

## UNITA' DI APPRENDIMENTO

PTOF 2019/2022

Ordine di scuola	INFANZIA
Sezione/i	Bambini di 5 anni
Anno Scolastico	2021/2022
Docenti di riferimento	Team docenti

TITOLO	<u>IO E IL MONDO DIGITALE</u>
<b>OBIETTIVI DISCIPLINARI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>conoscere gli artefatti tecnologici</li> <li>osservare, esplorare, scoprire e sperimentare le funzioni e i possibili usi di un dispositivo elettronico (laptop/tablet/PC)</li> </ul>
<b>OBIETTIVI DI EDUCAZIONE CIVICA</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>Aspetti affettivi (rispetto, tolleranza, dialogo, mediazione, solidarietà, condivisione)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Saper stabilire con gli altri rapporti basati sul reciproco rispetto</li> <li>Scoprire l'appartenenza al proprio gruppo</li> <li>Imparare a interagire con i compagni e con gli adulti</li> <li>Saper controllare le proprie emozioni</li> <li>Interagire nel piccolo gruppo mantenendo un atteggiamento di disponibilità</li> <li>Accettare le differenze come valore positivo</li> </ul> </li> <li><b>Aspetti sociali (partecipare, progettare, mediare)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Riconoscere l'importanza della cooperazione</li> <li>Avere idea della percezione di sé e del ruolo assunto nel gruppo</li> <li>Rispettare gli incarichi e svolgere compiti per lavorare insieme con un obiettivo comune.</li> </ul> </li> </ol>
<b>CONTENUTI</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Conoscere la macchina informatica:             <ol style="list-style-type: none"> <li>individuazione e denominazione delle componenti principali di un dispositivo elettronico</li> <li>accensione e spegnimento</li> <li>coordinazione oculo-manuale</li> <li>abilità di problem solving, autovalutazione e correzione dell'errore</li> <li>codificare e decodificare simboli ecc., realizzazioni creative</li> <li>metacognizione: saper riferire le fasi del lavoro svolto.</li> </ol> </li> <li>1) Utilizzo di videocamera e microfono:             <ol style="list-style-type: none"> <li>Individuazione e utilizzo della videocamera e del tasto per attivarla/disattivarla</li> <li>Individuazione e utilizzo del tasto del microfono per attivarlo/disattivarlo</li> </ol> </li> <li>2) Utilizzo della tastiera:             <ol style="list-style-type: none"> <li>scrittura del proprio nome</li> <li>abbinamento suono / grafema secondo le indicazioni fornite da alcuni software didattici</li> </ol> </li> </ol>
<b>CAMPI DI ESPERIENZA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>IL SE' E L'ALTRO</b></li> <li><b>IMMAGINI, SUONI, COLORI</b></li> <li><b>I DISCORSI E LE PAROLE</b></li> <li><b>IL CORPO IN MOVIMENTO</b></li> <li><b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b></li> </ul>
<b>FASI DI LAVORO METODOLOGIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rappresentazioni grafiche libere e / o guidate</li> <li>Eseguire semplici percorsi proposti dai software</li> <li>Utilizzo di giochi didattici con finalità logico-matematiche ed espressive</li> </ul> <p>Tutto ciò è previsto per la didattica in presenza e in base alle disponibilità di dispositivi sia a scuola che a casa. Se dovesse ripresentarsi una sospensione delle attività didattiche e fosse richiesta una didattica a distanza a integrazione della didattica in presenza, si utilizzeranno modalità e strumenti previsti dal PDDI (Piano Digitale della Didattica Integrata). Come già sperimentato in passato, si ricorrerà alla digitalizzazione dei contenuti e delle proposte educative e ai cosiddetti LEAD (Legami Educativi a Distanza) per continuare i legami instaurati con gli alunni a scuola. Si richiederà la collaborazione dei genitori per rendere sempre più autonomi i figli nell'utilizzo dei dispositivi digitali, insegnando loro anche un utilizzo consapevole e unicamente a fini educativi e scolastici.</p>
<b>TEMPI PREVISTI</b>	Da gennaio a maggio 2022
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conversazioni</li> </ul>

<b>VERIFICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservazione sistematica</li> <li>• Disegni liberi</li> <li>• Utilizzo adeguato di software didattico</li> </ul> <p>Le modalità di verifica saranno riviste in caso di sospensione delle attività didattiche e si farà uso di test e giochi digitali interattivi per verificare l'apprendimento dei contenuti.</p>
-----------------	---

COMPETENZE IN USCITA	COMPETENZA CHIAVE	COMPETENZE CHIAVE CITTADINANZA	COMPETENZE DISCIPLINARI
	<b>Competenza digitale</b>	<b>COMUNICARE</b> Comprensione ed uso dei linguaggi di vario genere Uso dei linguaggi disciplinari	1. Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante (o del genitore in caso di didattica integrata o a distanza) 2. Scopre le principali funzioni degli strumenti tecnologici, loro funzioni e possibili usi
	<b>Competenza in matematica</b>  <b>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</b>	<b>RISOLVERE PROBLEMI</b> Risoluzione di situazioni problematiche utilizzando contenuti e metodi delle diverse discipline <b>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</b> Individuare e rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi <b>ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</b> Capacità di analizzare l'informazione Distinzione di fatti e opinioni	3. Formula ipotesi anche fantastiche per la risoluzione di un semplice problema  4. Coglie i nessi di causa-effetto fra fenomeni osservati 5. Trova soluzioni a nuovi problemi e adotta strategie di problem solving impegnandosi al raggiungimento del risultato atteso  6. Pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni e soluzioni e azioni
	<b>Comunicazione nella madrelingua</b>  <b>Consapevolezza ed espressione culturale</b>	<b>COMUNICARE</b> Comprensione ed uso dei linguaggi di vario genere Uso dei linguaggi disciplinari	7. Ascolta con attenzione 8. Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze rispondendo alle richieste dell'insegnante in modo pertinente
	<b>Competenza sociali e civiche</b>	<b>COLLABORARE E PARTECIPARE</b> Interazione nel gruppo Disponibilità al confronto Rispetto dei diritti altrui	9. Partecipa a giochi e ad attività di gruppo, rispettando i ruoli e le regole 10. Collabora e porta a termine le attività rispettando le regole precedentemente concordate In caso di didattica integrata o a distanza si potrà ricorrere a giochi in piccolo gruppo durante i collegamenti.