



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "FRANCESCO MUTTONI"
di SAREGO E BRENDOLA

Scuola con INDIRIZZO MUSICALE

Via Damiano Chiesa, 5 – 36040 Meledo di Sarego (VI)-Tel. 0444-820813/820589

Sito web: <http://www.icmuttonisarego.edu.it> e-mail: viic813005@istruzione.it P.E.C.: viic813005@pec.istruzione.it

Codice Meccanografico: VIIC813005 - Codice Fiscale: 80016850242 – Cod. I.P.A.: UFWLUL

CURRICOLO DIGITALE

SCUOLA DELL'INFANZIA

ORDINE DI SCUOLA: SCUOLA DELL'INFANZIA

SEZIONE/CLASSE: bambini di 5 anni

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA DIGITALE: Uso sicuro e critico delle tecnologie digitali per lavoro, apprendimento e partecipazione.

COMPETENZE SPECIFICHE (al termine della scuola dell'infanzia – tratto dalle Indicazioni 2025). Con la guida dell'adulto il bambino:

1. Riconosce che immagini, suoni e messaggi trasmettono informazioni;
2. Usa semplici strumenti digitali per osservare, ricordare, rappresentare e raccontare esperienze;
3. Partecipa a semplici scambi comunicativi scegliendo, con mediazione, il mezzo più adatto allo scopo;
4. Rispetta prime regole di uso corretto, turnazione, cura degli strumenti, privacy e benessere.

1. OSSERVARE E RICONOSCERE INFORMAZIONI ATTRAVERSO IL DIGITALE

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	COMPETENZE ATTESE	ESEMPI DI ATTIVITÀ/DISCIPLINE
● Osservare immagini, fotografie, brevi video e simboli. ● Ascoltare suoni, racconti, messaggi vocali. ● Riconoscere che immagini e suoni raccontano qualcosa. ● Distinguere informazioni utili per ricordare un'esperienza vissuta. ● Osservare, con la guida dell'adulto, immagini, suoni o brevi contenuti prodotti anche con strumenti di intelligenza artificiale.	● Immagine, foto, audio, video come mezzi che trasmettono informazioni. ● Differenza tra vedere, ascoltare, raccontare. ● Relazione tra l'esperienza vissuta e la sua documentazione. ● Le tecnologie digitali possono anche generare immagini, voci o testi. ● Differenza iniziale tra reale, rappresentato e generato.	● Il bambino riconosce che immagini, suoni e messaggi possono conservare e trasmettere informazioni. ● Osserva materiali digitali con curiosità e attenzione. ● Inizia a collegare immagini e suoni a esperienze personali e scolastiche ● Il bambino riconosce, con l'aiuto dell'adulto, che alcuni strumenti digitali possono creare contenuti oltre a registrare o mostrare informazioni. ● Inizia a confrontare ciò che vede sullo schermo con l'esperienza vissuta.	● Osservazione di fotografie di esperienze fatte in sezione. ● Conversazione guidata su immagini proiettate. ● Ascolto di brevi messaggi vocali o suoni registrati. ● Giochi di associazione: immagine-esperienza, suono-ambiente, foto-sequenza. ● Riconoscimento della propria foto o di momenti vissuti insieme. ● Confronto tra una fotografia reale e un'immagine generata a partire da una storia ascoltata. ● Ascolto di voce registrata e voce sintetica, con conversazione guidata sulle differenze. ● Domande-stimolo: "È successo davvero?" "È una foto o un'immagine inventata dal computer?"

