

COMPETENZA CHIAVE: Competenza digitale (revisione Consiglio Europeo, maggio 2018) “La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società.

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE(Indicazioni Nazionali 2012): “L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.”

TRAGUARDI FORMATIVI (AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA)Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate– spazio temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.

| NUCLEO TEMATICO GLOBALE | NUCLEI TEMATICI SPECIFICI | ABILITA' (Obbiettivi di Apprendimento) | CONOSCENZE | COMPETENZE | ATTIVITA' DIDATTICHE |
|------------------------------|---|---|--|--|---|
| CITTADINANZA DIGITALE | INFORMAZIONE | Padroneggiare gli elementi principali del computer e/o le loro funzioni. | Il computer e i suoi tasti. I componenti principali del computer: mouse, tastiera e schermo. | Sperimentare le prime abilità di tipo logico/linguistico per giocare, svolgere piccoli compiti, acquisire informazioni con la supervisione dell'insegnante. Utilizzare il metodo coding per eseguire o inventare una serie di istruzioni in sequenza per raggiungere un obiettivo. Costruire, risolvere, ragionare... e sviluppare il pensiero computazionale. | Giochi propedeutici per imparare a conoscere le parti di cui è composto un computer. Attività psicomotorie sulla lateralità destra -sinistra, sopra - sotto, in alto - in basso senza dispositivi digitali. Rappresentazione grafica su scheda individuale. Lavori in piccoli gruppi cooperativi per la realizzazione di una grande scacchiera. Giochi sulla scacchiera per l' orientamento spaziale in coppie o in piccoli gruppi. Attività di avviamento al coding visuale: Cody Feet e Cody Roby. Attività con la robotica educativa (Cubetto e MyTiny). |
| | COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE | Collaborare con i compagni in situazioni ludiche con o senza strumenti digitali. | Regole dell'uso dello strumento digitale. | | |
| | CREAZIONE DI CONTENUTI E PROBLEM SOLVING | Prendere visione dei numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer su indicazione dell'insegnante. Visionare immagini, opere artistiche, documentari. Realizzare semplici attività di programmazione visuale utilizzando i tasti delle frecce direzionali, orientandosi nello spazio, con la lateralità, la creatività, il pensiero logico-deduttivo e computazionale (coding unplugged) con la supervisione dell'insegnante. Conoscenza della robotica educativa. | Numeri sulla tastiera. Concetti topologici (avanti, indietro, destra e sinistra su reticolato). Concetti temporali (sequenzialità, contemporaneità). Carte cody-roby. | | |
| | SICUREZZA | Rispettare le limitazioni dell'adulto nell'utilizzo degli strumenti digitali. | Rischi nell'utilizzo degli apparecchi elettrici. | | |