



SCUOLA DELL'INFANZIA

## **INFORMAZIONE E DATA LITERACY**

### 1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

#### **METODOLOGIA ADOTTATA**

- Role Play
- Gioco guidato e interattivo
- Ascolto attivo

#### **CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI**

I discorsi e le parole  
Immagini, suoni, colori  
La conoscenza del mondo

#### **ATTIVITÀ PRATICHE PREVISTE E PRODOTTI DEGLI STUDENTI**

##### **Attività:**

- Utilizzare contesti e personaggi delle fiabe note per promuovere un ascolto attivo e critico, per valutare e selezionare dati e informazioni corrette
- Drammatizzazione di situazioni "problema" per stimolare il dialogo e il confronto

##### **Prodotto:**

- Drammatizzazione di situazioni "problema" per stimolare il dialogo e il confronto



# Crea la tua Impronta Digitale

IL CURRICOLO PER GLI STUDENTI

## ARTICOLAZIONE DELLE CLASSI/GRUPPI

Nella prima fase le attività saranno realizzate con l'intero gruppo di bambini di pari livello, nella seconda fase con piccoli gruppi

## STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI

PC, tablet, LIM, software dedicati, risorse in rete

## TIPOLOGIA DI PRODOTTI

Presentazioni multimediali

## TIPOLOGIE DI PROVA PER LA VERIFICA E LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

### Tipologia di prove:

- Diario di bordo
- Griglie di osservazione

**Valutazione:** vedi rubrica di valutazione

## SKILLS DEI DOCENTI PER AVVIARE LA SPERIMENTAZIONE

- Conoscere e utilizzare le metodologie didattiche attive e innovative per la prima infanzia
- Reperire, selezionare e utilizzare risorse didattiche in rete
- Conoscere i principali motori di ricerca, le *app* e *software* dedicati all'infanzia

## EVIDENZE OSSERVABILI\*

### Attività

- Riconoscere e individuare dati e informazioni corrette o errate relative a situazioni problematiche in scenari ispirati a personaggi e favole note.

3 ANNI

#### L'alunno con il supporto dell'insegnante/genitore:

- individua le informazioni richieste relative a contesti concreti e ludici

4 ANNI

#### L'alunno con la guida del docente/genitore in parziale autonomia:

- individua le informazioni corrette o errate relative a contesti concreti e ludici

5 ANNI

#### L'alunno con la supervisione dei docenti/genitori, in autonomia:

- riconosce dati e informazioni corrette o errate relative a contesti concreti e ludici

\* Le recenti linee pedagogiche 0-6 escludono "qualsiasi forma di classificazione ed etichettamento in relazione a standard definiti a priori".

La valutazione formativa deve prevedere l'osservazione, l'analisi e la riflessione, dei progressi dell'alunno individualmente e in gruppo, con il coinvolgimento attivo delle famiglie.

Ne consegue la necessità di individuare per ogni annualità le evidenze osservabili su cui costruire gli strumenti valutativi che possano supportare questo processo, quali griglie di osservazione, raccolta di documenti significativi, prodotti ed elaborati, diari di bordo, finalizzati sia a valutare/autovalutare il contesto educativo per promuovere azioni di progettazione e miglioramento, sia a documentare tutta l'azione didattico-educativa nell'ottica della continuità verticale.