2. USARE SEMPLICI STRUMENTI DIGITALI PER RICORDARE, RAPPRESENTARE E RACCONTARE

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	COMPETENZE ATTESE	ESEMPI DI ATTIVITÀ/DISCIPLINE
● Utilizzare con aiuto semplici strumenti digitali. ● Selezionare immagini per raccontare un'attività. ● Registrare la propria voce o un suono. ● Partecipare alla costruzione di semplici prodotti documentativi. ● Rappresentare un'esperienza con linguaggi diversi: orale, grafico, iconico, sonoro. ● Partecipare alla costruzione di semplici prodotti digitali anche attraverso strumenti che rielaborano contenuti.	● Funzione di alcuni strumenti digitali presenti a scuola. ● Possibilità offerte dai media digitali per documentare e raccontare. ● Nozione di sequenza: prima, dopo, infine. ● Differenza tra esperienza vissuta e sua rappresentazione. ● Alcuni strumenti digitali aiutano a creare o modificare immagini, voci e racconti.	● Il bambino, con la guida dell'adulto, usa semplici strumenti digitali per documentare o rievocare esperienze. ● Partecipa alla costruzione di racconti e documentazioni individuali o collettive. ● Sa scegliere, tra materiali proposti, quelli più adatti a rappresentare ciò che vuole raccontare. ● Partecipa alla costruzione di racconti, immagini o documentazioni collettive comprendendo che la tecnologia può aiutare a trasformare idee in prodotti visibili o ascoltabili.	● Creazione di un piccolo libro digitale della sezione. ● Registrazione audio di filastrocche, saluti, racconti. ● Scelta di 2-3 foto per raccontare un laboratorio. ● Riordino di immagini in sequenza. ● Produzione di cartelloni misti analogico-digitali. ● Visione di foto e verbalizzazione guidata: "Cosa stavamo facendo?" ● Trasformazione di parole chiave dette dal gruppo in una breve filastrocca o descrizione. ● Costruzione di un piccolo libro digitale in cui a un disegno o racconto dei bambini si affianca una rielaborazione prodotta con supporto digitale.

3. COMUNICARE CON GLI ALTRI SCEGLIENDO IL MEZZO PIÙ ADATTO

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	COMPETENZE ATTESE	ESEMPI DI ATTIVITÀ/DISCIPLINE
● Partecipare a semplici scambi comunicativi. ● Comprendere che esistono diversi modi per comunicare. ● Scegliere, con mediazione, se usare voce, immagine, messaggio audio, video o simbolo. ● Esprimere bisogni, emozioni, pensieri con diversi linguaggi.	● Funzione comunicativa di immagini, voce, simboli, messaggi. ● Differenza tra comunicazione dal vivo e mediata da strumenti. ● Prime regole della comunicazione: ascoltare, aspettare, rispondere, rispettare l'altro.	● Il bambino partecipa a semplici scambi comunicativi utilizzando, con l'aiuto dell'adulto, mezzi adeguati allo scopo. ● Comprende che lo stesso messaggio può essere comunicato in modi diversi. ● Interagisce con gli altri rispettando turni e tempi di ascolto.	● Registrare un saluto per un'altra sezione. ● Scegliere se raccontare con un disegno, una foto o un audio. ● Circle time con supporto di immagini o registrazioni. ● Giochi di comunicazione: "Come possiamo dirlo?" ● Preparazione di brevi messaggi per documentare attività da condividere con le famiglie tramite canali gestiti dalla scuola.

4. RISPETTARE REGOLE, CURA, PRIVACY E BENESSERE NELL'USO DEL DIGITALE

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	COMPETENZE ATTESE	ESEMPI DI ATTIVITÀ/DISCIPLINE
● Usare gli strumenti con cura. ● Attendere il proprio turno. ● Condividere dispositivi e materiali. ● Seguire semplici indicazioni dell'adulto. ● Comprendere che non tutto si può fotografare o registrare senza permesso. ● Riconoscere semplici comportamenti corretti per il benessere nell'uso degli strumenti. ●	● Regole condivise per l'uso corretto degli strumenti digitali. ● Concetto di turnazione. ● Cura e rispetto dei materiali comuni. ● Prime idee di privacy: immagini personali, consenso dell'adulto, rispetto dell'altro. ● Prime attenzioni al benessere: tempi brevi, postura, pausa, uso non esclusivo.	● Il bambino rispetta prime regole di uso corretto degli strumenti digitali. ● Ha cura dei dispositivi e dei materiali condivisi. ● Comprende, in forma iniziale e adatta all'età, che le immagini e i messaggi riguardano sé e gli altri e vanno usati con rispetto. ● Vive l'esperienza digitale come parte equilibrata delle attività, senza dipendenza o uso improprio.	● Costruzione condivisa delle "regole del digitale" con immagini e pittogrammi. ● Turnazione guidata nell'uso di tablet, registratore, LIM. ● Giochi sul "si può / non si può". ● Conversazioni su foto personali, rispetto e permesso. ● Routine di apertura e chiusura dell'attività digitale: prendo, uso, riordino, riconsegno. ● Attività alternate digitali e corporee per rinforzare il benessere.

