



**ISTITUTO COMPrensIVO VALLE STURA**  
 SCUOLA DELL'INFANZIA - PRIMARIA - SECONDARIA I GRADO  
 Piazza 75 Martiri, 3 - 16010 MASONE (GE)  
 Tel. 010 926018 - Fax 010 926664  
 E-mail: [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 <sup>^</sup>	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	
	<i>Creare 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.</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	
			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;</i>	conosce i principali motori di ricerca		

	<i>seleziona parole chiave per avviare la ricerca;</i> ...	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;</i> <i>utilizza la posta elettronica per inviare e ricevere e-mail;</i> <i>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	... <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>	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

---