SCUOLA INFANZIA

Immagini, suoni e colori

Competenza chiave	**Competenza al termine del primo ciclo (secondo il modello di certificazione)**
Competenza digitale	In contesti guidati utilizza con curiosità gli strumenti multimediali a disposizione.
	Competenze dal profilo dello studente (INDICAZIONI NAZIONALI 2025) attese al termine della scuola dell'infanzia
Competenza digitale	Mostrare interesse e originalità nella produzione artistica, avvalendosi di una pluralità di linguaggi (compresi quelli multimediali attraverso le tecnologie informatiche).
	Aver maturato competenze in ambito logico e procedurale.

Via Bonvesin de la Riva, 1
20025 LEGNANO (MI)
 0331548306 0331546802

info@icsbonvesin.edu.it
miic8d9008@istruzione.it
miic8d9008@pec.istruzione.it

Codice meccanografico: MIIC8D9008
Codice fiscale: 92044520150

3 ANNI		
COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DEL TRIENNIO	**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DEL TRIENNIO**	**SAPER FARE**
Sapersi avvalere dei principali linguaggi espressivi (musicali, artistico, grafico-pittorico, plastico, audiovisivo, drammatico, etc) in diversi ambiti e modalità a seconda dei propri talenti e potenzialità, anche attraverso l'utilizzo, mediato dall'insegnante, delle nuove tecnologie.	• Imparare a discriminare e a riconoscere i diversi stimoli sensoriali. • Narrare le proprie esperienze o storie inventate, avvalendosi di diverse modalità comunicative non verbali (musica, drammatizzazione,disegno, pittura, fotografia, manipolazione).	• Tocca lo schermo di un tablet o di una LIM per attivare un suono, girare una pagina di una storia illustrata o colora una forma con le dita. • Guarda un breve filmato o una sequenza fotografica della propria giornata scolastica riconoscendo sé stesso e i compagni.
Dimostrare originalità, curiosità e spirito di iniziativa nella produzione artistica, sperimentando materiali, strumenti e tecniche creative, anche impiegando, con la supervisione dell'insegnante, quelli messi a disposizione dalla tecnologia.	• Realizzare piccole produzioni artistiche (manufatti, canti, musiche, danze, scenette teatrali, filmati) sperimentando le varie possibilità di apprendimento offerte dal proprio corpo, dalla propria voce e da materiali di varia natura.	• Si muove, danza e produce suoni corporei seguendo il ritmo di una musica riprodotta da un dispositivo.

4 ANNI		
COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DEL TRIENNIO	**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DEL TRIENNIO**	**SAPER FARE**
Sapersi avvalere dei principali linguaggi espressivi (musicali, artistico, grafico-pittorico, plastico, audiovisivo, drammatico, etc) in diversi ambiti e modalità a seconda dei propri talenti e potenzialità, anche attraverso l'utilizzo, mediato dall'insegnante, delle nuove tecnologie.	• Imparare a discriminare e a riconoscere i diversi stimoli sensoriali. • Narrare le proprie esperienze o storie inventate, avvalendosi di diverse modalità comunicative non verbali (musica, drammatizzazione,disegno, pittura, fotografia, manipolazione).	• Scatta una fotografia a un compagno o a un manufatto cercando di tenere fermo il dispositivo e gestendo l'inquadratura. • Racconta una storia inventata o un'esperienza personale mentre l'insegnante registra la voce (audiolibro della sezione).
Dimostrare originalità, curiosità e spirito di iniziativa nella produzione artistica, sperimentando materiali, strumenti e tecniche creative, anche impiegando, con la supervisione dell'insegnante, quelli messi a disposizione dalla tecnologia.	• Realizzare piccole produzioni artistiche (manufatti, canti, musiche, danze, scenette teatrali, filmati) sperimentando le varie possibilità di apprendimento offerte dal proprio corpo, dalla propria voce e da materiali di varia natura.	• Utilizza semplici app di disegno per tracciare linee, cambiare colore e cambiare forme geometriche sul tablet.

