

Allegato

## CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

con riferimento alle Competenze chiave europee e alle Indicazioni Nazionali 2012

E ALLE LINEE GUIDA PER ATTIVITA' DIDATTICA A DISTANZA

DIDATTICA DIGITALE  
INTEGRATA



LEAD-LEGAMI EDUCATIVI A DISTANZA

La scuola dell'infanzia rappresenta per i bambini uno dei primi ambienti di vita pubblico. È uno spazio di relazioni multiple, da vivere ed esplorare, da conoscere e condividere con altri, nel quale vigono regole e prassi diverse da quelle domestiche, in cui bisogna imparare a orientarsi e muoversi. È uno spazio che consente di incontrare l'altro, ma anche di sviluppare le prime autonomie personali, di ritagliare momenti d'intimità, di mettere in comune oggetti, materiali, esperienze, di riflettere per dare significato ai vissuti, di promuovere il senso di appartenenza ad una comunità. Anche il tempo è elemento strutturante del contesto educativo, con i suoi momenti di attività ed esperienze mediate dall'adulto e con tempi dedicati alle routine e alla successione rassicurante dei diversi momenti della giornata. Questo intreccio di tempi e spazi consente al bambino di giocare, immaginare, raccontare, sperimentare, scoprire, sviluppare identità, autonomia e competenze in un contesto sociale. La giornata educativa è caratterizzata da accoglienza, gioco, conquiste, relazioni significative con adulti e pari, conversazioni, negoziazione dei significati, conflitti cognitivi, mediazione tra desideri e realtà, ricerca di soluzioni nuove, riconoscimento di limiti e regole, sperimentazione di piccole frustrazioni e di successi.

L'attuale emergenza epidemiologica Covid-19 ha causato un'improvvisa, brusca e prolungata sospensione della presenza dei bambini nei servizi educativi e nelle scuole dell'infanzia.

Un'opportunità per contrastare questa situazione è arrivata dalla possibilità di allacciare rapporti a distanza "Didattica a Distanza" (DAD) ma che per la fascia d'età da zero a sei anni si definisce "Legami Educativi a Distanza" (LEAD), perché l'aspetto educativo a questa età si innesta sul legame affettivo e motivazionale.

Con i LEAD non si può esplorare con il corpo e il movimento, non consentono il contatto fisico, l'abbraccio, la coccola, ,ma questo ambiente

virtuale ha potenzialità diverse, che sfruttano soprattutto i canali visivo e uditivo, e può offrire stimoli per esplorare l'ambiente fisico attraverso gli altri sensi, e, al pari di qualsiasi altro ambiente, ha delle regole di comportamento.

**PROPONGONO:**  
Nuovo modello di scuola

**OBIETTIVO:** mantenere un legame educativo tra insegnanti e bambini, insegnanti e genitori, insegnanti tra di loro, bambini tra di loro, genitori tra di loro.

**I LEAD**

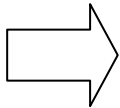
**CONSISTONO:**  
In un progetto orientato al futuro e basato sulla fiducia anzichè sulla paura

**RICHIEDONO:**  
- la mediazione dei genitori, i quali assumono un ruolo attivo di partner educativi  
- Alle insegnanti viene richiesto sensibilità e apertura al dialogo e al confronto.

**PUNTANO A:**  
- rinegoziare spazi e tempi  
- concordare i momenti dell'incontro e della separazione  
- individuare insieme gli strumenti e le proposte più accessibili e più gradite

**EVITANO :** che l'emergenza sanitaria degeneri disuguaglianze più marcate.

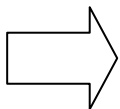
## METODOLOGIA



*Nella progettazione delle attività a distanza si prevede di continuare a portare avanti le tematiche già previste nella programmazione annuale nell'ambito dei vari campi di esperienza, puntando però alla rimodulazione delle U.D.A., di semplificare gli obiettivi specifici di apprendimento fermi restando i traguardi per lo sviluppo delle competenze.*

*Particolare attenzione verrà dedicata ai bambini con disabilità così come ai bambini con bisogni educativi speciali non certificati. La sospensione delle attività non deve interrompere, per quanto possibile, il processo di inclusione.*

## Strumenti



**STRUMENTI:** L'esperienza va offerta, non imposta. Per quanto riguarda i mezzi, essi vanno individuati in relazione alla disponibilità e allo scopo.

- Se la famiglia non possiede computer, tablet.... ed è priva di connettività, si può immaginare una scatola delle sorprese con libri, disegni, colori, pongo da far recapitare a casa periodicamente, con una restituzione da parte del bambino di disegni, piccoli oggetti, storie raccontate e trascritte dal genitore.

