

CURRICULUM VERTICALE DI COMPETENZE DIGITALI

PRIMO BIENNIO - Classi Prima e Seconda Scuola primaria

PREREQUISITI

Il curricolo 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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● 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. <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 ed utilizzare file/app all'interno del dispositivo.	<ul style="list-style-type: none">● Riconoscere e distinguere file, cartelle, funzioni.● Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella.● Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video.● Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato.● Utilizzare le 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).● Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte.● Gestire cartelle e file creati.● Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● 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.	<ul style="list-style-type: none">● Rappresentare le componenti dei dispositivi in uso.● Prendere familiarità con le piattaforme e gli ambienti digitali in uso a scuola.● Conoscere il <i>Manifesto della comunicazione non ostile</i>.● Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto).● Individuare le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise.

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">● 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.	<ul style="list-style-type: none">● Produrre contenuti digitali con app/software installati localmente o disponibili online (creare un disegno, un documento, una semplice mappa).● Programmare in modalità analogica robot educativi per risolvere semplici situazioni problematiche.● Programmare a blocchi.

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">● 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.	<ul style="list-style-type: none">● Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base.● Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app.● Utilizzare dispositivi digitali e risorse digitali in modo consapevole e responsabile.● Acquisire consapevolezza delle misure di tutela della salute rispetto all'utilizzo di dispositivi digitali (postura, luce, esposizione videoterminale...).● Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola ipotizzando procedure corrette di intervento.● 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.

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">● Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale mediante attività ludiche. |
|--|--|

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">● riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;● agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	<ul style="list-style-type: none">● Accendere e spegnere dispositivi digitali.● Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input.● Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali periferiche interattive (LIM, schermo, touch screen) per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.● Utilizzare risorse digitali nel problem solving.

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.