

## CURRICULUM VERTICALE DI COMPETENZE DIGITALI

### PRIMO BIENNIO - Classi Prima e Seconda Scuola primaria

#### PREREQUISITI

Il curriculum verticale inizia dal primo biennio della scuola primaria. Si considerano pertanto come prerequisiti le abilità che i bambini e le bambine possono aver acquisito durante la scuola dell'infanzia (non obbligatoria) o attraverso esperienze di tipo familiare. Non si tratta quindi di prerequisiti necessari per tutti, ma di abilità che possono anche non essere presenti.

Con il supporto di un adulto:

- Riconosce i diversi device (pc, tablet, notebook);
- Individua il pulsante start e avvia un dispositivo;
- Utilizza le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet);
- Visiona immagini, animazioni, video;
- Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.

**Area di competenza 1**  
**Alfabetizzazione su informazioni e dati**

**Dimensioni di competenza**

**1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali**

**1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali**

<b>SVILUPPO DELLA COMPETENZA</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;</li><li>● scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno.</li></ul> <p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● individuare ed utilizzare file/app all'interno del dispositivo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Riconoscere e distinguere file, cartelle, funzioni.</li><li>● Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella.</li><li>● Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video.</li><li>● Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato.</li><li>● Avviare all'utilizzo delle principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo).</li><li>● Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte.</li><li>● Gestire cartelle e file creati.</li><li>● Effettuare semplici ricerche nel web con il supporto del docente.</li></ul>

**Area di competenza 2**  
**Comunicazione e collaborazione**

**Dimensioni di competenza**

**2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali**

**2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali**

**2.5 Netiquette**

<b>SVILUPPO DELLA COMPETENZA</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti e per la creazione di contenuti culturali;</li><li>● conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Rappresentare le componenti dei dispositivi in uso.</li><li>● Prendere familiarità con le piattaforme e gli ambienti digitali in uso a scuola.</li><li>● Conoscere il <i>Manifesto della comunicazione non ostile</i>.</li><li>● Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto).</li><li>● Individuare le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente.</li></ul>

**Area di competenza 3**  
**Costruzione di contenuti**

**Dimensioni di competenza**

**3.1 Sviluppare contenuti digitali**

**3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali**

**3.4 Programmazione**

<b>SVILUPPO DELLA COMPETENZA</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>
<p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici;</li><li>● pianificare semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Programmare a blocchi.</li><li>● Produrre contenuti digitali con app/software installati localmente o disponibili online (creare un disegno, un documento, una semplice mappa).</li><li>● Programmare in modalità analogica robot per risolvere semplici situazioni problematiche.</li></ul>

## Area di competenza 4

### Sicurezza

#### Dimensioni di competenza

##### 4.1 Proteggere i dispositivi

##### 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

##### 4.3 Proteggere la salute e il benessere

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p>A livello base e con l'aiuto di un adulto, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali;</li><li>● conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo degli ambienti digitali e dei dispositivi;</li><li>● riconoscere situazioni di rischio e conoscere procedure da adottare in situazione di pericolo;</li><li>● utilizzare in modo consapevole e responsabile i profili d'utenza personali per accedere agli strumenti di lavoro scolastici;</li><li>● riconoscere le informazioni personali (utente e password) in ambiente digitale;</li><li>● scegliere consapevolmente programmi e i videogiochi preferiti.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base.</li><li>● Utilizzare dispositivi digitali e risorse digitali in modo consapevole e responsabile.</li><li>● Acquisire consapevolezza delle misure di tutela della salute rispetto all'utilizzo di dispositivi digitali (postura, luce, esposizione videoterminale...).</li><li>● Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola ipotizzando procedure corrette di intervento.</li><li>● Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando i momenti e i tempi più opportuni per l'utilizzo dei dispositivi digitali.</li><li>● Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.</li><li>● Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale mediante attività ludiche.</li></ul>

**Area di competenza 5**  
**Risolvere problemi**

**Dimensioni di competenza**

**5.1 Risolvere problemi tecnici**

**5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche**

<b>SVILUPPO DELLA COMPETENZA</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>
<p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;</li><li>● agire sui dispositivi secondo le funzioni base.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Accendere e spegnere dispositivi digitali.</li><li>● Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input.</li><li>● Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali periferiche interattive (LIM, schermo, touch screen) per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.</li><li>● Utilizzare risorse digitali nel problem solving.</li></ul>

## TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO

### **Area di competenza 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati**

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;
- scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno.

A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- individuare ed utilizzare file/app all'interno del dispositivo.

### **Area di competenza 2 - Comunicazione e collaborazione**

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti e per la creazione di contenuti culturali;
- conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete.

### **Area di competenza 3 - Creazione di contenuti digitali**

A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici;
- pianificare semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

### **Area di competenza 4 - Sicurezza**

A livello base e con l'aiuto di un adulto, sono in grado di:

- individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali;
- conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo degli ambienti digitali e dei dispositivi;
- riconoscere situazioni di rischio e conoscere procedure da adottare in situazione di pericolo;
- utilizzare in modo consapevole e responsabile i profili d'utenza personali per accedere agli strumenti di lavoro scolastici;

- riconoscere le informazioni personali (utente e password) in ambiente digitale;
- scegliere consapevolmente programmi e i videogiochi preferiti.

**Area di competenza 5 - Risolvere problemi**

A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;
- agire sui dispositivi secondo le funzioni base.