**ISTITUTO COMPRENSIVO VALLE STURA**

**SCUOLA DELL'INFANZIA - PRIMARIA - SECONDARIA I GRADO**

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

[www.icvs.edu.it](https://www.icvs.edu.it/) - [geic81400g@istruzione.it](mailto:geic81400g@istruzione.it) – [geic81400g@pec.istruzione.it](mailto: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 | *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).* | 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 |  |
| sceglie programmi e applicazioni in modo funzionale all’attività che svolge |  |
| *Conosce e utilizza diversi programmi di videoscrittura e presentazione off line e on line; li seleziona in base allo scopo e alla funzione.*  *Utilizza fogli di calcolo per effettuare grafici, tabelle e calcoli.* | programmi di videoscrittura:  apre un documento e scrive |  |
| utilizza formattazione di base (scelta carattere, dimensione, grassetto/sottolineato/corsivo, colore carattere, giustifica/centratura, 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 |  |
| *Conosce e utilizza strumenti digitali diversi;*  *riconosce le funzioni essenziali dei vari media;*  *utilizza diversi media in base alla loro funzione.* | 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 |  |
| *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.*  *Approfondisce e sperimenta l'uso di LOOP e CONDIZIONALI nel linguaggio di programmazione (Coding/Scratch).*  *Applica gli operatori alla programmazione dei robot.* | 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 |  |
| 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 | *Utilizza motori di ricerca per navigare;*  *seleziona parole chiave per avviare la ricerca;*  *…* | 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 |  |
| *Opera autonomamente su Classroom;*  *utilizza la posta elettronica per inviare e ricevere e-mail;*  *utilizza le applicazioni di Google.* | 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 | *…*  *consulta le fonti disponibili e opera la selezione sulla base dei criteri che ha acquisito negli anni precedenti (siti di riferimento, fonti autorevoli).* | contestualizza le parole chiave per la propria ricerca |  |
| 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

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_