**In modalità sincrona:**

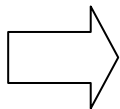
-Se la famiglia è disponibile alla relazione in presenza, la videochiamata è la soluzione più immediata: si possono concordare il momento, la durata, la frequenza, le modalità di presenza del genitore o di altri familiari all'incontro, in modo da rispettare le routine e le esigenze domestiche.

- Se più famiglie sono disponibili alla relazione dal vivo, qualche collegamento in piccolo gruppo sulla piattaforma GSuite può aiutare a mantenere il contatto anche con i compagni, essenziale per lo sviluppo delle autonomie, delle competenze, degli apprendimenti, della socialità.

**In modalità asincrona:**

- Se la famiglia incontra difficoltà alla modalità sincrona ma ha la possibilità di connettersi a Internet, si possono creare ed inviare (o caricare sul registro elettronico, su Drive.....) podcast o video, si può ideare un blog al quale i genitori accedono quando possono. È molto importante che la scelta del mezzo sia effettuata anche tenendo conto dell'età del bambino. Con i bambini piccolissimi si può pensare a file audio con canzoncine, ninne nanne, brevi storie; con i bambini un po' più grandi il video, che sfrutta sia il canale uditivo sia quello visivo, è preferibile, specialmente se dal vivo: i bambini hanno bisogno di concretezza, di immediatezza, di scambio. Hanno bisogno di realtà, di sapere che la maestra è lì per loro, che i compagni ci sono ancora.

*ATTIVITA'*

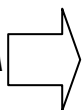


La programmazione delle attività non devono trasformarsi in proposte estemporanee per intrattenere il bambino, ma devono essere accuratamente progettate in relazione al singolo bambino o gruppetto di bambini, allo spazio fisico e ai materiali che i piccoli hanno a disposizione a casa e al progetto pedagogico. Al di là delle innumerevoli risorse che in questo momento si possono trovare in rete, risulta determinante evitare una sorta di “riempimento” quotidiano casuale delle giornate dei bambini attraverso attività di passatempo, a fronte invece di una prosecuzione nella cura educativa da parte delle figure di riferimento.

Si possono proporre esperienze di gioco e attività che è possibile attuare anche a distanza, che richiedono di essere adattate all'età dei bambini, al tema su cui si lavora e agli obiettivi che si perseguono in termini di prime abilità, conoscenze e competenze:

- canzoni, filastrocche, storielle mimate (meglio, soprattutto all'inizio, riproporre quelle che si cantano tutti i giorni al momento dell'accoglienza o durante le routine); -
- narrazione di storie, a braccio oppure tramite la lettura di un libro, con o senza condivisione di immagini, tramite brevi animazioni, spezzoni di cartoni animati, video;
- giochi di ruolo attraverso il teatrino dei burattini (bastano dei cappucci di carta sulle dita e una cornice di cartone);
- caccia al tesoro guidata in casa (es. cercare oggetto di un certo colore, di una certa forma, di certe dimensioni, legati al tema trattato);
- esperienze di confronto, riordino, seriazione, conto degli oggetti trovati; - indovinelli, rime, giochi linguistici;
- semplici esperienze motorie da fare in poco spazio (o, se il bambino ha il cortile, all'aperto);
- produzione di ritmi e melodie con oggetti domestici (es. pentole e coperchi, scatole e cartoni), con parti del corpo e con la voce;
- esperienze di manipolazione e trasformazione (es. semplici ricette – dopo aver verificato con la famiglia la disponibilità degli ingredienti-, costruzione di oggetti con materiali di riciclo presenti in tutte le case);
- esperienze scientifiche che a scuola è difficile condurre ma che sono quotidiane in ambito domestico (es. evaporazione dell'acqua mentre si cuoce la pasta, condensazione sui vetri freschi, solidificazione in freezer).

*FREQUENZA*



E' importante delineare collegamenti dal vivo in alcuni giorni della settimana, per qualche decina di minuti, accompagnati da suggerimenti di attività da svolgere in autonomia o con i genitori per scambiare prodotti o racconti di esperienze senza invadere troppo l'ambito domestico.

