



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DISQUILLACE

Scuola dell'Infanzia - Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado con Indirizzo Musicale

Via Damiano Assanti, n. 15 – 88069 Squillace (CZ) - Tel. E fax: 0961 912049/912034

- email: czic87200x@istruzione.it - pec: czic87200x@pec.istruzione.it -

C.M. CZIC87200X - c.f. 97069210793 - Sito Web www.scuolesquillace.edu.it

CURRICOLO DIGITALE

Scuola Infanzia



PREMESSA

Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 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 cybersicurezza), 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 curriculum verticale. Le competenze digitali sono trasversali, poiché interessano ogni disciplina e si intrecciano, come già evidenziato, con tutte le altre competenze socio-emotive ed imprenditive e, in generale, con tutte le cosiddette soft skills. Si possono sviluppare efficacemente solo con un approccio interdisciplinare, attraverso l'utilizzo di metodologie prevalentemente costruttiviste e cooperative. Lavorare sulle competenze digitali significa porre lo studente al centro del processo di apprendimento, stimolandolo a progettare, creare, risolvere, documentare, programmare, sintetizzare ed analizzare dati, proporre strategie e soluzioni comunicative, costruire contenuti digitali, portarlo alla risoluzione di problemi. Il digitale aiuta a proporre attività autentiche e compiti di realtà (per esempio la costruzione di blog, la proposta radiofonica delle web radio, la costruzione di videogames, il disegno e la prototipazione di oggetti, la programmazione di automi e componenti robotici ...). Tutte queste attività, che sono proponibili nei tempi e nei modi della didattica ordinaria, aiutano a sviluppare molte delle competenze descritte.

In questo senso tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti e tutti concorrono alla sua costruzione; 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 dell'inclusione di tutti e di ciascuno.

Il PNRR (Digcomp 2.1 e Digcomp Edu), in più parti del documento "Scuola 4.0" e nella Legge 233 del 29 dicembre 2021, pone l'anno scolastico 2024/2025 come data limite per l'aggiornamento delle Indicazioni nazionali per il primo ciclo e delle Indicazioni e le Linee guida per l'istruzione di secondo grado, relativamente proprio alle competenze digitali.

Il presente documento si basa sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla **versione 2.2 (DigComp 2.2) ed il Digcomp Edu come riferimenti fondamentali, armonizzandoli con l'attuale Scuola 4.0**. Esso rappresenta «uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini»¹ allo scopo di «far fronte all'aumento delle nuove capacità e competenze (digitali) necessarie per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale». L'aggiornamento alla **versione 2.2 del DigComp 2.2** riguarda esclusivamente la Dimensione 4 del DigComp (esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ogni competenza).

Poiché la competenza digitale è una delle competenze chiave che ogni cittadino deve poter vantare nel proprio corredo, al curriculum digitale fanno indifferentemente riferimento tutti gli indirizzi dell'Istituto. Le competenze digitali del cittadino sono quindi molto ampie e comprendono elementi di alfabetizzazione informatica e digitale, comunicazione e collaborazione, alfabetizzazione mediatica, creazione di contenuti digitali, sicurezza, aspetti legati alla proprietà intellettuale, risoluzione di problemi. Il che significa, per esempio, non soltanto saper utilizzare le tecnologie digitali, ma anche comprenderne i meccanismi, riflettere sull'impatto che queste hanno in termini di comunicazione e innovazione, essere in grado di proteggere i propri dati.

Struttura del Curricolo digitale

Il Digicomp 2.2 individua **cinque aree di competenze**.

