

## ISTITUTO COMPRENSIVO "PIETRO DA CEMMO" - CAPO DI PONTE

Il presente curricolo fa riferimento al Quadro per le competenze digitali dei cittadini aggiornato nella versione 2.2 (DigComp 2.2) ed il Digcomp EDU; alle Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 che inseriscono la competenza digitale tra le otto competenze chiave per l'apprendimento e la definiscono come "La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cyber sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico", come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018).

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curricolo verticale; pertanto, si tratta di attuare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto di inclusione di tutti e di ciascuno.

### CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL' INFANZIA

#### AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<b>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</b>  <b>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Scegliere, riconoscere e selezionare apps specifiche sulla LIM.</li><li>• Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizzo delle icone sul dispositivo.</li><li>• Esecuzione di un'attività.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• You Tube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono scegliere contenuti in base alle fasce d'età</li><li>• Siti di giochi interattivi proposti dai docenti</li></ul>

#### AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</b></p> <p><b>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</b></p> <p><b>2.5 Netiquette</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usare la funzione touch alla LIM.</li> <li>• Usare le tecnologie digitali e i linguaggi multimediali per giocare, guardare immagini e storie.</li> <li>• Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con l'aiuto del docente.</li> <li>• Rispettare i turni di parola durante una discussione in presenza e/o a distanza con il supporto di un adulto.</li> <li>• Rispettare il proprio spazio sullo schermo della LIM.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi che prevedono l'utilizzo della superficie interattiva (schermo touch screen) con le dita e l'utilizzo della penna capacitiva.</li> <li>• Utilizzo delle apps attraverso le azioni di iniziare, interrompere, ripartire.</li> <li>• Esperienze (giochi, ...) che prevedano l'applicazione di regole e una turnazione.</li> <li>• Proposte di gioco che favoriscano il rispetto delle regole condivise.</li> <li>• Utilizzo di emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nell'utilizzo della strumentazione digitale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• You Tube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono scegliere i contenuti in base alle fasce d'età</li> <li>• Siti di giochi interattivi proposti dai docenti</li> <li>• Percorsi su grandi scacchiere – pavimento – griglie con robot educativi (Bee-Bot, Blue-Bot)</li> <li>• Codeweek</li> <li>• Schede didattiche e libri digitali</li> </ul>

### AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>3.1. Sviluppare contenuti digitali</b></p> <p><b>3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali</b></p> <p><b>3.4 Programmazione</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muoversi nello spazio seguendo delle indicazioni.</li> <li>• Leggere un codice e seguire una sequenza con le frecce direzionali per progettare percorsi.</li> <li>• Eseguire le prime esperienze con le Bee-Bot o Blue – Bot.</li> <li>• Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con l'aiuto del docente.</li> <li>• Usare semplici programmi di grafica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi motori nello spazio con il corpo.</li> <li>• Esecuzione di semplici percorsi.</li> <li>• Giochi su una scacchiera seguendo le frecce unidirezionali.</li> <li>• Verbalizzazione di un percorso.</li> <li>• Accendere e spegnere il dispositivo.</li> <li>• Programmare i dispositivi per svolgere percorsi sulla scacchiera.</li> <li>• Esecuzione di un'attività: scelta dell'icona, selezione degli strumenti grafici, dei colori.</li> </ul>	<p>Pixel Art</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ZaplyCode Coding</li> <li>• CodyFeet,</li> <li>• CodyColor,</li> <li>• CodyRoby</li> <li>• ScratchJr</li> <li>• Code.org</li> <li>• Wardwall</li> <li>• Learningapps</li> </ul> <p>Prodotti digitali</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Flippity</li> <li>• Tiny tap</li> </ul> <p>Grafica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Paint</li> <li>• App di disegno</li> </ul>

**AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA**

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<b>4.1 Proteggere i dispositivi</b>  <b>4.3 Proteggere la salute e il benessere;</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizzare gli strumenti in modo adeguato.</li><li>• Comprendere l'importanza di mantenere una posizione corretta.</li><li>• Utilizzare in modo limitato le nuove tecnologie.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Riordino della strumentazione utilizzata.</li><li>• Ricerca della postura corretta durante l'attività.</li><li>• Utilizzo del timer o strumenti simili.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interland: avventure digitali</li></ul>

**AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE I PROBLEMI**

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<b>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Descrivere in sequenza le operazioni necessarie per svolgere un'attività.</li><li>• Programmare i dispositivi per svolgere percorsi sulla scacchiera.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Verbalizzare l'esperienza in piccole sequenze.</li><li>• Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali.</li><li>• Proposte di coding plugged e unplugged.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• App Kids art</li><li>• Percorsi tecnologici (pavimento interattivo e unplugged)</li></ul>

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - Alunni 5 anni**

- Maturare un approccio aperto alla curiosità e all'esplorazione.
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul monitor.
- Sperimentare semplici programmi e applicazioni di grafica, utilizzando un monitor con la supervisione di un adulto.
- Ricomporre un'immagine virtuale, trascinando le varie parti costruttive (puzzle).
- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche. Sperimentare attività di coding.

**ACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA****AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:**

- Riconosce e attiva icone di un dispositivo dotato di touch screen.
- Svolge semplici attività con programmi di grafica.
- Dimostra interesse per giochi multimediali.

- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
- È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi per il coding.
- Riconosce i simboli.
- Esegue attività in unplugged.
- Mettere in atto comportamenti responsabili è in grado di verbalizzare l'attività.

### LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con l'aiuto dell'adulto riconosce alcune apps e utilizza la modalità di trascinamento con le dita.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconosce alcune apps e utilizza la modalità di trascinamento con le dita.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconosce alcune apps, utilizza la modalità di trascinamento con le dita e la penna capacitiva.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconosce le apps, utilizza i vari strumenti del dispositivo, individuando quelli più adeguati all'attività proposta.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visiona brevi contenuti multimediali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visiona brevi contenuti multimediali; è in grado di interrompere e proseguire secondo le richieste dell'insegnante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visiona brevi contenuti multimediali; è in grado di regolare il volume e di rielaborare verbalmente il contenuto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visiona brevi contenuti multimediali; è in grado di regolare il volume e di rielaborare il contenuto con diverse modalità.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con l'aiuto di un adulto esegue semplici giochi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguendo le istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico alla LIM.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico alla LIM.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esegue giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico alla LIM.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esegue con il supporto dell'adulto semplici comandi attraverso l'utilizzo di frecce unidirezionali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esegue semplici comandi attraverso l'utilizzo di frecce unidirezionali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programma i dispositivi (Bee –Bot) per svolgere brevi percorsi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programma i dispositivi (Bee –Bot) per svolgere percorsi che gli consentano di raggiungere la meta e superare eventuali difficoltà.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rispetta le regole solo a seguito di interventi da parte dell'adulto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rispetta le regole sia pur con alcune difficoltà.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Normalmente rispetta le regole.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rispetta le regole.</li> </ul>