

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE TERZA

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Utilizzare e orientarsi tra strumenti di comunicazione, strumenti digitali e multimediali.	<ul style="list-style-type: none">● Usa strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza.● Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.	<ul style="list-style-type: none">● Gli elementi principali di PC, LIM e pannello interattivo.● Utilizzo di software didattici.● Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	<ul style="list-style-type: none">● Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione.● Conosce la presenza di rischi collegati ad un uso scorretto del web.● Utilizza la piattaforma di e-learning.	<ul style="list-style-type: none">● Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.● Utilizzo, con l'assistenza dell'insegnante dei principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate).● Le funzioni base di Google Classroom, con particolare riguardo alla riconsegna di un compito.● Partecipare ad una videoconferenza su Google Meet.
EVIDENZE: <ul style="list-style-type: none">● Usa strumenti digitali con la supervisione dell'adulto e verbalizza le procedure.● Usa le tecnologie per scopi didattici e a supporto del pensiero computazionale.		

SEZIONE B: RUBRICA DI VALUTAZIONE

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	CRITERI EVIDENZE	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Utilizzare e orientarsi tra strumenti di comunicazione, strumenti digitali e multimediali.	Usa strumenti digitali con la supervisione dell'adulto e verbalizza le procedure.	4. AVANZATO	Usa strumenti digitali con la supervisione dell'adulto e verbalizza le procedure con sicurezza.
		3. INTERMEDIO	Usa strumenti digitali con la supervisione dell'adulto e verbalizza le procedure.
		2. BASE	Usa strumenti digitali con la guida dell'adulto e verbalizza le procedure.
		1. INIZIALE	Usa strumenti digitali e verbalizza le procedure con la guida dell'adulto.
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	Usa le tecnologie per scopi didattici e a supporto del pensiero computazionale.	4. AVANZATO	Usa con sicurezza e autonomia le tecnologie per scopi didattici e a supporto del pensiero computazionale.
		3. INTERMEDIO	Usa in autonomia le tecnologie per scopi didattici e a supporto del pensiero computazionale.
		2. BASE	Usa su sollecitazione le tecnologie per scopi didattici e a supporto del pensiero computazionale.
		1. INIZIALE	Usa le tecnologie per scopi didattici e a supporto del pensiero computazionale solo se guidato.

CLASSE QUINTA

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE SPECIFICHE	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.	<ul style="list-style-type: none"> ● Usa strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. ● Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. ● Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Le funzioni di base di software di videoscrittura e di presentazione. ● La stampa dei documenti. ● Ricerca attraverso il web su sitografia fornita dall'insegnante.
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	<ul style="list-style-type: none"> ● Conosce i rischi collegati ad un uso scorretto del web. ● Conosce il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili. ● Utilizza la piattaforma di e-learning 	<ul style="list-style-type: none"> ● Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. ● La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità (netiquette e privacy). ● I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...). ● Riconoscere episodi di "Cyberbullismo" ed elaborare strategie di contrasto. ● Le funzioni base di Google Classroom, con particolare riguardo alla riconsegna di un compito. ● Partecipare ad una videoconferenza su Google Meet. ● Utilizzare Google Drive per la condivisione di documenti.
EVIDENZE: <ul style="list-style-type: none"> ● Usa le nuove tecnologie per elaborare e stampare documenti digitali. ● Applica il pensiero computazionale. ● Conosce i rischi e applica le regole per una navigazione corretta e sicura. 		

SEZIONE B: RUBRICA DI VALUTAZIONE

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	CRITERI EVIDENZE	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.	Usa le nuove tecnologie per elaborare e stampare documenti digitali.	4. AVANZATO	Usa con sicurezza e autonomia le nuove tecnologie per elaborare e stampare documenti digitali.
		3. INTERMEDIO	Usa in autonomia le nuove tecnologie per elaborare e stampare documenti digitali.
		2. BASE	Usa le nuove tecnologie per elaborare e stampare documenti digitali.
		1. INIZIALE	Usa le nuove tecnologie per elaborare e stampare documenti digitali con la guida dell'adulto.
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	Applica il pensiero computazionale.	4. AVANZATO	Conosce le strategie del problem solving e applica con sicurezza le regole del pensiero computazionale.
		3. INTERMEDIO	Conosce le strategie del problem solving e applica le regole del pensiero computazionale.
		2. BASE	Conosce le strategie del problem solving e le regole del pensiero computazionale.
		1. INIZIALE	Applica le regole del pensiero computazionale solo se guidato nelle strategie.
	Conosce i rischi e applica le regole per una navigazione corretta e sicura.	4. AVANZATO	Conosce i rischi e applica con consapevolezza le regole per una navigazione corretta e sicura.
		3. INTERMEDIO	Conosce i rischi e applica le regole per una navigazione corretta e sicura.
		2. BASE	Conosce i rischi e applica le regole per una navigazione corretta e sicura solo se guidato.
		1. INIZIALE	Conosce le regole per una navigazione corretta e sicura e riconosce i rischi individuati dall'adulto.