AREE	DESCRITTORI
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	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
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire 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
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3 Copyright e licenze
	3.4 Programmazione
4. Sicurezza	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
5. Soluzione di problemi	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

Riguardo la valutazione, per ciascuna delle competenze descritte **sono indicati otto livelli di padronanza.**

DIMENSIONE 3 • LIVELLI DI PADRONANZA

BASE	1	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	- individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; - dimostrare interesse a livello individuale e collettivo nei processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	2	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	- individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; - seguire a livello individuale e collettivo processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche semplici negli ambienti digitali.
INTERMEDIO	3	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	- scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare know-how ben definito e processi e prodotti innovativi ben definiti; - partecipare individualmente e collettivamente ad alcuni processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	4	In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:	- distinguere strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; - partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
AVANZATO	5	Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	- applicare diversi strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e processi e prodotti innovativi; - applicare individualmente e collettivamente processi cognitivi per risolvere diversi problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	6	A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:	- adattare gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per creare know-how e innovare processi e prodotti; - risolvere individualmente e collettivamente problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
ALTAMENTE SPECIALIZZATO	7	A un livello altamente specializzato, sono in grado di:	- creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata utilizzando strumenti e tecnologie digitali; - integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri per utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.
	8	A un livello avanzatissimo e super specializzato, sono in grado di:	- creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori di interazione utilizzando strumenti e tecnologie digitali; - proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico.

Ogni Istituto può formulare le proprie competenze e i propri livelli di padronanza, utilizzando i dati riportati sul DigComp, adeguandoli alle proprie esigenze.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL' INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per i bambini da tre a sei anni. È in questo contesto che, grazie all'intervento educativo, si avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi. I bambini, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. L'avvicinamento e la familiarizzazione verso queste tecnologie, supportati dalla presenza di un adulto, favoriscono il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, supportando la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRIPTOR DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
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.	- Conoscere le principali funzionalità touch per navigare in Internet individuando su un device le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia - Accendere e spegnere i dispositivi in modo corretto. - Muovere correttamente il mouse e riconoscere il tasto sinistro, destro e la rotellina del mouse e anche tasti dedicati a funzioni specifiche - Riconoscere e aprire icone di suo interesse. - Ricerca, con la supervisione del	- Utilizzo degli strumenti a disposizione nel proprio plesso scolastico: LIM; PANNELLO INTERATTIVO; PC ETC. - Utilizzo delle icone su un dispositivo. - Uso del mouse ed alcuni tasti della tastiera. - Uso di applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti, icone. - Attività Ludiche di associazione immagini-forme. - Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.	YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, in cui è possibile settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età. - Siti di giochi interattivi proposti dai docenti - Giochi gratuiti per bambini, per iPad, Tablet, Android, Pc, Monitor Touch (kidmons.com)

	docente, informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee. • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer, tablet o tavoli interattivi.	• Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer. • Utilizzare la tastiera alfabetica numerica una volta memorizzati i simboli.	
--	---	---	--

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
------------------------------	-----------	--------------------	-------------------

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 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	● Osservare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. ● Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. ● Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online e nella condivisione con i compagni in sezione.	● Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. ● Comprendere e descrivere ciò che vede sugli schermi. ● Rispettare il proprio turno, lo spazio di attività e gli strumenti adoperati. ● Eseguire al computer e sul monitor touch giochi ed esercizi didattici di tipo logico, linguistico, matematico, topologico. ● Collaborare con gli altri attraverso attività di confronto, cooperative learning e problem solving. ● Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante (reali, fantastici, del proprio vissuto, del proprio ambiente...) ● Conoscere app di giochi didattici ● Ascoltare suoni della vita quotidiana e rapportarli alle immagini.	● <u>YouTube Kids</u> canale video di Google dedicato ai bambini, in cui è possibile settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età. ● Siti di giochi interattivi proposti dai docenti come: Wordwall, Lalla e Pa, Poki, Voki. Lego Juniors Create & Cruise ● Eseguire percorsi su grandi scacchiere-pavimento -griglie con robot educativi o personaggi di invenzione. ● Attività psicomotorie con l'ausilio del tappeto interattivo. ● Schede didattiche e libri digitali. ● Il cubo magico per aumentare la realtà e renderla immersa ● Merge Cube ● Audiofiabe, favole e storie per bambini da leggere e ascoltare ● Vocaroo
---	---	--	---

