Curricolo digitale | Scuola Infanzia

Descrittori di competenza (DigComp 2.2)	Obiettivi di apprendimento	Strumenti digitali suggeriti	Proposte di attività didattiche
AREA 1:Alfabetizzazione su informazioni e dati			
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Capisce che può usare la tecnologia per trovare immagini o suoni legati ai suoi interessi. Impara a riconoscere i simboli base della ricerca (lente d'ingrandimento, simbolo del	Tablet, LIM o monitor Applicazioni di ricerca visuale come Google Lens.	**"L'Enciclopedia dei Perché"** L'insegnante pone una domanda e insieme ai bambini si cerca la risposta. L'insegnante pone una domanda e insieme ai bambini si cerca la risposta utilizzando i simboli proposti.

	microfono, il tasto play..) Sviluppa la capacità di scegliere tra due o tre opzioni visive quella corretta per la propria ricerca.	Piattaforme video protette come Youtube Kids o archivi multimediali della scuola.	<u>"Caccia al Tesoro Sonora"</u> Utilizzando un motore di ricerca, i bambini devono scegliere l'immagine giusta per riprodurre il verso di un animale specifico, filtrando visivamente tra diverse opzioni.
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti	Inizia a capire la differenza tra una foto di un animale reale e un personaggio dei cartoni animati o	Applicazioni di fotoritocco semplici o filtri divertenti	<u>“Vero o truccato?”</u> L'insegnante mostra alla classe diverse immagini: un cane vero, un cane blu (fatto con un filtro) e un cane dei cartoni. Si discute

	un'immagine modificata. Sviluppa la capacità di confrontare un'informazione digitale con l'esperienza diretta	Applicazioni del Meteo	insieme: "Quale posso accarezzare davvero in giardino?". **"L'Investigatore del Tempo"** Si guarda l'app del meteo sulla LIM: "Cosa dice il monitor? C'è il sole?". Poi si corre alla finestra a controllare: "È vero o il monitor si sbaglia?". Si impara che la realtà vince sullo schermo.
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti	Impara a inserire il proprio lavoro in una "scatola" (cartella) identificata da un'icona o dal	Padlet, galleria di computer organizzate in album con icone, registratore vocale	**"L'Armadio Digitale"** Ogni bambino ha un suo spazio sul Padlet o una cartella con il proprio simbolo. Dopo aver scattato una foto a un lavoro cartaceo, il bambino aiuta

	proprio simbolo/nome.		l'insegnante a trascinarla nella propria "scatola". **“Etichette parlanti”** Per ogni contenuto salvato, il bambino registra un breve audio: *"Questo è il mio castello"*. L'insegnante salva il file con il nome del bambino e l'emoji del castello, mostrando come il nome aiuti a ritrovarlo.

Descrittori di competenza (DigComp 2.2)	Obiettivi di apprendimento	Strumenti digitali suggeriti	Proposte di attività didattiche
AREA 2: Comunicazione e collaborazione			
2.1 Interagire attraverso le tecnologie	Capisce che posso usare uno schermo per parlare o mandare un messaggio a qualcuno che è lontano. Impara ad aspettare il proprio turno per parlare in una chiamata e a guardare nella telecamera. Inizia a comprendere che anche online si devono seguire delle regole di buona educazione.	Videochiamate (google meet), LIM, monitor.	**"Il Video - Saluto della Gentilezza"** La classe registra un breve videomessaggio per un compagno che è a casa con l'influenza. Ogni bambino dice una parola gentile o mostra un disegno fatto per lui.

2.2 Condividere informazioni e contenuti	Capisce che si può costruire qualcosa insieme su uno schermo. Inizia a capire che una foto o un disegno fatto da un compagno appartiene a lui (introduzione etica al diritto d'autore).	Bacheche virtuali semplici (Padlet…), fotocamere…	**"Il Mosaico della Sezione"** L'insegnante crea una bacheca digitale. I bambini, a piccoli gruppi, scattano foto a elementi della natura nel giardino e le "caricano" (con l'aiuto) in uno spazio comune per creare un cartellone digitale visibile a tutti.
2.3 Esercitare la cittadinanza digitale	Comprende che la tecnologia può aiutare il gruppo a prendere una decisione comune. Capisce che il proprio "clic" contribuisce ad un risultato finale.	Mentimeter, LIM, sito web della scuola	**"Il Telecomando della Decisione"** L'insegnante propone due attività per il pomeriggio (es: ballo o disegno). Sulla LIM appaiono due icone grandi. A turno, ogni bambino tocca l'icona preferita. Alla fine, si osserva insieme il grafico che

