

CURRICULUM VERTICALE DI COMPETENZE DIGITALI

TERZO BIENNIO - classe Quinta Scuola primaria e classe Prima Scuola secondaria di primo grado

PREREQUISITI *(corrispondono ai traguardi 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.

Area di competenza 1
Alfabetizzazione su informazioni e dati

Dimensioni di competenza

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

1.2 Valutare 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">● svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;● accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;● conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche;● saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web;● riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.	<ul style="list-style-type: none">● Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca.● Ricercare informazioni attendibili (ad esempio distinguere i principali domini delle fonti .it - .com - .gov - .edu da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate).● Creare semplice sitografia e bibliografia di ricerche.● Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata, uso degli operatori booleani).

Area di competenza 2
Comunicazione e collaborazione

Dimensioni di competenza

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

2.3 Esercitare la cittadinanza 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">● sapere che cos'è un'identità digitale;● interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;● individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;● conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;● comunicare correttamente nelle interazioni digitali.	<ul style="list-style-type: none">● Riflettere sulle tracce che l'attività digitale svolta dall'utente lascia in rete e sui rischi collegati.● Inviare e-mail complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato).● Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola.● Partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale.● Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali creati e condivisi dal docente o dagli altri studenti.● Organizzare il proprio lavoro nel cloud della scuola (es. scaricamento/caricamento file, creazione cartelle, archiviazione con tag).

Area di competenza 3
Costruzione di contenuti

Dimensioni di competenza

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

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">● realizzare prodotti multimediali di vario genere, individualmente e in modalità collaborativa;● conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore, licenze proprietarie e licenze libere;● indicare le fonti di informazione;● impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.	<ul style="list-style-type: none">● Utilizzare materiali di varia provenienza e formati (dati, foto digitali, video, audio, clip art...) nel rispetto della protezione dei dati e del diritto d'autore per creare prodotti multimediali, sia offline che in cloud.● Realizzare contenuti multimediali (animazioni, presentazioni, filmati, infografiche, poster, podcast...) utilizzando modelli (template), curandone contenuto, efficacia e veste grafica;● Realizzare attività di coding per:<ul style="list-style-type: none">● sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche);● sperimentare semplici applicazioni robotiche;● creare storie e far interagire i personaggi;● svolgere attività di geometria;● creare musica.

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

4.4 Proteggere l'ambiente

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 le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;● individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;● avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui;● distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;● conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;● scegliere semplici modi per proteggere i dati personali e la propria privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali)● riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano tecnologie digitali;● adottare semplici comportamenti sostenibili (non dimenticare i	<ul style="list-style-type: none">● Rispettare le regole condivise a livello d'Istituto, con particolare riferimento al rispetto delle persone e all'uso consapevole degli strumenti, limitando l'impatto ambientale derivante dal loro utilizzo.● Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account scolastici.● Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi per la salute fisica derivanti dall'utilizzo dei dispositivi (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore...).● Scegliere semplici modalità per proteggersi da possibili pericoli negli ambienti digitali.

dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).

Area di competenza 5
Risolvere problemi

Dimensioni di competenza

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare divari di competenze 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">● conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;● individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e identificare semplici soluzioni per risolverli;● comunicare le proprie esigenze di formazione.● adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze.	<ul style="list-style-type: none">● utilizzare in modo trasversale nell'attività didattica quotidiana il PC e/o dispositivi mobili, monitorandone il funzionamento e gestendo semplici interventi di ripristino.● Verificare la disponibilità di rete.● Navigare gestendo il proprio browser (finestre pop up, traduzioni automatiche, gestione dei plugin...).● Riconoscere fra applicazioni locali o online, e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività.● Utilizzare le tecnologie digitali per supportare l'attuazione delle proprie idee.● Formulare richieste di guide e/o tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.● Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...).

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TERZO 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:

- svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;
- conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche;
- saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web;
- riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.

Area di competenza 2 - Comunicazione e collaborazione

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

- sapere che cos'è un'identità digitale;
- interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;
- individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;
- conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali.

Area di competenza 3 - Creazione di contenuti digitali

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

- realizzare prodotti multimediali di vario genere, individualmente e in modalità collaborativa;
- conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore, licenze proprietarie e licenze libere;

- indicare le fonti di informazione;
- impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

Area di competenza 4 - Sicurezza

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

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere i dati personali e la propria privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali)
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano tecnologie digitali;
- adottare semplici comportamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).

Area di competenza 5 - Risolvere problemi

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

- conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;
- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e identificare semplici soluzioni per risolverli;
- comunicare le proprie esigenze di formazione.
- adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze.