IC Acerbi - Pavia

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

Scuola dell'Infanzia



Area di Competenza n°1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI **Competenze:** **1.3. GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI**			**Scuola Infanzia**
Indicatori del livello di competenza - Utilizza le nuove tecnologie per visionare contenuti (immagini, filmati), giocare, svolgere semplici compiti			
Abilità • Utilizza gli strumenti tecnologici a disposizione (tablet, pc, schermi touch). • controlla la motricità fine e la coordinazione oculo manuale necessaria all'utilizzo degli strumenti digitali • Sotto la sorveglianza dell'adulto e/o in modo autonomo:	**Conoscenze** • Conosce i diversi strumenti digitali e i principali componenti. • Conosce le funzioni dei dispositivi a disposizione (computer, LIM, tablet, macchina fotografica digitale). • Riconosce icone e simboli e sa individuare il percorso per aprire le applicazioni.	**Esempi di attività** 1. Avviare un programma (es. Gioco, App disegno e colorare...). 2. Usare il mouse ed alcuni tasti della tastiera per giocare o scrivere (es. il proprio nome). 3. Visionare filmati e/o contenuti multimediali. 4. Giocare con app educative (di tipo logico, linguistico,	**Tempi** Traguardi di sviluppo delle competenze alla fine del terzo anno.

– clicca su icone, utilizza mouse e touch screen per utilizzare app educative. – è in grado di eseguire giochi interattivi. – presta attenzione a brevi video e/o contenuti multimediali.		matematico, topologico…).	

Area di Competenza n°2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	**Scuola Infanzia**
Competenze: **2.1 INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE** **2.2 CONDIVIDERE INFORMAZIONI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI**	
Indicatori del livello di competenza • Interagisce con le tecnologie digitali a disposizione e coglie quali sono gli strumenti di comunicazione e condivisione più appropriati al contesto • Partecipa ad attività di gruppo utilizzando strumenti digitali	

• Interagisce con i compagni per ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale o un breve video con la supervisione dell'adulto. • Impara a utilizzare, supportato dall'adulto, tecnologie digitali semplici per l'interazione e la collaborazione all'interno di ambienti protetti. • È in grado di rapportarsi agli altri in modo corretto all'interno del setting digitale. • Rispetta il proprio turno e lo spazio di attività nei giochi collaborativi.	**Conoscenze** • Riconosce tecnologie digitali semplici per l'interazione e la collaborazione all'interno di ambienti protetti • Sa "leggere" ed interpretare il significato di simboli ed immagini (es. emoticon, simboli CAA). • Comprende il carattere inclusivo degli applicativi digitali.	**Esempi di attività** 1. Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante cogliendone il contenuto. 2. Condivisione e creazione di materiali CAA con il gruppo classe. 3. Collegamenti (Zoom, Teams, Meet) con altre scuole per partecipare ad eventi a distanza. 4. Raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi confrontandosi con i compagni.	**Tempi** Traguardi di sviluppo delle competenze alla fine del terzo anno.

Area di Competenza n°3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI **Competenze:** **3.1 SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI** **3.2 INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI**	**Scuola Infanzia**
Indicatori del livello di competenza	

- Crea e modifica contenuti digitali in diversi formati creativi/espressivi; - Si esprime attraverso mezzi digitali; - Pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico (coding, unplugged o con supporto digitale).			
Abilità • È in grado di usare in autonomia o con il supporto dell'adulto semplici programmi o app di grafica. • Crea e modifica contenuti digitali (disegnare, scattare foto, registrare suoni o vocali, con il supporto dell'adulto). • È in grado di seguire istruzioni, cogliere direzioni e coordinate; muoversi su reticolo (fisico e/o digitale).	**Conoscenze** • Comprende l'utilità di semplici programmi o applicazioni per creare o modificare contenuti digitali (disegno, forme, foto, ecc). • Conosce i principali locativi spaziali. • Comprende le basi del Coding: sa come orientarsi nello spazio ed è in grado di seguire e dare indicazioni (avanti, indietro, a destra e a sinistra). • "Legge" ed individua le coordinate.	**Esempi di attività** 1. Utilizzo di App educative o di programmi (es. Paint) per creare forme e disegni. 2. Scattare una foto, eseguire una registrazione vocale o di un suono su un dispositivo (smart, tablet...). 3. Pixel Art (creare un disegno con software/app di grafica o su foglio seguendo coordinate). 4. Primi approcci alla robotica educativa (esempio apina b-bot, robottino Clementoni). 5. Attività ludiche di orientamento e giochi di movimento su grandi scacchiere, pavimento o griglie. 6. Programmazione visuale a blocchi con semplici comandi ad immagini. 7. Coding unplugged.	**Tempi** Traguardi di sviluppo delle competenze alla fine del terzo anno.

Area di Competenza n°4: SICUREZZA **Competenze:** **- 4.1 PROTEGGERE I DISPOSITIVI** **- 4.3 PROTEGGERE LA SALUTE E IL BENESSERE**			
Indicatori del livello di competenza - Protegge il dispositivo e lo usa con cura - È consapevole del tempo limitato dell'uso dei dispositivi digitali			
Abilità • Accettare le regole di utilizzo dettate dall'adulto (ad es. trattare con cura, uso limitato e uso dei soli programmi concessi).	**Conoscenze** • È consapevole che i dispositivi multimediali vanno utilizzati con cura e non per tempi prolungati. • Impara a conoscere i rischi per il benessere fisico e psicologico legati all'utilizzo prolungato delle tecnologie digitali (conoscenze riferite all'età).	**Esempi di attività** 1. Riflettere insieme sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cortometraggio (es. CactusEdu). 2. Dare regole precise sui tempi e sull'utilizzo dei dispositivi a scuola.	**Tempi** Traguardi di sviluppo delle competenze alla fine del terzo anno.

Area di Competenza n°5: RISOLVERE PROBLEMI **Scuola Infanzia** **Competenze:** **5.1 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI** **5.2 INDIVIDUARE BISOGNI E RISPOSTE TECNOLOGICHE** **5.3 UTILIZZARE IN MODO CREATIVO LE TECNOLOGIE DIGITALI**

Indicatori del livello di competenza - Risolve semplici problemi collegati all'uso del dispositivo (batteria, accensione, spegnimento, luminosità, volume ecc.) - Utilizza creativamente le tecnologie digitali a disposizione con il supporto dell'adulto			
Abilità • Analizza e riconosce problemi nella vita quotidiana; tenta la risoluzione tramite una serie di procedure logiche e creative. • Chiede aiuto ad un adulto quando incontra problemi con un dispositivo e non può agire in autonomia (es. batteria scarica, luminosità inadeguata, pagina bloccata, ecc.). • È in grado di usare software didattici creativi e giochi di logica.	**Conoscenze** • Coglie relazioni di causa – effetto. • Riconosce e prova a risolvere semplici problemi con operazioni e comandi base per l'uso dei dispositivi digitali (accensione e spegnimento, livello batteria, ecc.). • Comprende che gli errori possono essere corretti con tentativi successivi. • Conosce le regole di base per risolvere giochi digitale (causa-effetto, sequenze di azioni, incastri ecc.). • Conoscere semplici software didattici creativi.	**Esempi di attività** 1. Accendere e spegnere correttamente un dispositivo, regolare il volume e la luminosità. 2. Imparare ad individuare e "leggere" il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo. 3. Uso di giochi digitali che stimolano la logica: associazioni, relazioni causa-effetto, percorsi, piccole sequenze da risolvere, completamento di sequenze e ritmi, Puzzle, incastri, ecc. 4. Guidati dall'adulto, aggiungere dettagli (disegnando con dito o penna) su sfondi o foto alla LIM (ad es. con i programmi Canva, OpenBoard o Paint).	**Tempi** Traguardi di sviluppo delle competenze alla fine del terzo anno.

dati documento:
Comunità di pratiche - Revisione generale: 15 settembre 2025
Approvazione Collegio Docenti: 25 settembre 2025