



**Istituto Comprensivo di Trescore Balneario**

Via Lorenzo Lotto, 15 - 24069 Trescore Balneario (BG)

Tel. 035/940086 - Fax.035/945451

Email: bgic883005@istruzione.it - PEC: bgic883005@pec.istruzione.it

Codice Fiscale: 95119300168 - Codice Meccanografico: BGIC883005



UNITA' DI APPRENDIMENTO TRASVERSALE DI EDUCAZIONE CIVICA Cittadinanza digitale	
Denominazione	<b>A piccoli passi nel digitale</b>
Destinatari	Tutti i bambini e le bambine della scuola dell'infanzia
Tempi	Settembre 2025 - Giugno 2026
Anno scolastico	2025/2026
Risorse umane	<ul style="list-style-type: none"><li>● Docenti di plesso</li><li>● Eventuali esperti esterni</li><li>● Enti ed associazioni del territorio</li></ul>
Metodologie	Nella scuola dell'infanzia l'educazione civica non è una disciplina ma è trasversale in tutti i campi d'esperienza, attraverso esperienze quotidiane, relazioni e attività concrete. <ul style="list-style-type: none"><li>● Apprendimento esperienziale</li><li>● Centralità del bambino</li><li>● Didattica ludica</li><li>● Approccio inclusivo</li><li>● Apprendimento cooperativo</li><li>● Osservazione e riflessione</li></ul>
Mezzi e strumenti	Libri Sussidi audiovisivi (Filmati, Documentari, ecc), da siti Istituzionali e certificati Mezzi multimediali (Monitor interattivo, Aula Immersiva, Tablet) Rielaborazioni

Valutazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservazione sistematica</li> <li>• Documentazione fotografica</li> <li>• Raccolta di elaborati</li> <li>• Narrazione dei progressi</li> </ul>
Introduzione	L'Unità di Apprendimento sulla cittadinanza digitale nasce con l'obiettivo di avvicinare i bambini della scuola dell'infanzia a un uso consapevole e guidato delle tecnologie digitali, presenti nella loro esperienza quotidiana. Attraverso attività ludiche, esplorative e narrative, i bambini vengono accompagnati a scoprire che gli strumenti digitali possono essere utili, divertenti e creativi, se utilizzati con regole condivise e nel rispetto di sé e degli altri.
NUCLEO TEMATICO	<b>Cittadinanza digitale</b>
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizza gli strumenti digitali con l'aiuto dell'adulto</li> <li>- Segue semplici regole quando usa la tecnologia</li> <li>- Chiede aiuto all'adulto se ha bisogno</li> <li>- Condivide i dispositivi con i compagni</li> <li>- Capisce che la tecnologia serve per imparare e giocare</li> </ul>
<b>COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA EUROPEA</b>	
COMPETENZE ALFABETICA FUNZIONALE	La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di sviluppare il lessico, l'ascolto, la narrazione e la comprensione di testi letti dall'adulto
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	Tale competenza definisce la capacità di approcciarsi alla lingua inglese (canti, semplici istruzioni) e di avere una prima consapevolezza delle lingue
COMPETENZA IN MATEMATICA E SCIENTIFICA	La competenza matematica e scientifica è la capacità di risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane, di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre le prime e semplici conclusioni.
COMPETENZA DIGITALE	La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo. Essa comprende la conoscenza di base del computer (mouse e tastiera), l'uso di semplici giochi didattici

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire le emozioni, imparare ad autoregolarsi, avere un interesse per gli altri, di essere in grado di porre le basi per una collaborazione proficua.
COMPETENZA SOCIALE E CIVICA	La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di interagire nel gruppo rispettando i tempi e i modi altrui.
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sull'iniziativa, sul problem solving, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa gestendo costruttivamente le emozioni.
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali si riferisce all'utilizzo di vari linguaggi espressivi (immagini, suoni,colori), e a partecipare a rappresentazioni
COMPETENZE TRASVERSALI	Autonomia (si prende cura di sé e dei propri materiali) Responsabilità (rispetta regole, persone e ambiente) Collaborazione (gioca e lavora con gli altri) Comunicazione (esprime bisogni, emozioni e idee) Ascolto e attenzione (ascolta e segue semplici indicazioni) Problem solving (affronta piccole difficoltà quotidiane) Creatività (esprime sé stesso in modo personale) Curiosità (mostra interesse per ciò che lo circonda) Consapevolezza emotiva (riconosce e gestisce le emozioni) Rispetto delle regole (rispetta e accetta regole condivise)
STRUMENTI E STRATEGIE PER L'INCLUSIONE	
Strumenti	Materiali strutturati e non

tecnologici e digitali	Giochi simbolici e cooperativi Albi illustrati Comunicazione aumentativa alternativa Tablet e computer Software e applicazioni per il potenziamento cognitivo, linguistico ed emotivo Spazio immersivo per attività collettive e cooperative		
Strumenti organizzativi e metodologici	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personalizzazione delle attività;</li> <li>• mediazione dell'adulto</li> <li>• apprendimento cooperativo</li> <li>• didattica multisensoriale</li> </ul>		
Sussidi didattici specifici	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agende visive</li> <li>• timer visivi</li> <li>• spazi strutturati e angoli dedicati</li> <li>• materiali facilitanti</li> </ul>		
COLLEGAMENTO AI CAMPI D'ESPERIENZA PER NUCLEI TEMATICI			
CAMPI D'ESPERIENZA	COMPETENZE	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONTENUTI
IL SE' E L'ALTRO	Usa semplici strumenti digitali Rispetta regole condivise	Rispettare i compagni durante l'uso di tablet e giochi digitali Imparare ad aspettare il proprio turno Seguire semplici regole condivise	Gioco del "turno digitale" Gioco dell'appello

BGIC883005 - A358B1B - REGISTRO PROTOCOLLO - 0001049 - 26/01/2026 - IV.5 - U

<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO</p>	<p>Alterna il gioco alla tecnologia</p>	<p>Mantenere una postura corretta durante le attività digitali Alternare l'uso della tecnologia al gioco motorio</p>	<p>Alternanza attività motoria e tecnologia Giochi motori negli ambienti interni ed esterni alla scuola</p>
<p>IMMAGINI, SUONI, COLORI</p>	<p>Usa strumenti digitali esprimendo creatività ed emozioni</p>	<p>Usare strumenti per disegnare, ascoltare suoni e guardare immagini Esprimere emozioni e creatività attraverso attività digitali guidate</p>	<p>Laboratorio creativo digitale con suoni e colori Uso di app semplici per creare storie brevi con disegni o foto</p>
<p>I DISCORSI E LE PAROLE</p>	<p>Ascolta e usa parole corrette</p>	<p>Ascoltare e comprendere semplici spiegazioni sull'uso della tecnologia Usare parole corrette per raccontare ciò che vede e fa con gli strumenti digitali</p>	<p>Stabilire insieme regole per l'uso dei device come se fosse una "casa digitale" con l'aiuto di storie Raccontiamo una storia digitale utilizzando i mezzi digitali Conversazioni, confronti e rielaborazioni finalizzate ad un compito comune</p>
<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p>	<p>Scopre i diversi device e chiede aiuto all'adulto</p>	<p>Scoprire che la tecnologia è uno strumento utile per imparare Riconoscere che tablet e computer si usano con l'aiuto dell'adulto</p>	<p>Giochi motori riguardanti i primi concetti topologici Attività laboratoriali logico-matematico Giochi di lateralizzazione e di orientamento spazio-temporale anche attraverso supporti digitali Percorsi motori di coding</p>

			Percorsi motori con simboli che regolano azioni e movimenti
--	--	--	---