



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Istituto Comprensivo Paderno Dugnano - Via Manzoni, 31 - 20037 Paderno Dugnano (Mi)

C.F. 97564300156 - cod. mecc. MIIC8D800C - Tel. 02 - 9182064 - Fax 02 - 99042650

e-mail: [miic8d800c@istruzione.it](mailto:miic8d800c@istruzione.it) - Sitoweb: [www.icpaderno.edu.it](http://www.icpaderno.edu.it)

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA INFANZIA

**PENSIERO COMPUTAZIONALE**

**COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:**

**Comunicazione nella madrelingua, Competenze digitali, Imparare a imparare, Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia, spirito di iniziativa ed imprenditoriale, che concorrono a promuovere le seguenti**

**COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA:**

**comunicare/ comunicare/ collaborare e partecipare/acquisire ed interpretare informazioni. Individuare collegamenti e relazioni/risolvere problemi/progettare**

AMBITO	CONOSCENZE ATTIVITA'	ABILITA' 5 ANNI e relativi CAMPI DI ESPERIENZA	COMPETENZE
Pensiero computazionale <u>in ambiente</u> <u>“unplugged”</u>	Simboli Concetti topologici Orientamento spaziale Lateralità Direzionalità Terminologia specifica Algoritmi Coding (linguaggio di programmazione di istruzioni specifiche per l'esecuzione di un compito)  <u>Attività:</u> Uso di software didattico specifico per attività di coding in età	<i>(Campo Il sé e l'altro)</i> -Confrontarsi e mediare la propria opinione, utilizzando il dialogo, all'interno del gruppo. -Collaborare e lavorare in gruppo. -Saper aspettare il proprio turno -Acquisire autonomia operativa. ----- <i>(Campo La conoscenza del mondo)</i> -Localizzare persone e cose nello spazio e collocarli secondo richiesta -Applicare correttamente le posizioni destra e sinistra -Orientarsi correttamente nello spazio -Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali	<b>Usa il pensiero computazionale            come “meta-competenza            trasversale” e come strumento            mentale di tipo generale che            rimane utile per tutta la vita            (es.: per riconoscere e definire            problemi di vario tipo e inerenti            ai diversi campi di esperienza,            individuandone strategie di            soluzione valide in contesti            diversi).</b>

	<p>prescolare (es.: Cubetto, Bee-Bot e simili)</p> <p>Giochi motori di comandi</p> <p>Giochi motori per sviluppare e/o consolidare la lateralità</p> <p>Giochi e attività motorie di orientamento</p> <p>Attività motoria di gruppo e di coppia</p> <p>Percorsi motori di vario tipo</p> <p>Rappresentazione grafica di percorsi</p> <p>Utilizzo e creazione di mappe</p> <p>Lettura, interpretazione e creazione di algoritmi per l'esecuzione di compiti gradualmente più complessi.</p> <p>Individuazione, definizione e risoluzione di problemi gradualmente più complessi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Associare simboli a movimenti</li> <li>-Analizzare, scomporre e ricomporre le componenti di un problema</li> <li>-Fare previsioni e deduzioni</li> <li>-Formulare ipotesi e verificarle</li> <li>- Procedere per prove ed errori</li> <li>-Progettare ed eseguire operazioni anche complesse, secondo una sequenza logica.</li> <li>-Programmare step by step</li> </ul> <p style="text-align: center;">-----</p> <p><i>(Campo I discorsi e le parole)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Sviluppare il pensiero logico e creativo</li> <li>.-Decodificare immagini e simboli attribuendo un significato</li> <li>-Comprendere il contenuto di un messaggio o di un'istruzione.</li> <li>-Seguire e fornire istruzioni</li> <li>-Utilizzare un lessico appropriato nei vari contesti</li> </ul> <p style="text-align: center;">-----</p>	<p><b>Problem solving (individuazione, definizione, analisi, scomposizione della situazione problematica. Formulazione e verifica delle ipotesi di risoluzione. Valutazione e applicazione della soluzione più valida)</b></p>
--	---	---	--

		<p><i>(Campo Immagini, suoni, colori)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilizzare materiali e strumenti diversi</li> <li>-Decodificare immagini attribuendo il significato corretto</li> <li>-Lettura di simboli</li> </ul> <p>-----</p> <p><i>(Campo Il corpo e il movimento)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Individuare e utilizzare i riferimenti spaziali (sopra/sotto, vicino/lontano, dentro/fuori, alto/basso, avanti/dietro, destra/sinistra) su di sé utilizzandoli correttamente</li> <li>-Orientarsi correttamente nello spazio</li> <li>-rispettare le regole nei giochi di gruppo</li> </ul>	
<p>Competenze digitali</p> <p><b><u>(che prevedano una adeguata</u></b></p>	<p><u>Conoscenze:</u></p> <p>Il computer e i suoi usi</p> <p>Periferiche (mouse, tastiera, stampante..)</p> <p>Desktop e principali icone</p>	<p>Utilizzare a scopo ludico-creativo strumenti tecnologici (fotocamera digitale, lim, tablet, pc ...)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• saper usare il mouse</li> </ul>	<p><b>Sa utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione</b></p>

<p><b><u>dotazione tecnologica)</u></b></p>	<p>Altri devices (tablet, LIM)</p> <p>Coding (linguaggio di programmazione di istruzioni specifiche per l'esecuzione di un compito)</p> <p><u>Attività:</u></p> <p>Attività di esplorazione del mezzo tecnologico</p> <p>Riconoscimento di lettere, numeri e alcuni simboli della tastiera</p> <p>Uso del mezzo tecnologico con l'aiuto dell'insegnante per eseguire semplici istruzioni</p> <p>Uso corretto del mouse e delle frecce per muoversi su indicazione dell'insegnante</p> <p>Uso del mezzo tecnologico da solo o in coppia per eseguire semplici disegni e giochi didattici</p> <p>Uso di giochi didattici specifici per l'introduzione al coding</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• usare alcuni tasti alfabetici (su carattere maiuscolo) e numerici per un approccio alla scrittura spontanea</li> <li>• lanciare un programma da desktop e chiuderlo</li> <li>• eseguire giochi logici, matematici, topologici, linguistici</li> <li>• usare applicazioni grafiche</li> <li>• visionare immagini, documentari, file multimediali</li> <li>• visionare immagini e video realizzati dai bambini</li> </ul>	
---	---	--	--

	<p>Uso di suite grafiche da far usare prima liberamente, poi su semplici richieste</p> <p>Saper scrivere al pc il proprio nome e alcune parole note</p> <p>Leggere e eseguire la sequenza di un percorso sullo schermo</p> <p>Impartire istruzioni al compagno per l'esecuzione di un percorso sullo schermo</p> <p>Ricerca informazioni sotto la sorveglianza dell'insegnante</p> <p>Eseguire giochi interattivi alla LIM o tablet</p>		

