



Istituto Comprensivo Statale “Don Bosco”

Scuola dell’Infanzia, Primaria, Secondaria di 1° grado

via A. Vivaldi, 2 – 36010 Monticello Conte Otto (VI)

Tel. 0444/945923 - codice IPA istsc_viiic850004

Distretto n° 33 - C.M. VIIC850004 - C.F. 80018930240 - C.U. UF5UUX

Sito internet: www.icmonticello.edu.it - E-mail: viic850004@istruzione.it - Posta certificata: viic850004@pec.istruzione.it



Curricolo digitale Scuola infanzia

PROFILO IN USCITA - COMPETENZA DIGITALE	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	DIMENSIONI DI COMPETENZA
DIMENSIONE TECNOLOGICA	<ul style="list-style-type: none">- Inizia a usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch) con la presenza dell’insegnante.- Riconosce e distingue strumenti di ricerca semplici o di gioco.	<ul style="list-style-type: none">- Riconoscere, distinguere, usare, operare
DIMENSIONE COGNITIVA	<ul style="list-style-type: none">- Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare, creare con la presenza dell’insegnante.- Padroneggia prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.	<ul style="list-style-type: none">- Giocare, scegliere, comunicare
DIMENSIONE ETICA	<ul style="list-style-type: none">- Impara a condividere col gioco.- Racconta ciò che vede sugli schermi instaurando coi compagni relazione e condivisione	<ul style="list-style-type: none">- Rispettare, condividere, raccontare

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO
USARE DISPOSITIVI TECNOLOGICI	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni fra di essi (tastiera, mouse, monitor, stampante) - Riconoscere e utilizzare sulla tastiera le lettere per scrivere/copiare il proprio nome - Sperimentare semplici programmi di grafica (ad esempio Paint) con la presenza dell'insegnante
ANALIZZARE LE MODALITA' DI CONSUMO MEDIALE	<ul style="list-style-type: none"> - Condividere le azioni di gioco insieme agli altri - Cogliere ciò che è reale da ciò che è fantastico
RICERCARE, INTERPRETARE LE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire giochi ed esercizi di tipo ludico, linguistico, matematico, topologico con la presenza dell'insegnante - Visionare immagini, brevi filmati, documentari con la presenza dell'insegnante - Sperimentare Coding - inizialmente unplugged (capacità di muoversi nello spazio seguendo delle indicazioni, di risolvere un problema in modo creativo, di creare un codice e seguire un ritmo, una sequenza, per progettare azioni e percorsi)
SCOMPORRE, VALUTARE E GIUDICARE	<ul style="list-style-type: none"> - Scegliere i giochi in base ai propri interessi e curiosità - Riflettere sull'errore come nuovo spunto di lavoro, procedere per tentativi
CREARE CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> - Scrivere/copiare il proprio nome o semplici parole
COMUNICARE, CONDIVIDERE E PARTECIPARE	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicare cosa gli piacerebbe fare e raccontare ciò che ha fatto con lo strumento tecnologico - Condividere con i compagni i lavori