

CURRICOLO DIGITALE - INFANZIA

Tabella di correlazione tra documenti normativi

<i>Cittadinanza digitale (linee guida educazione civica 2024)</i>	<i>Educazione civica digitale (Safer Internet Center - ePolicy)</i>	<i>DigComp 2.2</i>
	parte 4 Quantificazione e computazione: dati e intelligenza artificiale; capirne il ruolo, il valore, i rischi, le implicazioni	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione (non idoneo per il Primo Ciclo)
Sa che da un utilizzo improprio dei dispositivi digitali possono derivare rischi e pericoli e che, in caso di necessità, deve rivolgersi ai genitori o agli insegnanti		4.3 Proteggere la salute e il benessere
	parte 1 Internet e il cambiamento in corso	4.4 Proteggere l'ambiente
	parte 5. Cultura e creatività digitale: stare in rete è anche un atto culturale	5.1. Risolvere problemi tecnici

CURRICOLO DIGITALE- Infanzia

Competenza DigComp2.2	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
Conoscenze/Abilità	CONOSCENZE Conosce la possibilità di utilizzare strumenti e tecnologie digitali insieme ai compagni
Obiettivi del curriculum verticale	ABILITÀ Utilizza gli strumenti digitali all'interno di un contesto collaborativo OBIETTIVI conoscere gli strumenti tecnologici e ipotizzare i possibili campi di utilizzo (LA CONOSCENZA DEL MONDO)

Obiettivi Specifici in forma Operativa			5 anni
			-Riconoscere le funzioni principali del computer e delle sue parti. -Utilizzare le nuove tecnologie per giocare,svolgere attività didattiche,visionare immagini o filmati,acquisire informazioni.

Competenza DigComp2.2	2.5 Netiquette		
Conoscenze/Abilità Obiettivi del curriculum verticale	<p>CONOSCENZE È consapevole dell'esistenza di alcune regole di comportamento previste anche per l'utilizzo delle tecnologie digitali</p> <p>ABILITÀ Sa Mettere in atto comportamenti adeguati alle diverse situazioni ludiche,rispettando le regole condivise</p> <p>OBIETTIVI Conoscere e rispettare le regole condivise.(IL SÈ E L'ALTRO)</p>		
Obiettivi Specifici in forma Operativa			5 anni

			<ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere i propri bisogni e/o le proprie emozioni -Rispettare il materiale proprio e altrui -Utilizzare giochi e materiali negli spazi concordati -Rispettare il proprio turno nello svolgimento di un gioco o di un'attività
--	--	--	--

Competenza DigComp2.2	3.1 Sviluppare contenuti digitali		
<p>Conoscenze/Abilità</p> <p>Obiettivi del curriculum verticale</p>	<p>CONOSCENZE Conosce e sperimenta l'utilizzo di strumenti tecnologici</p> <p>ABILITÀ Crea semplici contenuti digitali</p> <p>OBIETTIVI:</p> <p>Conoscere gli strumenti tecnologici e ipotizzare i possibili campi di utilizzo (LA CONOSCENZA DEL MONDO)</p> <p>Sperimentare l'utilizzo degli strumenti tecnologici. (LA CONOSCENZA DEL MONDO)</p>		
Obiettivi Specifici in forma Operativa			5 anni
			-Riconoscere alcuni strumenti tecnologici e denominarli (es.

			<p>computer,tablet, digital board..)</p> <p>-Utilizzare il computer (tramite il mouse) e il tablet</p> <p>-Utilizzare semplici programmi di scrittura e disegno.</p>
--	--	--	--

Competenza DigComp2.2	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali		
<p>Conoscenze/Abilità</p> <p>Obiettivi del curriculum verticale</p>	<p>CONOSCENZE Conosce e sperimenta l'utilizzo di strumenti tecnologici</p> <p>ABILITÀ Realizza semplici attività digitali utilizzando tecnologie disponibili</p> <p>OBIETTIVI Sperimentare l'utilizzo degli strumenti tecnologici. (LA CONOSCENZA DEL MONDO)</p>		
Obiettivi Specifici in forma Operativa			5 anni
			<p>-Eeguire giochi ed esercizi di tipo logico, matematico, linguistico e topologico su computer,tablet o digital board</p> <p>-Utilizzare dispositivi per realizzare semplici attività di coding</p>

Competenza DigComp2.2	4.3 Proteggere la salute e il benessere		
Conoscenze/Abilità Obiettivi del curriculum verticale	<p>CONOSCENZE: Conosce semplici norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri</p> <p>ABILITÀ Sa che è importante rispettare le indicazioni dell'adulto anche nell'impiego delle tecnologie digitali in quanto possono avere un impatto su salute e benessere</p> <p>OBIETTIVI Conoscere e utilizzare criteri condivisi per controllare l'esecuzione del gesto e valutare il rischio dei movimenti all'interno dell'ambiente.(IL CORPO E IL MOVIMENTO)</p>		
Obiettivi Specifici in forma Operativa			5 anni
			<ul style="list-style-type: none"> -Individuare i pericoli presenti nell'ambiente -Riconoscere quali comportamenti preservano la propria salute e quali invece sono dannosi -Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo

Competenza DigComp2.2	4.4 Proteggere l'ambiente		
Conoscenze/Abilità Obiettivi del curriculum verticale	<p>CONOSCENZE Conosce i "comportamenti verdi" da seguire</p> <p>ABILITÀ Riduce lo spreco di energia nell'utilizzo dell'energia</p> <p>OBIETTIVI Rispettare l'ambiente in cui si vive(educazione civica)</p>		

Obiettivi Specifici in forma Operativa			5 anni
			Riconoscere i comportamenti corretti nella gestione dei rifiuti e degli sprechi

Competenza DigComp2.2	5.1 Risolvere problemi tecnici		
Conoscenze/Abilità Obiettivi del curriculum verticale	<p>CONOSCENZE</p> <p>Conosce le funzioni principali dei dispositivi digitali più comuni (computer, tablet, smartphone)</p> <p>Conosce alcuni dei motivi per cui un dispositivo digitale potrebbe non funzionare</p> <p>ABILITÀ Ipotizza semplici soluzioni</p> <p>OBIETTIVI Conoscere gli strumenti tecnologici e ipotizzare i possibili campi di utilizzo.(LA CONOSCENZA DEL MONDO)</p>		
Obiettivi Specifici in forma Operativa			5 anni
			<p>Riconoscere le funzioni e le parti principali dei dispositivi digitali più comuni.</p> <p>Utilizzare semplici strumenti informatici in situazioni significative di gioco e/o in programmi di disegno</p>