

PROGETTAZIONE BIMESTRALE DISCIPLINARE (Micro UdA)
A.s.2024/2025

ORDINE DI SCUOLA:	<input type="checkbox"/> X Infanzia <input type="checkbox"/> Primaria <input type="checkbox"/> Secondaria di primo grado
CLASSE/I:	SEZIONE 1
Docente/Disciplina:	D'Amore Nicla - D'Ignazio Margherita C. d. IL SE' E L' ALTRO C. d. I DISCORSI E LE PEROLE C. d. IMMAGINI, SUONI E COLORI C. d. IL CORPO E IL MOVIMENTO C. d. LA CONOSCENZA DEL MONDO
Periodo di svolgimento:	<input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> II <input type="checkbox"/> III <input checked="" type="checkbox"/> IV Bimestre
DA MACRO PROGETTAZIONE:	Comunicazioni e mass media
ARGOMENTO:	Cfr. Macro UdA Comunicazioni e mass media
Area di intervento didattico	Cfr. Macro UdA AREA 4 : INTERCONNESSIONI (Cittadinanza digitale responsabile)
Tematica di riferimento	Cfr. Macro UdA Comunicazioni e mass media
TITOLO PERCORSO MICRO	IL MIO PRIMO CLICK !(17-03-25 al 30-05-25)
Traguardi disciplinari	Cfr. Curricolo per apprendimenti CURRICOLO VERTICALE di ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA 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
Obiettivi di apprendimento disciplinari	Cfr. Curricolo per apprendimenti Il sé e l' altro 3 anni Giocare insieme ascoltando gli altri e rispettando le regole di gruppo

Il corpo e il movimento

3 anni

Rafforzare e incrementare la fiducia nelle proprie
capacità motorie di base

immagini , suoni e colori

3 anni

risolvere giochi

I discorsi e le parole

3 anni

Ascoltare e comprendere le consegne dell'insegnante

Il corpo e il movimento

3 anni

Rafforzare e incrementare la fiducia nelle proprie
capacità motorie di base

La conoscenza del mondo

3 anni

Dimostra interesse per giochi multimediali

Il sé e l'altro

4 anni

Superare ansia e insicurezza

Sviluppare l'autonomia operativa e di pensiero

Immagini, suoni e colori

4 anni

Risolvere giochi

Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie

I discorsi e le parole

4 anni

Ascoltare e comprendere le consegne dell'insegnante

Arricchire e integrare il patrimonio lessicale

Individuale

Il corpo e il movimento

4 anni

Sviluppare e controllare la coordinazione oculo-manuale

Utilizzare lo spazio grafico in maniera creativa

La conoscenza del mondo

4 anni

Fare previsioni e ipotizzare soluzioni

Essere attento ai discorsi degli altri

Dimostra interesse per giochi multimediali , si

avvicina con macchine e strumenti tecnologici

Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al computer, alla LIM, con il tablet

Il sé e l' altro

5 anni

Giocare insieme ascoltando gli altri e rispettando le regole di gruppo

Partecipare attivamente mostrando interesse durante un'attività proposta

Consolidare la conoscenza di regole per la convivenza e cominciare a sviluppare atteggiamenti di aiuto reciproco

Rafforzare l'autonomia nelle situazioni di vita

Quotidiana

Il corpo e il movimento

5 anni

Rafforzare e incrementare la fiducia nelle proprie capacità motorie di base

Mostrare autonomia nelle corrette abitudini igieniche di base

Comincia ad assumere comportamenti responsabili verso la natura e le cose (inteso, per esempio, come avvio alla raccolta differenziata o ad un uso creativo di materiali di recupero)

Immagini , suoni e colori

5 anni

Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie

I discorsi e le parole

Intervenire in modo pertinente nelle conversazioni

Essere attento ai discorsi degli altri

La conoscenza del mondo

5 anni

Fare previsioni e ipotizzare soluzioni

Essere attento ai discorsi degli altri

Comincia ad assumere comportamenti responsabili verso la natura e le cose (inteso, per esempio, come avvio alla raccolta differenziata o ad un uso creativo di materiali di recupero)

Dimostra interesse per giochi multimediali , si avvicina con macchine e strumenti tecnologici

