



SCUOLA DELL'INFANZIA

## **INFORMAZIONE E DATA LITERACY**

### 1.3. Gestire 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:**

- Usare applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti, parole calde, icone
- Consultare dizionari figurati

##### **Prodotto:**

- Realizzazione di una semplice sitografia iconografica e repository in contenuti digitali sui device in uso



# 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

- Sitografie icono

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

### Tipologia di prova:

- Diario di bordo
- Griglie di osservazione

**Valutazione:** vedi rubrica di valutazione

## SKILLS DEI DOCENTI PER AVVIARE LA SPERIMENTAZIONE

- Ricercare, selezionare e utilizzare risorse didattiche e applicativi in rete

## EVIDENZE OSSERVABILI\*

### Attività

- Utilizzare il sintetizzatore vocale per ricercare informazioni e contenuti digitali
- Gestire una semplice repository e sitografia iconografica

3 ANNI

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

- Ricerca contenuti digitali adottando le strategie più idonee (pulsanti, icone, comandi vocali) ludici

4 ANNI

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

- Ricerca contenuti digitali adottando le strategie più idonee (pulsanti, icone, comandi vocali) ludici

5 ANNI

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

- Ricerca informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (parole calde, tasti, pulsanti, icone, comandi vocali)

\* 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.