Nel curriculum della scuola dell'infanzia la competenza digitale si sviluppa come prima alfabetizzazione ai linguaggi, agli strumenti e alle relazioni mediate dal digitale. Essa si intreccia con i campi di esperienza e si concretizza in attività di osservazione, selezione, documentazione, rappresentazione e comunicazione, sempre con la mediazione dell'adulto e con attenzione a benessere, rispetto, sicurezza e cittadinanza. In tale prospettiva possono trovare spazio, con mediazione costante dell'adulto, anche prime esperienze di incontro con strumenti basati su intelligenza artificiale, intesi come occasioni per osservare, porre domande, rappresentare contenuti e riflettere sul fatto che le tecnologie possono generare immagini, suoni, parole o risposte, ma necessitano sempre della guida dell'insegnante, del confronto con l'esperienza reale e del rispetto di regole di sicurezza, privacy e benessere.

PROPOSTE OPERATIVE per lo sviluppo della competenza digitale suddivise nelle 4 aree di competenza sopra descritte

La presente sezione, specifica per la scuola dell'infanzia, esplicita mediazioni didattiche e proposte operative funzionali allo sviluppo della competenza digitale. Essa è finalizzata a sostenere la traduzione del curricolo in esperienze di apprendimento adeguate all'età, significative sul piano educativo e coerenti con la progettazione dei campi di esperienza.

Le attività proposte (sono idee ma ce ne sono molte altre) sono organizzate in forma progressiva e laboratoriale, distinguendo esperienze unplugged, attività digitali guidate e attività digitali collaborative, in coerenza con i nuclei della competenza digitale nella scuola dell'infanzia.

1. Riconosce che immagini, suoni e messaggi trasmettono informazioni

1 ATTIVITÀ UNPLUGGED	2 ATTIVITÀ DIGITALI GUIDATE	3 ATTIVITÀ DIGITALI COLLABORATIVE
Memory digitale unplugged: usare carte con simboli, icone di computer, tasti, schermo per associare concetti digitali di base. Scopri l'informazione: mostrare immagini e far individuare dettagli nascosti, stimolando l'attenzione selettiva. Gioco del messaggio segreto: un bambino scrive un simbolo su un foglio e lo passa al compagno che deve interpretarlo. Disegni con istruzioni: i bambini danno istruzioni ai compagni per disegnare una forma, riflettendo sul fatto che un messaggio deve essere chiaro per essere compreso. Raccontare un "problema digitale" come storia: ad esempio "C'era una volta un tablet triste...", per far capire che anche una situazione racconta informazioni.	Registrare la propria voce per raccontare o cantare: i bambini ascoltano e riconoscono che la voce registrata trasmette un messaggio. ChatterKid: usare un'immagine parlante per capire che immagine e voce insieme comunicano significati. Creare storie con immagini usando Book Creator: comprendere che immagini, simboli e parole costruiscono un racconto. Disegnare su tablet con app semplici come Drawing for Kids o Tayasui Sketches, per rappresentare visivamente un contenuto. Simulazione di problemi: l'insegnante chiude un'app o abbassa il volume e i bambini osservano i cambiamenti per capire cosa comunica il dispositivo.	Creiamo una storia collettiva: ogni bambino aggiunge una parte e il gruppo costruisce un messaggio comune. Robot narratore: Bee-Bot si ferma su immagini e aiuta a ricostruire informazioni e significati. Bee-Bot esploratore: la mappa diventa un supporto informativo da leggere e interpretare insieme. Gioco di gruppo "risolvi il mistero": il gruppo osserva il comportamento del tablet e formula ipotesi su ciò che sta "dicendo" o segnalando.

2. Usa semplici strumenti digitali per osservare, ricordare, rappresentare e raccontare esperienze

1 ATTIVITÀ UNPLUGGED	2 ATTIVITÀ DIGITALI GUIDATE	3 ATTIVITÀ DIGITALI COLLABORATIVE
Creiamo una storia collettiva in forma orale o con immagini cartacee, come preparazione all'uso dello	Disegnare su tablet con app tipo <i>Drawing for Kids</i> o <i>Tayasui Sketches</i>.	Creiamo una storia collettiva in formato digitale o misto.