,sperimenta le prime forme di comunicazione

attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie

	<p>digitali e i nuovi media , esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer</p>
<p>Obiettivi di apprendimento area informatica e digitale</p>	<p>Cfr. Curricolo per apprendimenti CURRICOLO VERTICALE di ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA SCUOLA DELL'INFANZIA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Giocare con il mouse e impararne gradualmente l'utilizzo corretto (puntare-cliccare-trascinare) 2. Utilizzare i tasti principali della tastiera per scrivere semplici parole 3. Arricchire il vocabolario di termini tecnologici 4. Disegnare con Paint o altro semplice programma di grafica, lasciando spazio alla creatività personale 5. Scrivere il proprio nome su un documento e scegliere un'immagine, predisposta dall'insegnante, per identificarsi 6. Visionare immagini, documentari, ascoltare storie 7. Individuare e aprire icone relative a giochi 8. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al computer, alla LIM, con il tablet 9. Conoscere e utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio e dell'invio per utilizzare i giochi proposti <p>Iniziare a d acquisire le prime abilità di tipo logico e le coordinate spazio- temporali</p>
<p>Fasi di sviluppo del percorso didattico</p>	<p>Il percorso si propone Il mio primo click! , si propone Fase 1 : come un primo approccio alla multimedialità di tipo ludico – creativo favorendo la familiarizzazione con il PC attraverso programmi educativi e sperimentazione</p>

	<p>diretta. Attraverso i giochi digitali con app a tema (giochi sul personaggio Pinocchio),i bambini esplorano le condizioni e le possibilità di apprendimento innovativo grazie tecnologie digitali .Le nuove tecnologie creano un ambiente di apprendimento altamente inclusivo e interattivo, nel rispetto e valorizzazione di un insegnamento per tutti e allo stesso tempo individualizzato ,relativamente alle potenzialità di ciascuno. IL COMPITO IN SITUAZIONE “ PINOCCHIO DIGITALE “</p> <p>Fase 2:</p> <p>I bambini condotti all’uso riflessivo della multimedialità, imparano ad elaborare risposte più personali ai diversi messaggi di tipo tecnologico e a familiarizzare con il PC /TABLET...attraverso programmi educativi dedicati e sperimentazione diretta</p>
<p>Metodologie e strategie didattiche metodologie</p>	<p>Metodologie di tipo ludico- creativo. Metodologie basate su prove pratico – operative di tipo ludico- creativo. Il cooperative learning , il problem solving , la condivisione e di buone pratiche , lo scambio di idee e proposte per imparare ad pensare a soluzioni e risposte personali ai diversi compiti di tipo tecnologico proposti. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al computer, alla LIM, con il tablet..</p>
<p>Organizzazione dell’ambiente di lavoro (spazi)</p>	<p>L’ ambiente di lavoro sarà organizzato strutturando gli spazi dell’ aula sezione e/o dell’ aula multi laboratoriale , formando dei piccoli gruppi e /o a coppie di modo che possa essere data la giusta attenzione a tutti e ad ognuno di loro. In base al tipo di compito sarà possibile lavorare</p>

	anche con l' intero gruppo classe.	
Materiali e strumenti	X Digitali: pc / tablet/ Lim X Tradizionali: soluzioni di sequenze di colori , tangram , pixel art X Di laboratorio: giochi logici e topologici da tavolo (domino , gioco dell' oca , algoritmi, puzzle ...) piuttosto che percorsi motori , tappeti logici , giochi e app X Altro: seriazioni /classificazioni /raggruppamenti ,diagrammi a doppia entrata in base ad uno o più attributi	
Modalità di lavoro	<input type="checkbox"/> x Individuale <input checked="" type="checkbox"/> x A coppie <input type="checkbox"/> x Piccolo gruppo <input checked="" type="checkbox"/> x Collettivo / di classe <input type="checkbox"/> Altro: _____	
Modalità di verifica degli apprendimenti	Prove strutturate	<input type="checkbox"/> Items V/F <input type="checkbox"/> Scelta multipla /Risposte multiple <input type="checkbox"/> Corrispondenze <input type="checkbox"/> Completamenti
	Prove semi-strutturate	<input type="checkbox"/> Domande chiuse / risposte aperte <input type="checkbox"/> Domanda aperta / Risposta chiusa
	Prove non strutturate	OSSERVAZIONI
	Prove pratiche	Il lavoro con prove pratiche è finalizzato a creare le condizioni per la realizzazione di compiti di realtà attinenti al raggiungimento degli obiettivi proposti. IL COMPITO IN SITUAZIONE “ PINOCCHIO DIGITALE “

Avezzano 20/09/2024

Le docenti

D'Amore Nicla

D'Ignazio Margherita