

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

FILONE 4: COMPETENZE DIGITALI		
INDICATORE: INFORMAZIONE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<u>Livello 0</u> Manifesta curiosità verso le nuove tecnologie touch per giocare.		
<u>3 anni</u> Esplora con curiosità le prime forme di ricerca attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali con l'aiuto dell'adulto.	Gli strumenti tecnologici della scuola	Sperimentare in modo ludico la funzione touch sullo schermo della Lim per semplici giochi
<u>4 anni</u> Esplora con creatività le prime forme di ricerca attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali con la guida dell'adulto.	- La Lim e il tablet - Le funzioni principali di Lim, tablet e computer	- Utilizzare alcune funzioni di Lim, tablet e computer su precise indicazioni - Sperimentare la scrittura di semplici segni grafici
<u>5 anni</u> Esplora e sperimenta con creatività le prime forme di ricerca attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali con la guida dell'adulto.		

FILONE 4: COMPETENZE DIGITALI		
INDICATORE: COMUNICAZIONE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<u>Livello 0</u> Esprime curiosità per le nuove tecnologie touch per comunicare.		
<u>3 anni</u> Utilizza le nuove tecnologie touch per comunicare.	• Utilizzo di semplici giochi sulla Lim e tavolo interattivo	• Sperimentare semplici giochi interattivi
<u>4 anni</u> Manifesta interesse verso i mezzi di comunicazione on line.	• Alcuni giochi didattici sulla Lim e sul tablet • Alcuni elementi di grafica e/o giochi didattici sul computer, sulla Lim e sul tablet	• Sperimentare forme di comunicazione attraverso giochi interattivi • Interagire con un approccio divertente e creativo con i programmi e attività didattiche proposti
<u>5 anni</u> Se guidato, inizia ad interagire con i mezzi di comunicazione on line.		

FILONE 4: COMPETENZE DIGITALI		
INDICATORE: CREAZIONE DI CONTENUTI		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<u>Livello 0</u> Manifesta ed esprime curiosità per gli oggetti tecnologici.		
<u>3 anni</u> Manifesta ed esprime curiosità per gli oggetti tecnologici, tradizionali, multimediali e/o digitali presenti nel suo ambiente di vita.	Le icone per la creazione di artefatti	Riconoscere icone per la creazione di artefatti
<u>4 anni</u> Con le indicazioni dell' insegnante utilizza gli strumenti tecnologici e non per attività grafiche e logiche.	Gli strumenti per la creazione di artefatti e percorsi logici	- Riconoscere simboli e icone - Sperimentare la creazione di percorsi logici - Creare semplici artefatti e percorsi logici
<u>5 anni</u> Con le indicazioni dell' insegnante utilizza con creatività gli strumenti tecnologici e non per attività grafiche, logiche e percorsi pre-coding.		