

Scuola dell'infanzia: COMPETENZA DIGITALE

SEZIONE A: Traguardi formativi		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZEADIGITALE	
5 ANNI		
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"> • Muovere correttamente il mouse e alcuni tasti • Aprire e chiudere un programma • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico,linguistico, matematico, topologico al computer , alla LIM, con il tablet • Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica per prime forme di scrittura spontanea • Sviluppare il pensiero computazionale • Visionare immagini,documentari, rappresentazioni multimediali al computer o alla LIM 	<ul style="list-style-type: none"> • Il computer e i suoi usi • Mouse • Tastiera • Icone principali • Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi(LIM , tablet) • Coding
EVIDENZE: <ul style="list-style-type: none"> • Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche • Utilizza tastiera e mouse; apre e chiude un programma. • Riconosce e utilizza lettere e numeri nella tastiera o in software didattici • Utilizza il pensiero computazionale • Visiona immagini, documentari, testi multimediali 		

SEZIONE B: RUBRICA DI VALUTAZIONE				
5 ANNI				
COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	CRITERI EVIDENZE	LIVELLI PADRONANZA	DI	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche	4. AVANZATO		Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche.
		3. INTERMEDIO		Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; Realizza semplici elaborazioni grafiche.
		2. BASE		Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer.
		1. INIZIALE		Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte dei compagni. Con l'aiuto dell'insegnante prova a realizzare semplici disegni.
	Utilizza tastiera e mouse; apre e chiude un programma	4. AVANZATO		Utilizza con relativa destrezza il mouse per aprire e chiudere un programma e per muoversi autonomamente sullo schermo. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica.
		3. INTERMEDIO		Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono. Apre e chiude un programma su indicazione dell'insegnante.
		2. BASE		Utilizza il mouse e le frecce per muoversi nello schermo. Apre e chiude un programma con l'aiuto dell'insegnante.
		1. INIZIALE		Utilizza il mouse e le frecce con difficoltà
Riconosce e utilizza lettere e numeri nella tastiera o in software didattici		4. AVANZATO		Utilizza la tastiera alfabetica per scrivere il proprio nome e alcune semplici parole. Utilizza le lettere e i numeri per eseguire giochi al computer e alla LIM.
		3. INTERMEDIO		Utilizza la tastiera alfabetica e inizia a scrivere il proprio nome. Utilizza le lettere che conosce per svolgere semplici giochi didattici al computer e alla LIM.
		2. BASE		Riconosce alcune lettere del proprio nome e alcuni numeri sia sulla tastiera che in giochi didattici al computer e alla LIM.

		1. INIZIALE	Familiarizza con lettere e numeri e li distingue nei giochi didattici al computer e alla LIM.
Utilizza il pensiero computazionale		4. AVANZATO	Esegue e legge la sequenza di un percorso (es: avanti, avanti, destra, avanti, sinistra, avanti ...) sia con il corpo , al computer e su schede anche dettate da un compagno. Si muove con sicurezza in spazi predefiniti (grandi scacchiere) Muove giocattoli /oggetti sulla scacchiera dando le giuste indicazioni.
		3. INTERMEDIO	Esegue e legge la sequenza di un semplice percorso utilizzando solo due indicatori (avanti, indietro) sia con il corpo , al computer e su schede. Si muove in spazi predefiniti (grandi scacchiere) Muove giocattoli/ oggetti sulla scacchiera con qualche incertezza.
		2. BASE	Esegue e legge la sequenza , con l'aiuto dell'insegnante, di un semplice percorso utilizzando solo due indicatori (avanti, indietro) sia con il corpo che al computer. Si muove con qualche incertezza in spazi predefiniti (grandi scacchiere). Muove giocattoli/ oggetti sulla scacchiera con difficoltà.
		1. INIZIALE	Riconosce le indicazioni avanti e indietro e si muove con difficoltà su grandi scacchiere con il corpo. Muove giocattoli /oggetti sulla scacchiera non sempre in modo adeguato
		4. AVANZATO	Richiede di visionare immagini ,documentari e testi multimediali
Visiona immagini, documentari, testi multimediali		3. INTERMEDIO	Visiona con interesse e curiosità immagini, brevi documentari, cortometraggi presentati dall'insegnante
		2. BASE	Visiona immagini e brevi documentari presentate dall'insegnante.
		1. INIZIALE	Assiste a rappresentazioni multimediali.