

CAMPI DI ESPERIENZA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

IL SÉ E L'ALTRO

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.
- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciproca attenzione tra chi parla e chi ascolta.
- Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.
- Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.
- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.
- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.
- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo

IMMAGINI SUONI E COLORI

- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

Competenza chiave: **COMPETENZE DIGITALI**

CAMPI D'ESPERIENZA: TUTTI

TRAGUARDO (Dalle Indicazioni Nazionali):

UTILIZZARE LE NUOVE TECNOLOGIE PER GIOCARE, SVOLGERE COMPITI, ACQUISIRE INFORMAZIONI CON LA SUPERVISIONE DELL'INSEGNANTE

Obiettivi di apprendimento (Vedi Indicazioni Nazionali)

Primo anno	Secondo anno	Terzo anno
<p>Visionare: immagini presentate dall'insegnante giochi effettuati al computer dai compagni più grandi</p>	<p>Con l'aiuto del docente, svolgere semplici giochi e compiti al computer utilizzando il mouse, le frecce per muoversi nello schermo Visionare:- immagini presentate dall'insegnante, brevi documentari e cortometraggi</p>	<p>Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con la supervisione dell'insegnante. Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica Individuare le principali icone Familiarizzare con le lettere, parole e numeri Operare con lettere e numeri per eseguire dei compiti Realizzare semplici elaborazioni grafiche Visionare immagini e documentari</p>
<p>ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none">• Mostra interesse per alcuni strumenti multimediali• Usa il linguaggio verbale per comunicare con gli altri• Ascolta e comprende ciò che gli altri vogliono comunicare/dire• Rispetta il materiale/strumenti• Utilizza sensi(udito, vista) per una corretta fruizione del materiale• Visiona immagini	<p>ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none">• Mostra interesse e curiosità per gli strumenti multimediali• Usa il linguaggio verbale per esprimere sensazioni ed emozioni (suscitati dagli strumenti utilizzati e dai materiali visionati)• Descrive ciò che sta facendo• Utilizza i tasti per l'accensione degli strumenti• Utilizza mouse, tastiera e frecce• Gioca spontaneamente con il materiale a disposizione• Rispetta il proprio turno• Collabora con adulti e compagni• Si orienta in un percorso assegnato• Esegue percorsi con il corpo• Rappresenta semplici percorsi• Visiona immagini, brevi documentari e cortometraggi• Discrimina voci, suoni e rumori	<p>ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none">• Condivide i giochi• Condivide spazi e/o materiali• Rispetta i tempi degli altri• Muove il mouse• Utilizza i tasti :<ul style="list-style-type: none">○ delle frecce,○ della sbarra spaziatrice○ dell'invio• Individua il comando "salva"• Utilizza il comando "salva"• Individua le icone relative ai comandi (file, cartelle ecc.)• Utilizza icone relative ai comandi (file, cartelle ecc.)• Utilizza la tastiera alfabetica e numerica• Riconosce lettere e numeri sulla tastiera• Distingue lettere e forme di scrittura mediante computer• Usa la tastiera per scrivere il proprio nome• Distingue numeri e realizza numerazioni attraverso il computer• Esegue giochi didattici con il computer

