

TECNOLOGIA

TECNOLOGIA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA-COMPETENZA DIGITALE (individuare e rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica. Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi.)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI	<p><i>Il bambino ...</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Si interessa a macchine ed a strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</i>
CAMPI DI ESPERIENZA	<p>ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p>
LA CONOSCENZA DEL MONDO	<p>1° LIVELLO</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Dimostrare interesse per gli artefatti tecnologici, esplorarli e scoprirne le funzioni e possibili usi</i> <p>2° LIVELLO</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Osservare chi fa qualcosa con perizia per imparare e aiutare a fare e realizzare lavori e compiti a più mani con competenze diverse.</i> <p>3° LIVELLO</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.</i>• <i>Sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</i>• <i>Associare oggetti e strumenti alle relative funzioni.</i>• <i>Acquisire la capacità di produrre creativamente elaborati utilizzando varie tecniche espressive.</i>• <i>Approcciarsi con macchine e strumenti tecnologici.</i>• <i>Acquisire consapevolezza del messaggio tecnologico.</i>

METODOLOGIA		ORGANIZZAZIONE			
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme</i> • <i>L'esplorazione e la ricerca nelle molteplici dimensioni</i> 		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Attività di sezione</i> • <i>Attività individuali</i> • <i>Attività di piccolo gruppo</i> 			
ATTIVITA'					
ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI TRE ANNI		ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI QUATTRO ANNI		ATTIVITA' PREVISTE PER BAMBINI DI CINQUE ANNI	
		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Giochi e attività con strumenti e materiali multimediali</i> 		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Giochi e attività con strumenti e materiali multimediali</i> 	
MODALITA' DI VERIFICA		MODALITA' DI VERIFICA		MODALITA' DI VERIFICA	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Osservazione occasionale durante le attività di esplorazione e di gioco</i> • <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i> 		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Osservazione occasionale durante le attività di esplorazione e di gioco</i> • <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i> 		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Osservazione occasionale durante le attività di esplorazione e di gioco</i> • <i>Valutazione quadrimestrale con uso di griglie</i> 	
I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE	I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Dimostra interesse per gli artefatti tecnologici, esplorarli e scoprirne le funzioni e possibili usi</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Dimostra interesse per giochi multimediali</i> • <i>Osserva chi fa qualcosa con perizia per imparare</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Dimostra interesse per giochi multimediali</i> • <i>Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Dimostra interesse per giochi multimediali</i> • <i>Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie</i> • <i>Associa oggetti e strumenti alle relative funzioni.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Dimostra interesse per giochi multimediali</i> • <i>Si avvicina con macchine e strumenti tecnologici.</i> • <i>Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</i>