strumento digitale. Giochi di coding unplugged: percorsi su tappeti, frecce di carta, robot di cartone per organizzare azioni e sequenze. Disegni con istruzioni: rappresentare un'azione o una forma seguendo indicazioni, come base del pensiero procedurale. Gioco del messaggio segreto: rappresentare un'informazione con segni e simboli. Raccontare un problema digitale come storia: trasformare un evento in racconto.	Registrare la propria voce per raccontare o cantare. ChatterKid: dare voce a immagini o personaggi per raccontare. Creare storie con immagini usando Book Creator. Uso di robot educativi per l'infanzia come Bee-Bot e Cubetto per eseguire comandi sequenziali. Simulazione di problemi: osservare cosa succede sul dispositivo e ricordare i passaggi fatti. Scopri l'informazione quando realizzato anche su schermo o LIM.	Bee-Bot esploratore: programmare il robot per raggiungere un punto preciso sulla mappa. Robot narratore: programmare Bee-Bot per fermarsi su immagini e raccontare una storia creata dai bambini. Uso di robot educativi in piccolo gruppo per costruire sequenze e percorsi. Gioco di gruppo "risolvi il mistero": il gruppo osserva, ricorda, prova e verifica. Book Creator costruito insieme con immagini, voce e sequenze condivise.
--	---	---

3. Partecipa a semplici scambi comunicativi scegliendo, con mediazione, il mezzo più adatto allo scopo

1 ATTIVITÀ UNPLUGGED	2 ATTIVITÀ DIGITALI GUIDATE	3 ATTIVITÀ DIGITALI COLLABORATIVE
Gioco del messaggio segreto: codificare e decodificare un simbolo da passare a un compagno. Creiamo una storia collettiva: ascoltare gli altri, aggiungere una parte, attendere il proprio turno comunicativo. Disegni con istruzioni: un bambino dà istruzioni, l'altro ascolta e realizza. Memory digitale unplugged: denominare e condividere simboli e significati. Raccontare un problema digitale come storia: usare il linguaggio narrativo per comunicare un evento.	Registrare la propria voce per raccontare o cantare: scegliere la voce come mezzo comunicativo. ChatterKid: associare immagine e voce per trasmettere un contenuto. Creare storie con immagini usando Book Creator: scegliere immagini e parole per raccontare. Disegnare su tablet: usare il disegno digitale per esprimere un messaggio. Simulazione di problemi: verbalizzare ipotesi su ciò che è successo. Scopri l'informazione con immagini proiettate o su schermo, stimolando la verbalizzazione condivisa.	Creiamo una storia collettiva in piccolo o grande gruppo. Robot narratore: il gruppo costruisce una storia e programma Bee-Bot perché la "racconti". Bee-Bot esploratore: collaborare per scegliere i comandi e comunicare il percorso. Gioco di gruppo "risolvi il mistero": i bambini espongono ipotesi, ascoltano e confrontano idee. Uso di robot educativi per dare e comprendere comandi condivisi. Book Creator realizzato insieme, decidendo quali immagini, suoni o registrazioni usare.

4. Rispetta prime regole di uso corretto, turnazione, cura degli strumenti, privacy e benessere.

1 ATTIVITÀ UNPLUGGED	2 ATTIVITÀ DIGITALI GUIDATE	3 ATTIVITÀ DIGITALI COLLABORATIVE
Raccontare un "problema digitale" come storia:	Simulazione di problemi: comprendere che gli	Gioco di gruppo "risolvi il mistero": collaborare

riflettere sulle regole corrette di uso e cura. Giochi di coding unplugged: rispettare turni, consegne e materiali condivisi. Disegni con istruzioni: ascoltare, attendere, seguire indicazioni. Gioco del messaggio segreto: usare con rispetto il proprio turno e il messaggio dell'altro. Creiamo una storia collettiva: rispettare i tempi di parola e il contributo di ciascuno.	strumenti vanno usati correttamente e con attenzione. Registrare la propria voce: imparare a usare in modo ordinato e corretto il dispositivo. Disegnare su tablet: avviare, usare e chiudere l'attività con cura. ChatterKid: usare l'immagine e la voce con attenzione e mediazione dell'adulto. Creare storie con immagini usando Book Creator: rispettare materiali, turni e lavori degli altri. Uso di robot educativi: imparare a prendere, posare e usare correttamente Bee-Bot o Cubetto.	senza sovrapporsi, formulare ipotesi e provare insieme. Bee-Bot esploratore: rispettare turni, materiali e decisioni condivise. Robot narratore: attendere il proprio ruolo nella programmazione e nella narrazione. Book Creator collettivo: condividere immagini, idee, registrazioni e rispettare il prodotto comune. Uso di robot educativi in gruppo: collaborare nella scelta dei comandi e nella verifica. Creiamo una storia collettiva: rispettare il contributo degli altri e la costruzione comune.
--	--	---

