



**Programmazione didattico-educativa di istituto
 SCUOLA DELL'INFANZIA**

FILONE 4 Competenze digitali

INDICATORE: VEDERE E OSSERVARE (E SPERIMENTARE)

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Livello 0 Manifesta ed esprime curiosità/interesse per gli oggetti tecnologici, tradizionali, multimediali e/o digitali presenti nel suo ambiente di vita		
3 anni Sperimenta gli strumenti tecnologici della scuola	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce gli strumenti tecnologici della scuola 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta in modo ludico la tastiera e la funzione touch sullo schermo della Lim per attività grafiche o giochi didattici
4 anni Sperimenta con creatività gli strumenti tecnologici della scuola	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce la Lim e il computer 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa la Lim su precise indicazioni

<p>5 anni Utilizza le nuove tecnologie touch o a tastiera per giocare o acquisire informazioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce il computer e la Lim nelle funzioni principali 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le funzioni della Lim sperimentare linguaggi alternativi • Sperimenta sulla tastiera la scrittura di numeri e lettere • Utilizza la Lim
--	--	--

FILONE 4 Competenze digitali

INDICATORE: PREVEDERE E IMMAGINARE (E PROGETTARE)

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<p>Livello 0 Utilizza le nuove tecnologie per giocare</p>		
<p>3 anni Utilizza le tecnologie presenti nella scuola per giocare</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce visivamente semplici giochi 	<ul style="list-style-type: none"> • Prova ad utilizzare semplici giochi
<p>4 anni Utilizza materiali e strumenti di tipo multimediale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce alcuni giochi didattici sul computer e sulla LIM 	<ul style="list-style-type: none"> • Prova ad utilizzare alcuni programmi e attività didattiche
<p>5 anni Utilizza materiali, strumenti, tecniche espressive e creative di tipo multimediale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce alcuni elementi di grafica e/o giochi didattici sul computer e sulla LIM 	<ul style="list-style-type: none"> • Interagisce con un approccio divertente e creativo con i programmi e attività didattiche proposti

FILONE 4 Competenze digitali		
INDICATORE: INTERVENIRE E TRASFORMARE (E PRODURRE)		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Livello 0 Utilizza le nuove tecnologie touch o a tastiera per giocare, o acquisire informazioni		
3 anni Utilizza gli strumenti tecnologici per apprendere e rafforzare le conoscenze di base	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce il computer e la LIM e le loro semplici funzioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta giochi didattici
4 anni Utilizza gli strumenti tecnologici con uno scopo	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce il computer e la LIM e i loro utilizzi attraverso le icone 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le icone
5 anni Elabora produzioni personali e creative attraverso l'uso degli strumenti tecnologici	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce lettere e numeri sulla tastiera del computer e la LIM 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa la tastiera alfabetica numerica, del computer e della LIM