

CURRICOLO TRASVERSALE INFANZIA TRE E QUATTRO ANNI					
Competenza chiave europea	COMPETENZA DIGITALE Campi di esperienza: <i>Tutti</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Raccomandazione del Consiglio europeo sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente (22 maggio 2018)</i> ▪ <i>Indicazioni Nazionali per il curriculum della Scuola dell'Infanzia e del Primo ciclo d'Istruzione 2012</i> ▪ <i>Indicazioni Nazionali e nuovi scenari 2018</i> 				
Valutazione	<i>Si rimanda a:</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Griglia di valutazione del comportamento</i> 				
PROFILO DELLE COMPETENZE al termine della scuola Infanzia	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze disciplinari	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia a interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media delle tecnologie	<p>Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà</p> <p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici</p> <p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio</p> <p>Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</p>	<p>Raggruppare e ordinare oggetti secondo criteri dati (massimo 2)</p> <p>Identificare le proprietà di alcuni oggetti</p> <p>Si avvia ad interessarsi a macchine e strumenti tecnologici</p> <p>Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio</p> <p>Esplorare oggetti e strumenti tecnologici</p>	<p>Raggruppare</p> <p>Riconoscere proprietà</p> <p>Ordinare</p> <p>Registrare</p> <p>Riconoscere strumenti tecnologici</p> <p>Individuare posizioni nello spazio</p> <p>Esplorare</p>	<p>Forme e colori</p> <p>Classificazione degli oggetti per colore, forma e proprietà (duro-morbido, liscio-ruvido)</p> <p>Simboli per la registrazione di quantità</p> <p>Conoscenza di semplici strumenti tecnologici</p> <p>Percorsi</p> <p>Sequenze logiche</p>	<p>Attività di apprendimento cooperativo</p> <p>Attività laboratoriali</p> <p>Risoluzioni dei problemi</p> <p>Attività tra pari</p> <p>Tutoraggio</p> <p>Giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer</p> <p>Utilizzo di simboli e codici</p> <p>Tempo del Cerchio</p> <p>Giochi di gruppo</p>

				Primi approcci al pensiero computazionale: CODING	
Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici	Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri	Giocare in modo costruttivo con gli altri	Giocare con gli altri Collaborare Verbalizzare	Regole di comportamento e turnazione	