	Riconosce lo spazio digitale della scuola come un luogo sicuro dove si vive insieme.		cresce: "La barra più alta vince!" **"Il Giornale di Bordo Visivo"** Alla fine della settimana, l'insegnante mostra sulla LIM le foto delle attività svolte. I bambini scelgono la foto "copertina" che rappresenta meglio la loro settimana da pubblicare nello spazio digitale della scuola.
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie	Partecipa alla creazione di un prodotto digitale comune, rispettando i tempi degli altri e aggiungendo il proprio pezzetto. Inizia a gestire piccoli disaccordi attraverso la	Applicazioni di disegno collaborativo, fotocamera digitale, LIM e computer.	**"Registi in Erba"** Piccoli gruppi devono scattare 3 foto per raccontare una storia. Devono decidere insieme: "Chi tiene il tablet? Chi mette in posa i pupazzi?".

	mediazione dell'insegnante e il dialogo.		L'insegnante aiuta a negoziare le scelte per un fine comune.
2.5 Netiquette	Capisce che le parole e le immagini inviate possono rendere felici o tristi le persone, proprio come nella realtà. Conosce e rispetta le parole gentili anche quando si usa un dispositivo. Impara a chiamare subito l'insegnante o il genitore se si vede qualcosa di brutto o di non adeguato sullo schermo.	Storie multimediali sui temi del rispetto, video educativi brevi sulla sicurezza digitale per l'infanzia.	**"Il Termometro del Cuore Digitale"** L'insegnante mostra due messaggi vocali o video: uno gentile e uno "urlato". I bambini devono associare l'emoji della tristezza o della gioia a seconda di come si sentirebbe chi riceve quel messaggio. **"Il Semaforo della Navigazione"** Gioco del semaforo applicato al tablet: **Verde** (posso guardare da solo), **Giallo** (chiedo alla maestra), **Rosso** (mi fermo e chiamo un adulto

			perché l'immagine mi spaventa).
2.6 Gestire l'identità digitale	Capisce che non tutte le informazioni personali (nome cognome, dove abito) vanno condivise. Comprende che ciò che facciamo su un dispositivo lascia un segno che altri possono vedere.	Applicazioni che permettono di creare degli avatar, galleria di foto di classe.	**"Io e il mio Avatar"** I bambini creano un piccolo personaggio digitale (avatar) che li rappresenti, scegliendo colori e accessori. **"Chi ha lasciato l'impronta?"** L'insegnante mostra alcuni disegni digitali salvati senza nome. Si gioca a indovinare l'autore e si riflette sulla cura di ciò che lasciamo "scritto".

Descrittori di competenza (DigComp 2.2)	Obiettivi di apprendimento	Strumenti digitali suggeriti	Proposte di attività didattiche
AREA 3: Creazione di contenuti digitali			
3.1 Sviluppare contenuti digitali	Sperimenta l'uso di diversi linguaggi (audio, video, disegno digitale) per raccontare una storia o un'emozione. Partecipa attivamente alla creazione di un piccolo video o di un disegno "animato" che documenti un'esperienza vissuta.	Bookcreator, Chatterpix, PC, LIM, registratore audio e fotocamera	**"Il Libro Magico della Sezione"** I bambini scattano foto a un loro disegno cartaceo. Usando *ChatterPix*, registrano la loro voce per far parlare il personaggio disegnato. I singoli contributi vengono uniti dall'insegnante in un unico ebook digitale della classe.
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Impara a modificare un'immagine digitale aggiungendo segni, colori o	Applicazioni di fotoritocco per bambini (Doodle on photos),	**"Il Disegno a Quattro Mani"**

	icone per cambiarne il significato. Capisce che si possono unire disegni fatti a mano con elementi digitali.	fotocamera e applicazioni di collage (PicCollage Kids)	Si scatta una foto a un compagno. Usando il tablet, i bambini devono "rielaborare" la foto trasformando il compagno in un supereroe o in un animale, disegnandoci sopra ali, maschere o code colorate.
3.3 Copyright e licenze	Comprende che ogni immagine o video ha un autore che lo ha creato. Capisce che ci sono immagini con licenze libere che si possono usare e altre che appartengono solo a chi le ha fatte.	Google Images, simboli visivi, archivio di classe.	**"Il Bollino dell'Autore"** Durante un'attività al tablet, l'insegnante mostra un'immagine famosa (es. un quadro di Van Gogh o un personaggio noto). Si chiede: "Chi l'ha fatto?". Poi si invita ogni bambino a mettere il proprio "bollino/firma" sul proprio lavoro digitale.