RUBRICA VALUTATIVA

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

LIVELLI DI PADRONANZA			
AVANZATO A	INTERMEDIO B	BASE C	IN VIA DI ACQUISIZIONE D
Manifesta la competenza con sicurezza, continuità e partecipazione attiva, con limitata mediazione dell'adulto.	Manifesta la competenza in modo abbastanza stabile, con il supporto dell'adulto in alcune situazioni.	Manifesta la competenza in situazioni semplici e note, con guida frequente dell'adulto.	Manifesta la competenza solo occasionalmente e con forte mediazione dell'adulto.

Competenza chiave: uso sicuro e critico delle tecnologie digitali per lavoro, apprendimento e partecipazione.

DIMENSIONE	A	B	C	D
1. Riconosce che immagini, suoni e messaggi trasmettono informazioni	• Osserva con attenzione immagini, suoni, video e simboli; • riconosce con sicurezza che trasmettono informazioni; • collega con facilità i contenuti digitali alle esperienze vissute.	• Osserva materiali digitali con interesse; • riconosce che immagini e suoni comunicano qualcosa; • collega diversi contenuti ad esperienze note con discreta sicurezza.	• Osserva materiali digitali se guidato; • riconosce alcuni messaggi e informazioni essenziali; • collega in modo semplice immagini o suoni a esperienze vissute.	1. Fatica a soffermarsi sui contenuti digitali; 2. riconosce solo in parte che immagini e suoni comunicano informazioni, anche con aiuto.
2. Usa semplici strumenti digitali per osservare, ricordare, rappresentare e raccontare esperienze	1. Usa semplici strumenti digitali con cura e partecipazione; 2. seleziona immagini, suoni o sequenze pertinenti; 3. contribuisce in modo significativo a racconti e documentazioni.	• Usa semplici strumenti digitali con l'aiuto dell'adulto; • seleziona alcuni materiali adeguati; • partecipa alla costruzione di racconti o prodotti documentativi.	• Utilizza strumenti digitali solo in attività guidate; • sceglie materiali in modo essenziale; • partecipa se sollecitato alla documentazione o al racconto.	• Ha bisogno di guida continua per usare gli strumenti; • partecipa in modo discontinuo; • fatica a rappresentare o raccontare l'esperienza attraverso materiali

				digitali.
3. Partecipa a semplici scambi comunicativi scegliendo, con mediazione, il mezzo più adatto allo scopo;	● Partecipa agli scambi comunicativi con disponibilità; ● sceglie in modo pertinente, con lieve mediazione, se usare voce, immagine, simbolo o messaggio audio; ● rispetta tempi e turni.	● Partecipa agli scambi comunicativi; ● con aiuto sceglie tra diversi mezzi espressivi; ● generalmente ascolta e rispetta i turni.	● Comunica in situazioni semplici; ● usa un mezzo espressivo soprattutto se proposto dall'adulto; ● rispetta i turni in modo non sempre continuo.	● Comunica con difficoltà attraverso i diversi linguaggi; ● necessita di forte mediazione per partecipare e per rispettare tempi e modalità dello scambio.
4. Rispetta prime regole di uso corretto, turnazione, cura degli strumenti, privacy e benessere.	● Usa gli strumenti con cura e responsabilità; ● rispetta turni, materiali e compagni; ● comprende in modo iniziale ma chiaro l'importanza del permesso, della privacy e dell'uso equilibrato.	1. Generalmente usa con cura gli strumenti; 2. rispetta turni e semplici regole; 3. comprende, se guidato, che immagini e messaggi vanno usati con rispetto.	1. Rispetta alcune regole essenziali se richiamato; 2. usa gli strumenti con attenzione non sempre costante; 3. coglie in modo semplice il significato di permesso e rispetto.	1. Ha bisogno di richiami frequenti per usare correttamente gli strumenti; 2. fatica a rispettare turni e regole condivise; 3. non ha ancora interiorizzato i comportamenti adeguati.