

CURRICULUM VERTICALE DI COMPETENZE DIGITALI
SECONDO BIENNIO - Classi Terza e Quarta Scuola primaria

PREREQUISITI *(corrispondono ai traguardi 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.

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;● usare la terminologia specifica di base;● comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;● organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;● individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;● avviare la procedura per stampare un documento.	<ul style="list-style-type: none">● Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca.● Individuare l'applicativo più funzionale all'attività programmata.● Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella.● Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.

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

2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...);● conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);● comunicare correttamente nelle interazioni digitali;● capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.	<ul style="list-style-type: none">● Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola.● Produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise.● Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...).● Utilizzare la condivisione di un documento, inserendo dei commenti.● Utilizzare le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa.● Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile.● Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto digitale che desidero creare (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe);● saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);● completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;● elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	<ul style="list-style-type: none">● Utilizzare gli applicativi digitali per creare contenuti culturali.● Realizzare semplici presentazioni utilizzando informazioni testuali e multimediali.● Svolgere semplici attività di programmazione, unplugged o con strumenti digitali.

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, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● utilizzare in modo appropriato gli strumenti digitali, evitando rischi;● essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali e, al bisogno, saper chiedere aiuto;● proteggere il proprio account scolastico, il dispositivo in uso e i contenuti digitali;● utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura, insonnia, affaticamento mentale);● utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;	<ul style="list-style-type: none">● Impostare password sicure ed a mantenere la segretezza.● Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.● Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout.● Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando i momenti e i tempi più opportuni per l'utilizzo dei dispositivi digitali.● Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.● Distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.● Acquisire consapevolezza delle misure di tutela della salute rispetto all'utilizzo di dispositivi digitali (postura, luce, esposizione videoterminale...).

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">● conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza. | |
|---|--|

Area di competenza 5
Risolvere problemi

Dimensioni di competenza

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;● identificare semplici soluzioni per risolverli.	<ul style="list-style-type: none">● Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi...● Verificare le reti wifi disponibili e collegarsi alla più adeguata.● Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).● Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione).

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO

Area di competenza 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

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

- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;
- usare la terminologia specifica di base;
- comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;
- organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;
- avviare la procedura per stampare un documento.

Area di competenza 2 - Comunicazione e collaborazione

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

- conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...);
- conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali;
- capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.

Area di competenza 3 - Creazione di contenuti digitali

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

- individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto digitale che desidero creare (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe);
- saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);
- completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

Area di competenza 4 - Sicurezza

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

- utilizzare in modo appropriato gli strumenti digitali, evitando rischi;
- essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali e, al bisogno, saper chiedere aiuto;
- proteggere il proprio account scolastico, il dispositivo in uso e i contenuti digitali;
- utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura, insonnia, affaticamento mentale);
- utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;
- conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

Area di competenza 5 - Risolvere problemi

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

- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificare semplici soluzioni per risolverli.