3.4 Programmazione	Comprende che per raggiungere un obiettivo serve un algoritmo semplice. Risolve problemi e prova a cambiare l'istruzione per correggere il percorso. Associa un simbolo (freccia su, giù, destra, sinistra) a un movimento reale nel piano.	Robotica educativa (Bee-bot, blue-bot..), carte direzionali. Scatch Junior o Cody Roby.	**"Il Robot Goloso"** Si posiziona un "premio" (un fiore o un frutto) sul tappeto. I bambini devono programmare il robot premendo i tasti direzionali sul suo dorso per fargli raggiungere il premio. **"Io sono il Robot"** Un bambino fa il "programmatore" e mostra delle tessere con le frecce, un altro bambino fa il "robot" e deve muoversi nello spazio della sezione seguendo solo i comandi visivi ricevuti.

Descrittori di competenza (DigComp 2.2)	Obiettivi di apprendimento	Strumenti digitali suggeriti	Proposte di attività didattiche
AREA 4: Sicurezza			
4.1 Proteggere i dispositivi	Impara a maneggiare i dispositivi con delicatezza. Capisce che i dispositivi non devono essere usati per troppo tempo.	Computer di sezione, timer visivi.	"L'Ospedale dei Computer" L'insegnante spiega che il computer è come un piccolo animale domestico: deve caricarsi e dormire. Si crea una postazione dove riporlo dopo l'uso, insegnando ai bambini a chiudere le app prima di riporlo.

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Capisce che non si danno informazioni personali o foto a chi non conosciamo. Inizia a capire che quello che facciamo sul tablet può essere visto da tutti.	Storie multimediali	**“Segreto Buono”** Si spiega che la propria immagine è un tesoro. Si crea una scatola (fisica o digitale) con un lucchetto disegnato: solo le persone fidate (maestra/genitori) hanno la chiave per guardare dentro e decidere cosa può "uscire" all'esterno.
4.3 Tutelare la salute e il benessere	Capisce che dopo aver usato un dispositivo bisogna muovere il corpo e riposarsi. Impara ad avere una corretta postura durante l’utilizzo dei dispositivi.	Applicazioni per il movimento, lo yoga, timer visivi.	**"La Danza della Clessidra"** Quando il timer suona la classe si alza per fare movimento.

4.4 Proteggere l'ambiente	Capisce che i dispositivi rotti (e-waste) non sono normale spazzatura, ma vanno portati in posti speciali. Impara a spegnere lo schermo o la LIM quando non servono.	Video o cartoni sul riciclo dei rifiuti elettronici.	**“Il cestino speciale”** Organizzare una sessione in cui si porta in classe alcuni piccoli oggetti elettronici non più funzionanti, si mostra come è fatto al suo interno e si butta all’interno del cestino speciale (RAEE) già decorato in principio.

Descrittori di competenza (DigComp 2.2)	**Obiettivi di apprendimento**	**Strumenti digitali suggeriti**	**Proposte di attività didattiche**
AREA 5: Risolvere problemi			
5.1 RIsolvere problemi tecnici	Capisce quando un dispositivo non funziona.	LIM, PC, icone di sistema.	**"Il Dottore del PC"**

	Impara a descrivere il problema all'adulto		L'insegnante crea un piccolo "guasto finto" (es. abbassa tutto il volume o scollega il Wi-Fi). I bambini devono esplorare il PC per trovare "il sintomo" e provare a risolverlo con la guida della maestra.
5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche	Capisce quale app o strumento è più adatto per fare un'attività. Inizia a scegliere semplici impostazioni per stare meglio.	Libreria di applicazioni selezionate, menù di scelta visivi.	**“Cosa mi serve per…”** L'insegnante pone una sfida: "Oggi vogliamo raccontare la storia del lupo: usiamo il tablet per fare una foto o per registrare la nostra voce?". I bambini devono motivare la scelta dello strumento digitale più adatto al loro bisogno creativo.

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Sperimenta l'uso di uno strumento digitale per scopi diversi da quelli originali. Sviluppa un approccio esplorativo ai nuovi software, imparando che si può "provare e riprovare" per ottenere un risultato originale.	Pixel art semplificata, Tinkering digitale, applicazioni di composizione musicale, software di disegno.	**"Il Pittore di Quadratini" (Pixel Art)** Invece di usare il foglio di calcolo come gli adulti, i bambini usano una griglia digitale per riempire i quadratini con i colori e creare un disegno (es. un cuore o un fiore).
5.4 Individuare i divari di competenze digitali	Riflette sulle proprie capacità. Identifica nuove cose che si desidera imparare a fare con le tecnologie.	Portfolio digitale, padlet della classe.	**"Il mio Albero delle Scoperte"** Al termine di un progetto, i bambini scelgono un'emoji per descrivere come si sentono rispetto a una competenza: "Veloce come un razzo" (lo so fare), "Passo dopo passo" (mi serve aiuto). Insieme alla maestra, decidono quale sarà la

			prossima "sfida digitale" della sezione.