZIONE: Cosa deve saper fare e deve saper l'alunno per poter asserire il possesso della competenza a quel livello? Descrizione delle evidenze osservative</i>	<b>LIVELLO B</b> <i>DESCRIZIONE: Cosa deve saper fare e deve saper l'alunno per poter asserire il possesso della competenza a quel livello? Descrizione delle evidenze osservative</i>	<b>LIVELLO C</b> <i>DESCRIZIONE: Cosa deve saper fare e deve saper l'alunno per poter asserire il possesso della competenza a quel livello? Descrizione delle evidenze osservative</i>	<b>LIVELLO D</b> <i>DESCRIZIONE: Cosa deve saper fare e deve saper l'alunno per poter asserire il possesso della competenza a quel livello? Descrizione delle evidenze osservative</i>
<b>COMPETENZA 1:</b>	<b>Utilizzare le strategie del pensiero razionale nei suoi aspetti algoritmici per affrontare e modellizzare situazioni problematiche, progettando opportune soluzioni</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Lo studente progetta algoritmi per la soluzione ad un problema.</li> <li>– Analizza algoritmi diversi e sceglie la soluzione più adatta, rappresentandola in modo efficace e completamente autonomo, con padronanza dei metodi e del lessico specifico, proponendo inoltre un punto di vista originale, rielaborato e critico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Lo studente progetta algoritmi per la soluzione ad un problema.</li> <li>– Analizza algoritmi diversi e rappresenta la soluzione scelta in modo adeguato e autonomo, anche con l'utilizzo dei metodi e del lessico specifici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Lo studente individua algoritmi per la soluzione ad un problema; li rappresenta in modo semplice, ma adeguato e sufficientemente autonomo, dimostrando di usare gli elementi essenziali di tecnica e di lessico specifici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Lo studente individua, solo se parzialmente o totalmente guidato, algoritmi per la soluzione ad un problema; li rappresenta in modo non completamente adeguato, dimostrando di usare solo parzialmente gli elementi essenziali di tecnica e di lessico specifici.</li> </ul>
<b>COMPETENZA 2:</b>	<b>Utilizzare gli</b>	– Lo studente	– Lo studente	– Lo studente	– In relazione allo

	<b>strumenti informatici più adatti per implementare soluzioni a problemi</b>	<p>individua gli strumenti informatici più adatti per lo sviluppo della soluzione ad un determinato problema, utilizzandoli con padronanza, precisione ed efficienza.</p> <p>– Trova soluzione ai problemi tecnici, unendo manualità, spirito pratico ad intuizione.</p>	<p>individua gli strumenti informatici più adatti per lo sviluppo della soluzione ad un determinato problema, utilizzandoli con discreta padronanza, precisione ed efficienza.</p> <p>– Trova soluzione ad alcuni problemi tecnici, con discreta manualità, spirito pratico e discreta intuizione.</p>	<p>individua l'area di intervento e di uso degli strumenti informatici, anche in relazione allo sviluppo della soluzione ad un determinato problema, pur non sapendo sempre indicare quelli più adatti.</p>	<p>sviluppo della soluzione ad un determinato problema, lo studente individua con qualche difficoltà e in modo guidato gli strumenti informatici necessari.</p>
<b>COMPETENZA 3:</b>	<b>Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare</b>	<p>– Lo studente utilizza con completa padronanza, precisione, efficienza ed in modo sicuro le reti e gli strumenti informatici per ricercare, raccogliere, organizzare, interpretare e riutilizzare le informazioni attinenti attività di studio e ambiti</p>	<p>– Lo studente utilizza con discreta padronanza, precisione e sicurezza le reti e gli strumenti informatici per ricercare, raccogliere, organizzare, interpretare e riutilizzare le informazioni attinenti attività di studio e ambiti disciplinari.</p>	<p>– Lo studente utilizza in modo essenziale le reti e gli strumenti informatici per ricercare, raccogliere, organizzare, interpretare e riutilizzare le informazioni attinenti attività di studio e ambiti disciplinari.</p>	<p>– Lo studente solo se guidato riesce ad utilizzare le reti e gli strumenti informatici per ricercare e raccogliere le informazioni; non sa organizzarle, interpretarle e riutilizzarle in modo adeguato nelle attività di studio e negli ambiti disciplinari.</p>

<b>COMPETENZA 4:</b>	<b>Utilizzare strumenti per produrre manufatti di comunicazione visiva e/o multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive ed agli strumenti tecnici della comunicazione in rete</b>	<p>disciplinari.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lo studente individua e utilizza in modo completamente autonomo e con precisione gli strumenti necessari alla realizzazione di manufatti digitali di comunicazione visiva e/o multimediale, anche fruibili online.</li> <li>- Dimostra di sapere padroneggiare le tecniche espressive necessarie di ottenimento di una specifica strategia comunicativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lo studente individua e utilizza con autonomia e precisione discrete gli strumenti necessari alla realizzazione di manufatti digitali di comunicazione visiva e/o multimediale, anche fruibili online.</li> <li>- Dimostra di sapere discretamente padroneggiare le tecniche espressive di ottenimento di una specifica strategia comunicativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lo studente individua e utilizza in modo essenziale gli strumenti necessari al-la realizzazione di manufatti digitali di comunicazione visiva e/o multimediale, anche fruibili online.</li> <li>- Dimostra di sapere utilizzare in modo essenziale le tecniche espressive di ottenimento di una specifica strategia comunicativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Solo se guidato, lo studente riesce ad individuare e utilizzare gli strumenti adatti alla realizzazione di manufatti digitali di comunicazione visiva e/o multimediale, anche fruibili online.</li> <li>- Dimostra di sapere utilizzare in modo essenziale le tecniche espressive di ottenimento di una specifica strategia comunicativa.</li> </ul>
<b>COMPETENZA 5:</b>	<b>Individuare il ruolo dell'informatica nello sviluppo scientifico, sociale, culturale e di cittadinanza</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lo studente individua e argomenta in modo completo, approfondito critico e originale il ruolo dell'informatica nello sviluppo scientifico, sociale, culturale e di cittadinanza,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lo studente individua e argomenta in modo completo il ruolo dell'informatica nello sviluppo scientifico, sociale, culturale e di cittadinanza, indicandone con discreta precisione le tappe della</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lo studente individua in modo essenziale il ruolo dell'informatica nello sviluppo scientifico, sociale, culturale e di cittadinanza, indicandone in modo essenziale le tappe della evoluzione storica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lo studente individua, solo se guidato, il ruolo dell'informatica nello sviluppo scientifico, sociale, culturale e di cittadinanza, senza riconoscerne le tappe storiche.</li> </ul>

		indicandone con precisione le tappe della evoluzione storica.	evoluzione storica.		
--	--	---	---------------------	--	--