



ISTITUTO COMPRESIVO VALLE STURA

SCUOLA DELL'INFANZIA - PRIMARIA - SECONDARIA I GRADO

Piazza 75 Martiri, 3 - 16010 MASONE (GE) - Tel. 010 926018

www.icvs.edu.it - geic81400g@istruzione.it - geic81400g@pec.istruzione.it

CERTIFICAZIONE COMPETENZA NELL'UTILIZZO CONSAPEVOLE DEI MEZZI DI COMUNICAZIONE, CON PARTICOLARE ATTENZIONE A QUELLI INFORMATICI

Alunno: _____

Classe QUINTA ____ della Scuola Primaria di _____

	Competenze chiave europee	Competenze del Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione	Livello
4	Competenze digitali	Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.	

	OBIETTIVI CURRICOLO FINE CLASSE 5 [^]	TRAGUARDI DI DETTAGLIO/ ABILITÀ	RAGGIUNGIMENTO
STRUMENTI E MEDIA	<i>Conosce le funzionalità del PC; utilizza le funzionalità e gli strumenti in base alle necessità legate all'attività che sta svolgendo (anche di tipo progettuale).</i>	accende e spegne strumenti informatici forniti (PC, tablet) utilizzando le procedure corrette	
		accende e spegne stampante	
		sceglie stampante locale / wi-fi	
		riconosce icone e applicazioni	
	<i>Conosce e utilizza diversi programmi di videoscrittura e presentazione off line e on line; li seleziona in base allo scopo e alla funzione.</i> <i>Utilizza fogli di calcolo per effettuare grafici, tabelle e calcoli.</i>	sceglie programmi e applicazioni in modo funzionale all'attività che svolge	
		programmi di videoscrittura: apre un documento e scrive	
		utilizza formattazione di base (scelta carattere, dimensione, grassetto/sottolineato/corsivo, colore carattere, giustifica/centrata, elenco puntato e numerato)	
		inserisce word art, immagini e forme	
		inserisce tabelle tramite icona	
		inserisce caselle di testo; colora caselle di testo	
	inserisce grafici		

		importa immagini: da scanner/da fotocamera/da cartelle/dal web	
		programmi di presentazione: sceglie la diapositiva in base allo scopo	
		inserisce nuove diapositive	
		inserisce caselle di testo, forme, immagini nelle diapositive	
		importa immagini: da scanner/da fotocamera/da cartelle/dal web	
		inserisce animazioni per gli elementi	
		conosce semplici operazioni di formattazione: scelta sfondo, inserimento titoli, inserimento audio/video	
		fogli di calcolo: organizza dati in una tabella	
		utilizza la funzione somma per effettuare calcoli	
		trasforma una tabella in un grafico	
	<i>Conosce e utilizza strumenti digitali diversi; riconosce le funzioni essenziali dei vari media; utilizza diversi media in base alla loro funzione.</i>	utilizza PC fisso e portatile	
		utilizza tablet e sistemi touch	
		utilizza fotocamera e scanner	
		sceglie il dispositivo in modo funzionale al proprio lavoro	
		crea una cartella e la nomina	
		salva un file in una cartella specifica del dispositivo o su supporto esterno	
		ricerca un file in una cartella	
		stampa un file	
	<i>Crea una storia animata e interattiva usando sequenze, cicli e gestori di eventi. Utilizza cicli annidati per costruire algoritmi sempre più complessi. Individua i componenti specifici e il loro funzionamento in relazione alla programmazione (attivatori, sensori...) Pianifica algoritmi per l'esecuzione di percorsi che includano rotazioni e curvature.</i>	utilizza semplici applicazioni per creare storie animate (es: stop motion)	
		conosce i blocchi dei linguaggi di programmazione (es: Scratch; Lego Wedo)	
		utilizza blocchi di programmazione in modo funzionale per: animare un oggetto	
		utilizza blocchi di programmazione in modo funzionale per: individuare la posizione e dare il comando di rotazione nello spazio	
		utilizza blocchi di programmazione in modo funzionale per: costruire una breve animazione	
		utilizza blocchi di programmazione in modo funzionale per: costruire uno story telling	

	<i>Approfondisce e sperimenta l'uso di LOOP e CONDIZIONALI nel linguaggio di programmazione (Coding/Scratch). Applica gli operatori alla programmazione dei robot.</i>	utilizza blocchi di programmazione in modo funzionale per: costruire un semplice videogioco	
		utilizza sensori e controlli per creare cicli annidati e costruire algoritmi	
RICERCA ED ELABORAZIONE	<i>Utilizza motori di ricerca per navigare; seleziona parole chiave per avviare la ricerca; ...</i>	conosce i principali motori di ricerca	
		utilizza principalmente Google per effettuare ricerche	
		conosce la funzione della barra di Google	
		sa che per avviare una ricerca è necessario inserire parole chiave nella barra	
		inserisce parole chiave per effettuare ricerche	
		inserisce una pagina web tra i preferiti	
	<i>Opera autonomamente su Classroom; utilizza la posta elettronica per inviare e ricevere e-mail; utilizza le applicazioni di Google.</i>	accede alla classe virtuale con il proprio account studente	
		visualizza lo stream e scrive messaggi	
		visualizza e scarica documenti e materiali dallo stream	
		carica allegati ai messaggi sullo stream	
		visualizza le sezioni: compiti e materiali; quiz	
		carica compiti e materiali nelle apposite sezioni e li invia	
		completa e invia quiz	
		carica file su Drive	
		condivide documenti su Drive anche per operare in condivisione con altri	
		seleziona file da Drive per caricarli su Classroom/inviarli via mail	
		accede alla propria posta elettronica con le proprie credenziali	
		legge e-mail	
		invia e-mail	
		allega documenti ad una e-mail	
accede all'applicazione Meet per partecipare a video lezioni			
utilizza le funzionalità di Meet			
condivide e presenta documenti			
DIMENSIONE ETICA	...	contestualizza le parole chiave per la propria ricerca	

	<i>consulta le fonti disponibili e opera la selezione sulla base dei criteri che ha acquisito negli anni precedenti (siti di riferimento, fonti autorevoli).</i>	consulta più siti/fonti per verificare l'attendibilità delle informazioni	
		conosce l'importanza del copyright e si avvale di siti in cui reperire contenuti liberi	
		ha cura delle proprie credenziali per accedere alla posta e a Classroom	
		conosce e rispetta le regole stabilite per partecipare ad una video chiamata: spegnimento telecamera/microfono se richiesto utilizzo corretto della chat utilizzo del comando “alzare la mano” per intervenire nel rispetto del turno di parola rispetta i tempi del collegamento	
		partecipa in maniera autonoma e adeguata	

Data

per Il Dirigente Scolastico
Il coordinatore di classe