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	- Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. - Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. - Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online. - Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica - Muovere giocattoli/oggetti utilizzando gli strumenti digitali (pc, tablet, touchscreen) - Eseguire e inserire comandi in ordine su indicazione dell'insegnante. - Ricomporre un'immagine virtuale, trascinando le varie parti costruttive.	- Pixel Art (creare un disegno con software/app di grafica) disponibili sul monitor Touch presente in sezione. - Coding unplugged - Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera, consolidando la conoscenza dei concetti topologici e di coding - Attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine seguendo algoritmi; - Utilizzare giochi didattici con drag and drop - Utilizzare programmi e app di grafica - Utilizzare dispositivi tecnologici (Es: microscopio digitale, macchina fotografica, webcam) come strumenti per conoscere e	Pixel Art ZaplyCode Coding: CodyFeet, CodyColor, CodyRoby ScratchJr code.org Wordwall Learningapps Prodotti Digitali - Flippity - Tiny tap - Realizzazione di Qr code con la voce dei bambini che raccontano le poesie. Grafica - Paint - App di disegno - Oh! The magic drawing app - Crayola Create & Play

		indagare la realtà. Una tecnologia in dialogo con gli altri linguaggi (una webcam posta vicino alla finestra per inquadrare l'esterno in una connessione amplificata tra realtà e immagine, come potenziamento dei sensi).	
--	--	---	--

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
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	• Utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi precedentemente impostate dai docenti/genitori • Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri. • Riconoscere gli elementi da poter adoperare, in base alle indicazioni suggerite dal docente • Comprendere l'importanza di una interazione consapevole con i dispositivi in uso • Dialogare e coinvolgere le famiglie per un uso limitato e consapevole delle tecnologie. • Coinvolgere le famiglie nell'utilizzo della piattaforma scolastica Gsuite in particolare Meet Classroom per condividere file e documentazione.	• Accedere ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale, codice numerico • Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. • Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media.	• <u>Protezione e sicurezza su internet per bambini</u> • <u>Hinterland avventure digitali</u> •

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	• Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo; • Regolare il volume e la luminosità; • Accendere e spegnere correttamente un dispositivo • Conoscere semplici software didattici • Conoscere le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..) • Utilizzare gli errori come fonte di conoscenza.	• Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e conoscerne il significato; • Interagire in modo creativo e consapevole con applicazioni e giochi digitali • Coding unplugged (capacità di muoversi nello spazio seguendo delle indicazioni, di risolvere un problema in modo creativo, di creare un codice e seguire un ritmo, una sequenza, per progettare azioni e percorsi).	• Percorsi tecnologici (pavimento interattivo e unplugged) • App Kids art • Primi approcci di robotica educativa.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - Alunni 5 anni

- Iniziare ad utilizzare ambienti immersivi dove dispositivi tecnologici interagiscono con materiali reali
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul monitor, tablet, pc, pavimento interattivo, comprendendone il significato.
- Sperimentare semplici programmi e applicazioni di grafica, utilizzando un monitor, tablet, pc.

- Ricomporre un'immagine virtuale, trascinando le varie parti costruttive (puzzle).
- Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili.
- Sperimentare attività di coding e logica, attraverso il riconoscimento di simboli e comandi
- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche.

RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:

- ✓ Dimostra interesse per giochi multimediali.
- ✓ Si approccia con macchine e strumenti tecnologici.
- ✓ Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura utilizzando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- ✓ Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
- ✓ È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- ✓ Esegue attività in unplugged

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
• Visiona brevi contenuti multimediali • Con l'aiuto di un adulto partecipa a giochi effettuati al computer	• Seguendo le istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando le frecce per muoversi nello schermo. • Si orienta nello schermo digitale attraverso il touch e altre modalità di input. • Conosce le persone a cui far riferimento in caso di pericolo.	• Individua le principali icone che gli servono per un'attività e le apre. • Realizza semplici elaborazioni grafiche. • Esegue semplici istruzioni in modalità unplugged per svolgere un problema. • Riconosce un collegamento multimediale e vi accede.	• Utilizza le varie parti di un dispositivo (mouse, tastiera, touch...) in base all'uso che gli occorre. • Sceglie modi per modificare ed integrare nuovi contenuti • Esegue semplici istruzioni in modalità digitale per svolgere un'attività.