

ù

CURRICOLO DIGITALE IC MONDOVI2				
Aree di competenza	descrittori di competenza	sviluppo delle competenze (obiettivi)	attività proposte	risorse
INFANZIA/ CLASSE PRIMA				
alfabetizzazione	<p>1.1 Navigare, ricercare (e filtrare) dati, informazioni e i contenuti digitali</p> <p>Conoscere l'esistenza dei diversi linguaggi comunicativi (curriculum ed. civica)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● scoprire l'utilità degli strumenti mediatici per favorire la comunicazione ● riconoscere e denominare macchine, strumenti tecnologici e le loro parti ● ricercare contenuti ludici e digitali ● utilizzare alcuni elementi base di windows: word, paint (solo primaria) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo di alcuni strumenti mediatici (pc, tablet, lettore cd, lim, schermi interattivi) e applicazioni multimediali per introdurre, approfondire gli argomenti proposti e sollecitare la motivazione e la curiosità dei bambini. ● Conoscere e utilizzare i tasti del mouse e della funzionalità touch per interagire con gli schermi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Libri digitali ● Flashcards ● Giochi interattivi (wordwall, Learning apps...) ● Tappeto interattivo

			interattivi. <ul style="list-style-type: none"> ● Consultare i dizionari figurati. 	
comunicazione	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali. 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali.	<ul style="list-style-type: none"> ● Favorire il confronto tra gli alunni per porre domande, formulare ipotesi, ampliare le conoscenze, trovare strategie e soluzioni a problemi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare giochi didattici interattivi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico. ● Attività ludiche per acquisire le principali regole comportamentali: prestare attenzione, rispettare il turno e dare il proprio contributo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bee boots ● MTiny ● Reticoli
Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali. 3.4 Programmazione (pensiero computazionale e coding)	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere e utilizzare le app per la creazione di contenuti digitali. ● Eseguire semplici istruzioni e procedure. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Scoprire e utilizzare le varie funzioni di Paint e di specifiche app per creare contenuti digitali. ● Ricomporre puzzle virtuali trascinando le varie parti costruttive. ● Attività di coding seguendo indicazioni per 	<ul style="list-style-type: none"> ● BeeBot ● MTiny ● Reticoli ● Pc ● Costruzioni ● Lego

			<p>risolvere un problema in modo creativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività di programmazione di semplici robot (BeeBot, Mtiny). • Semplici attività di programmazione con Lego Education. • Attività di pixel art. 	
sicurezza	<p>4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adottare comportamenti adeguati all'uso corretto dei dispositivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Discussione collettiva e osservazione di immagini per individuare i comportamenti corretti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pc • Lim • Immagini figurative
risolvere problemi	<p>5.1 Risolvere problemi tecnici. 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Stimolare l'interesse e la curiosità attraverso immagini, video, giochi interattivi. • Esprimere scelte, preferenze e procedure per attività e giochi di gruppo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere correttamente un dispositivo. • Sperimentare l'uso creativo di app per elaborare contenuti. 	<ul style="list-style-type: none"> • App • Pc • Immagini