		<ul style="list-style-type: none"> • Visiona immagini, documentari • Motiva le sue scelte/preferenze
<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce alcuni strumenti tecnologici: televisione, computer, macchina fotografica, stereo, tablet, telefonini ecc.) • Conosce la lingua madre • Ascolta adulti e bambini • Conosce le regole di utilizzo degli strumenti • Conosce le regole per una corretta fruizione del materiale 	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce: <ul style="list-style-type: none"> ○ gli strumenti ○ tecnologici, mouse, ○ tastiera • Conosce: <ul style="list-style-type: none"> ○ la lingua madre (per bambino straniero conosce la L2) ○ i turni di parola • Conosce: <ul style="list-style-type: none"> ○ le regole di utilizzo degli strumenti(accendere e spegnere) ○ le relazioni spaziali : sopra/sotto, davanti/dietro, alto/basso • Possiede la motricità fine e il controllo oculo/manuale • Conosce le regole di vita scolastica : <ul style="list-style-type: none"> ○ aspetta il proprio turno ○ i bisogni degli altri ○ la condivisione del materiale ○ la differenza tra voci, suoni e rumori 	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce: <ul style="list-style-type: none"> ○ le regole di vita scolastica a (durante il gioco ○ aspetta il proprio turno di parola..) ○ gli spazi della sezione e della scuola ○ le regole di utilizzo dei diversi materiali ○ presentati (es. per cosa usarli, come usarli) • Riconosce nei compagni tempi e modalità diverse • Possiede la coordinazione oculo manuale in compiti di manualità fine che implicano movimenti non di elevata precisione • Si orienta correttamente e colloca in modo pertinente gli oggetti nello spazio <ul style="list-style-type: none"> ○ Riconosce le prime forme di scrittura attraverso: ○ la lettura dell'adulto, ○ l'esperienza con le tecnologie • Numeri e numerazione • Conosce diverse tipologie di gioco e le rispettive regole • Conosce i suoi gusti e/ o le sue preferenze • Riconosce i bisogni degli altri
<p>TRAGUARDO (Dalle Indicazioni Nazionali): SVILUPPARE COMPETENZE DIGITALI CON PARTICOLARE RIGUARDO AL PENSIERO COMPUTAZIONALE</p>		
<p>Obiettivi di apprendimento (Vedi Indicazioni Nazionali)</p>		

Primo anno	Secondo anno	Terzo anno
ABILITÀ	<p align="center">ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gioca con gli strumenti tecnologici e non, con un approccio aperto alla curiosità • Si muove avanti, indietro su un tappeto a scacchiera • Utilizza i giusti comandi per muovere un personaggio avanti e indietro • Esprime il proprio punto di vista 	<p align="center">ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gioca con gli strumenti tecnologici e non, con un approccio aperto alla curiosità e all'esplorazione • Saper aprire un programma, utilizzarlo, salvare il lavoro, riaprirlo • Comprende che la macchina è un mezzo e non un fine del lavoro; riuscire attraverso un motore di ricerca a trovare informazioni richieste. • Riconosce (con la mediazione dell'adulto) i possibili rischi durante l'utilizzo degli strumenti tecnologici • Si muove avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera; • Utilizza i giusti comandi per muovere un personaggio avanti, indietro, destra, sinistra in base al percorso da effettuare sullo schermo del computer; • Inserisce i comandi in ordine e risolvere i problemi utilizzando algoritmi. • Utilizza il blocco di ripetizione. • Stabilisce relazioni causa-effetto. • Usa il pensiero logico-matematico per risolvere in modo efficace una serie di problemi, individuando le strategie appropriate.

		<ul style="list-style-type: none"> • Esprime i propri punti di vista e le proprie proposte.
<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p>	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce: <ul style="list-style-type: none"> ○ gli strumenti tecnologici, ○ il mouse, la tastiera ○ i concetti topologici avanti e indietro • Conosce: <ul style="list-style-type: none"> ○ la lingua madre (per bambino straniero conosce la L2) ○ i turni di parola 	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce. <ul style="list-style-type: none"> ○ le principali parti di un computer e le loro funzioni; ○ l'esistenza del microfono nel motore di ricerca; • Conosce gli atteggiamenti e i comportamenti da utilizzare durante l'uso della tecnologia digitale. • Conosce: <ul style="list-style-type: none"> ○ le posizioni nello spazio (avanti e indietro/ destra e sinistra) ○ il significato delle frecce; • Conosce come mettere in successione le istruzioni; • Riconosce il problema, • Conosce strategie per la risoluzione di un problema • Conoscere codici e linguaggi diversi per riuscire a inventare storie sia oralmente che con l'uso delle tecnologie.

<p>PROGETTO DIDATTICO (i contenuti, le attività, le uda ed i tempi)</p>	<p>PROGETTO DIDATTICO (i contenuti, le attività, le uda ed i tempi)</p>	<p>PROGETTO DIDATTICO (i contenuti, le attività, le uda ed i tempi)</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------