5 ANNI		
COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DEL TRIENNIO	**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DEL TRIENNIO**	**SAPER FARE**
Sapersi avvalere dei principali linguaggi espressivi (musicali, artistico, grafico-pittorico, plastico, audiovisivo, drammatico, etc) in diversi ambiti e modalità a seconda dei propri talenti e potenzialità, anche attraverso l'utilizzo, mediato dall'insegnante, delle nuove tecnologie.	• Imparare a discriminare e a riconoscere i diversi stimoli sensoriali. • Narrare le proprie esperienze o storie inventate, avvalendosi di diverse modalità comunicative non verbali (musica, drammatizzazione,disegno, pittura, fotografia, manipolazione).	• Crea un disegno cartaceo, lo fotografa e lo usa come sfondo per un piccolo racconto digitale.
Dimostrare originalità, curiosità e spirito di iniziativa nella produzione artistica, sperimentando materiali, strumenti e tecniche creative, anche impiegando, con la supervisione dell'insegnante, quelli messi a disposizione dalla tecnologia.	• Realizzare piccole produzioni artistiche (manufatti, canti, musiche, danze, scenette teatrali, filmati) sperimentando le varie possibilità di apprendimento offerte dal proprio corpo, dalla propria voce e da materiali di varia natura.	• Registra una scenetta teatrale tenendo in mano il tablet e gestendo le inquadrature. • Utilizza semplici robot educativi da pavimento (Mtiny e Bee- bot) o app di coding per muovere un personaggio nello spazio e fargli raggiungere un obiettivo (es. personaggi di una storia).

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA
Profilo delle competenze	**Profilo delle competenze**	**Profilo delle competenze**
In contesti guidati utilizza con curiosità gli strumenti multimediali a disposizione.	Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.	Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

Informazione			
Livello 0	**Livello I**	**Livello P**	**Livello S**
Manifesta curiosità verso le nuove tecnologie touch per giocare.	Esplora e sperimenta con creatività le prime forme di ricerca attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali con la guida dell'adulto.	Riconosce le caratteristiche e le funzioni della tecnologie informatiche si orienta nell'uso degli strumenti multimediali, a seconda delle diverse situazioni, per ricavarne informazioni.	Comprende e valuta le informazioni prodotte con le tecnologie informatiche ed è in grado di gestire una pluralità di linguaggi e tecnologie multimediali.
Comunicazione			
Livello 0	**Livello I**	**Livello P**	**Livello S**
Esprime curiosità per le nuove tecnologie touch per comunicare.	Se guidato, inizia ad interagire con i mezzi di comunicazione on line.	Condivide attività, testi, immagini, artefatti digitali con altri compagni attraverso gli strumenti informatici. Conosce i principali aspetti della netiquette nel contesto della comunicazione digitale.	Interagisce e utilizza in autonomia i mezzi per la comunicazione on line. Conosce e applica in modo consapevole gli aspetti della netiquette in diversi ambiti e contesti di comunicazione digitale.
Creazione di contenuti			
Livello 0	**Livello I**	**Livello P**	**Livello S**
Manifesta ed esprime curiosità per gli oggetti tecnologici.	Con le indicazioni dell'insegnante utilizza con creatività gli strumenti tecnologici e non per attività grafiche, logiche e percorsi pre-coding.	Con le indicazioni dell'insegnante utilizza con creatività gli strumenti tecnologici e non per attività grafiche, logiche e percorsi pre-coding.	Progetta e realizza prodotti multimediali utilizzando adeguate risorse di tipo digitale, attraverso l'uso consapevole delle tecnologie.
Sicurezza			
Livello 0	**Livello I**	**Livello P**	**Livello S**
		Rispetta le norme e i comportamenti da osservare nell'uso delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali. Distingue rischi e opportunità offerti dalla tecnologia. Utilizza le procedure per la protezione di dati personali al fine di tutelare la sicurezza e la privacy.	Utilizza in modo sicuro la rete web ed evita i rischi legati a un utilizzo improprio delle tecnologie digitali e dei social media. E' consapevole dei rischi legati al cyberbullismo e delle conseguenze di un errato uso delle tecnologie sul benessere psico-fisico.