

## 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)

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

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

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

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

**PROGETTO DIDATTICO**  
**(i contenuti, le attività, le uda ed i tempi)**

**PROGETTO DIDATTICO**  
**(i contenuti, le attività, le uda ed i tempi)**

**PROGETTO DIDATTICO**  
**(i contenuti, le attività, le uda ed i tempi)**