SCUOLA DELL'INFANZIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze digitali al termine della scuola dell'infanzia

Imparare a condividere il gioco, raccontando ciò che vede sugli schermi, rispettando il proprio turno e dando il proprio contributo

Inventare storie e esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative e tecniche espressive

Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, destra/sinistra, ruota;

Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali, visive o attraverso simboli e riprodurlo

Muoversi con destrezza nell'ambiente e nel gioco coordinando i movimenti degli arti e la lateralità

Ascoltare e comprendere narrazioni (*storytelling*);

Giocare e lavorare in gruppo in modo costruttivo e creativo con gli altri, confrontandosi con gli altri, intervenendo rispettando i turni e sostenendo le proprie ragioni;

Sviluppare il senso d'identità personale, rafforzare l'autonomia e la stima di sé;

AREA	CONTENUTI E ATTIVITA'	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CAMPI DI ESPERIENZA	STRUMENTI
COMUNICAZIONE <i>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</i>	1. Parole ostili: assomiglio alle mie parole	Conoscere le emozioni e come le posso esprimere, nel caso delle tecnologie attraverso le emoji- -conoscere le emoticon e il loro significato. Conoscere la terminologia di base e gli elementi costitutivi di un pc o smart monitor. Saper utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.	Il sé e l'altro I discorsi e le parole La conoscenza del mondo Il corpo e il movimento Educazione civica	Libri Racconti e musiche sulle emozioni Cartellone per le regole della sezione
	2. Parole ostili: spargere parole piumate	Imparare ad utilizzare parole gentili		
	3. Parole ostili: il gioco dell'ascolto	Imparare ad ascoltare con attenzione		
	4. Parole ostili: le regole del paese di internet	Scoprire un uso di internet per una comunicazione buona		

<p>PROBLEM SOLVING <i>Coding e robotica educativa</i></p>	<p><i>Storytelling</i> con attività di <i>coding unplugged</i> (tappeto a scacchiera di grandi dimensioni per orientarsi nello spazio)</p> <p>Attività di programmazione con il corpo (reticoli in palestra) e su grandi scacchiere</p> <p>Pixel art</p> <p>Inventiamo le nostre storie con le attività di robotica educativa con i kit</p> <p>Le routine e le autonomie personali (apparecchiare, utilizzare i servizi igienici, indossare la giacca, ecc.)</p> <p>Una ricetta di cucina</p> <p>Attività con le lego</p>	<p>Ascoltare e comprendere narrazioni (<i>storytelling</i>)</p> <p>Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, gira a destra, gira a sinistra</p> <p>Esprimersi con frasi strutturate correttamente.</p> <p>Acquisire nuovi vocaboli</p> <p>Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni visive e verbali..</p> <p>Utilizzare diverse modalità di spostamento</p> <p>Muoversi nello spazio avendo come riferimento la lateralità</p> <p>Associare ad un simbolo una modalità di spostamento</p> <p>Codificare e decodificare una sequenza espressa in simboli</p> <p>Creare il codice per eseguire un percorso e viceversa.</p> <p>Creare il codice per le pixel art e viceversa partire dal disegno per arrivare al codice</p> <p>Seguire percorsi grafici</p> <p>Utilizzare la logica per risolvere semplici o più complessi problemi</p> <p>Percepire e descrivere la propria posizione spaziale in rapporto agli oggetti e agli altri.</p> <p>Esplorare e strutturare lo spazio per sviluppare un progetto.</p> <p>Ricerca nuove strategie per affrontare un ostacolo o costruire un percorso.</p> <p>Rispettare il proprio turno</p> <p>Rinforzare la memoria di lavoro</p> <p>Partecipare a giochi motori di gruppo, rispettando le regole</p> <p>Sviluppare il senso d'identità personale</p>	<p>Il sé e l'altro</p> <p>I discorsi e le parole</p> <p>Il corpo e il movimento</p> <p>La conoscenza del mondo</p>	<p>Grande scacchiera e percorsi psicomotori</p> <p>Kit di robotica</p> <p>Smart monitor</p> <p>Giochi interattivi</p> <p>Fotografie o simboli convenzionali per il gruppo</p> <p>Telecomandi dei codici creati per le varie attività</p> <p>Ingredienti per una ricetta</p> <p>Leggo duplo</p>
---	---	--	--	--