## VALUTAZIONE

### Griglia di osservazione delle competenze delle attività didattiche a distanza

<b>PARTECIPARE E COLLABORARE</b>	<b>Partecipa alle attività sincrone e asincrone</b>	Partecipa alle attività sincrone e asincrone proposte, collabora alle attività.	Partecipa in modo discontinuo alle attività sincrone e asincrone Collabora ad alcune delle attività.
<b>AGIRE IN MODO AUTONOMO</b>	<b>Interesse Coerenza dei lavori</b>	Svolge le attività con interesse e restituisce le attività assegnate	Mostra poco interesse per le attività proposte Rispetta in modo discontinuo la consegna delle attività
<b>COMUNICARE</b>	<b>Interagire</b>	Rispetta i turni di parola con i docenti e con i pari Usa forme di comunicazione adeguate	Rispetta poco i turni di parola con i docenti e con i pari Usa forme di comunicazione adeguate
<b>IMPARARE A IMPARARE</b>	<b>Comprendere</b>	Comprende le consegne	Se guidato comprende le consegne
<b>COMPETENZA DIGITALE</b>	<b>Utilizzare le nuove tecnologie</b>	Utilizza le risorse digitali	Utilizza le risorse digitali solo se sollecitato
<b>COMPETENZA DISCIPLINARE</b>	<b>Progressi rilevabili nell'acquisizione di conoscenze e abilità</b>	Ha compiuto progresso nell'acquisizione di conoscenze abilità e competenze	Ha compiuto alcuni progressi nell'acquisizione di conoscenze abilità e competenze

<b>DISCIPLINA:</b>	<b>DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA</b>
<b>CAMPI DI ESPERIENZA</b>	
Immagini, suoni, colori- I discorsi e le parole- La conoscenza del mondo	
<b>ANNI 3</b>	

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEE:</b>
COMPETENZA DIGITALE- TECNOLOGIA- COMUNICARE NELLA MADRE LINGUA – IMPARARE AD IMPARARE –

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE - INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICO 2012</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi</li> </ul>

<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lettura di una storia e rappresentazione grafica da parte dei bambini</li> <li>• Dimostra interesse per giochi multimediali</li> </ul>
<b>CONOSCENZE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conosce il computer e le principali componenti</li> <li>• Sviluppa la coordinazione oculo-manuale</li> </ul>
<b>ABILITA'</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sa accendere e spegnere il PC</li> <li>• Sa eseguire semplici giochi al computer</li> </ul>

<b>DISCIPLINA :</b>	<b>DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA</b>
<b>CAMPI DI ESPERIENZA</b>	
Immagini, suoni, colori- I discorsi e le parole- La conoscenza del mondo	
<b>ANNI 4</b>	

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEE:</b>
COMPETENZA DIGITALE- TECNOLOGIA- COMUNICARE NELLA MADRE LINGUA – IMPARARE AD IMPARARE –

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE - INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICO 2012</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</li> <li>• Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi</li> </ul>

<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e/o tablet e le loro funzioni: tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio</li> <li>• Visionare immagini, brevi filmati e documenti didattici</li> <li>• Registrare e collegare audio a immagini e oggetti</li> <li>• Dimostra interesse per giochi multimediali</li> <li>• Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico matematico, topologico, al computer</li> </ul>
<b>CONOSCENZE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conosce il computer e le principali componenti</li> <li>• Sviluppa la coordinazione oculo-manuale</li> </ul>
<b>ABILITA'</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sa muovere il mouse ed i suoi tasti</li> <li>• Sa accendere e spegnere il PC</li> <li>• Sa eseguire semplici giochi al computer</li> </ul>



<b>DISCIPLINA :</b>	<b>DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA</b>
<b>CAMPI DI ESPERIENZA</b>	
	Immagini, suoni, colori- I discorsi e le parole- La conoscenza del mondo
<b>ANNI 5</b>	

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEE:</b>
COMPETENZA DIGITALE- TECNOLOGIA- COMUNICARE NELLA MADRE LINGUA – IMPARARE AD IMPARARE –

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE - INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICO 2012</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</li> <li>• Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie Digitaline i nuovi media</li> <li>• Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi</li> </ul>

<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti</li> <li>• Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e/o tablet e le loro funzioni: tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio</li> <li>• Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer</li> <li>• Visionare immagini, brevi filmati e documenti didattici</li> <li>• Sperimentare semplici programmi di grafica</li> <li>• Ricomporre un'immagine virtuale</li> <li>• Registrare e collegare audio a immagini e oggetti</li> <li>• Dimostra interesse per giochi multimediali</li> <li>• Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico matematico, topologico, al computer</li> <li>• Sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, le tecnologie digitali e i nuovi media</li> </ul>
<b>CONOSCENZE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conosce il computer e le principali componenti</li> <li>• Scopre altre funzioni della lingua scritta, attraverso un linguaggio più specifico</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sviluppa la coordinazione oculo-manuale</li><li>• Sperimenta strumenti e canali comunicativi alternativi</li></ul>
<b>ABILITA'</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sa muovere correttamente il mouse ed i suoi tasti</li><li>• Sa accendere e spegnere il PC</li><li>• Sa selezionare, aprire e chiudere il programma desiderato</li><li>• Sa eseguire semplici giochi al computer</li><li>• Sa utilizzare la tastiera alfanumerica una volta memorizzati i simboli</li></ul>