

Programmazione didattico-educativa d'Istituto

SCUOLA DELL'INFANZIA

<b>FILONE N°6 : Competenza tecnologica e digitale</b> <b>VEDERE E OSSERVARE (E SPERIMENTARE)</b>		
<b>COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	
	<b>CONOSCERE</b>	<b>SAPER FARE</b>
<b>Livello 0</b> Manifesta ed esprime curiosità/interesse per gli oggetti tecnologici, tradizionali, multimediali e/o digitali presenti nel suo ambiente di vita		
<b>3 ANNI</b> Sperimenta gli strumenti tecnologici della scuola	Conosce gli strumenti tecnologici della scuola	Sperimenta autonomamente e in modo ludico la tastiera e la funzione touch sullo schermo della Lim per attività grafiche
<b>4 ANNI</b> Sperimenta con creatività gli strumenti tecnologici della	Conosce la Lim e il computer	Usa la Lim su precise indicazioni

[www.icsbonvesin.gov.it](http://www.icsbonvesin.gov.it)



scuola		
<b>5 ANNI</b>	Conosce il computer e la Lim nelle funzioni principali	Utilizza le funzioni del computer per esprimersi con linguaggi alternativi.  Sperimenta sulla tastiera la scrittura di numeri e lettere  Utilizza la Lim con creatività

<b>FILONE N°6 : Competenza tecnologica e digitale PREVEDERE E IMMAGINARE (E PROGETTARE)</b>		
<b>COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	
	<b>CONOSCERE</b>	<b>SAPER FARE</b>
<b>Livello 0</b> Utilizza le nuove tecnologie per giocare		
<b>3 ANNI</b> Utilizza le tecnologie presenti nella scuola per giocare	Riconosce visivamente semplici giochi	Prova ad utilizzare semplici giochi
<b>4 ANNI</b> Utilizza materiali e strumenti di tipo multimediale	Conosce alcuni giochi didattici sul computer e sulla LIM	Prova ad utilizzare alcuni programmi e attività didattiche
<b>5 ANNI</b> Utilizza materiali, strumenti, tecniche espressive e creative di tipo multimediale	Conosce alcuni elementi di grafica e/o giochi didattici sul computer e sulla LIM	Interagisce con un approccio divertente e creativo con i programmi e attività didattiche proposti

<b>FILONE N°6 : Competenza tecnologica e digitale            INTERVENIRE E TRASFORMARE (E PRODURRE)</b>		
<b>COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	
	<b>CONOSCERE</b>	<b>SAPER FARE</b>
<b>Livello 0</b> Utilizza le nuove tecnologie touch o a tastiera per giocare, o acquisire informazioni		
<b>3 ANNI</b> Utilizza gli strumenti tecnologici per apprendere e rafforzare le conoscenze di base	Conosce il computer e la LIM e le loro semplici funzioni.	Sperimenta giochi didattici
<b>4 ANNI</b> Utilizza gli strumenti tecnologici in vista di determinati scopi	Conosce il computer e la LIM e i loro utilizzi attraverso le icone	Utilizza le icone
<b>5 ANNI</b> Elabora produzioni personali e creative attraverso l'uso degli strumenti tecnologici	Conosce lettere e numeri sulla tastiera del computer e la LIM	Usa la tastiera alfabetica numerica, del computer e della LIM