

SINTESI DEI MODULI SCUOLA DELL'INFANZIA

1. LA MATEMATICA IN APP

Il modulo “ **La matematica in app**” è stato progettato con la finalità specifica di rinforzare le competenze disciplinari e didattiche della matematica.

E' rivolto agli alunni della scuola dell'infanzia.

E' stato ideato nel pieno rispetto dei diversi stili di apprendimento dei piccoli alunni, con un percorso mirato ed efficace per il raggiungimento, da parte di ogni bambino, dei traguardi di competenza previsti dalle Indicazioni Nazionali.

Le attività previste sono intese nel senso del recupero/ consolidamento/ potenziamento rispondendo alla finalità della prevenzione al disagio.

Si vuole offrire una risposta concreta ai bisogni differenziati degli alunni, per garantire loro pari opportunità formative, nel rispetto dei tempi e delle modalità diverse di apprendimento.

L'Obiettivo è l'acquisizione di un metodo di studio, insieme al rafforzamento delle abilità logico-matematiche, con un percorso didattico diversificato, individualizzato e attuato con apposite strategie, lavorando per gruppi di livello e con l'apertura delle classi parallele al fine di recuperare , consolidare e potenziare le competenze dei piccoli alunni.

ATTIVITÀ OPERATIVE E STRUMENTI

Sarà utilizzato il gioco che permette di motivare i bambini, sdrammatizzare le situazioni di insegnamento, divertirsi mentre si impara. Il gioco, nell'insegnamento-apprendimento della matematica, può svolgere un ruolo strategico, finalizzato cioè agli obiettivi generali che il progetto si pone. L'alunno in cooperazione con i docenti e con le nuove tecnologie sarà messo nelle condizioni di superare le difficoltà incontrate in modo da diventare protagonista attivo della costruzione delle sue competenze, incentivando la fiducia in sé, l'attenzione e la partecipazione.

Si procederà con: - Costruzione di situazioni-problema a difficoltà crescente - Attivazione di metodologie collaborative

USO DI CONTENUTI DIGITALI

L'uso delle nuove tecnologie alla didattica consente un approccio diversificato e coinvolge maggiormente l'interesse degli allievi che diventano soggetti attivi con produzione di contenuti multimediali.

La valutazione, dunque, non può essere approssimata e discrezionale, ma deve essere formativa, in quanto ad una fase di rilevazione e misurazione seguirà una di potenziamento e valorizzazione.

2. LA LOGICA MATEMATICA IN APP

Il modulo “ **La logica matematica in app**” è stato progettato con la finalità specifica di rinforzare le competenze disciplinari e didattiche della logica e della matematica.

E' rivolto agli alunni della scuola dell'infanzia.

E' stato ideato nel pieno rispetto dei diversi stili di apprendimento dei piccoli alunni, con un percorso mirato ed efficace per il raggiungimento, da parte di ogni bambino, dei traguardi di competenza previsti dalle Indicazioni Nazionali.

Le attività previste sono intese nel senso del recupero/ consolidamento/ potenziamento rispondendo alla finalità della prevenzione al disagio.

Si vuole offrire una risposta concreta ai bisogni differenziati degli alunni, per garantire loro pari opportunità formative, nel rispetto dei tempi e delle modalità diverse di apprendimento.

L'Obiettivo è l'acquisizione di un metodo di studio, insieme al rafforzamento delle abilità logico-matematiche, con un percorso didattico diversificato, individualizzato e attuato con apposite strategie, lavorando per gruppi di livello e con l'apertura delle classi parallele al fine di recuperare , consolidare e potenziare le competenze dei piccoli alunni.

ATTIVITÀ OPERATIVE E STRUMENTI

Sarà utilizzato il gioco che permette di motivare i bambini, sdrammatizzare le situazioni di insegnamento, divertirsi mentre si impara. Il gioco, nell'insegnamento-apprendimento della matematica, può svolgere un ruolo strategico, finalizzato cioè agli obiettivi generali che il progetto si pone. L'alunno in cooperazione con i docenti e con le nuove tecnologie sarà messo nelle condizioni di superare le difficoltà incontrate in modo da

diventare protagonista attivo della costruzione delle sue competenze, incentivando la fiducia in sé, l'attenzione e la partecipazione.

Si procederà con: - Costruzione di situazioni-problema a difficoltà crescente - Attivazione di metodologie collaborative

USO DI CONTENUTI DIGITALI

L'uso delle nuove tecnologie applicate alla didattica consente un approccio diversificato e coinvolge maggiormente l'interesse degli allievi che diventano soggetti attivi con produzione di contenuti multimediali. La valutazione, dunque, non può essere approssimata e discrezionale, ma deve essere formativa, in quanto ad una fase di rilevazione e misurazione seguirà una di potenziamento e valorizzazione.

3. L'ITALIANO IN UN'APP

Il Modulo **“L'Italiano in APP”** un percorso di pregrafismo, cioè un perfezionamento di tutte le abilità necessarie al successivo apprendimento della scrittura, ed in particolare per la coordinazione oculo-manuale, le abilità grafo-motorie e l'orientamento spaziale. Il bambino potrà così conoscere e controllare il proprio corpo, sviluppando le proprie abilità manuali come la flessibilità del movimento rotatorio della mano, l'acquisizione del tracciato grafico e infine consolidare la direzionalità (dx, sx).

Saranno proposte APP che stimoleranno i canali linguistici, espressivi e comunicativi.

L'apprendimento della lingua scritta alla scuola dell'infanzia, si propone di portare il bambino attraverso un processo logico fatto di ipotesi e verifiche che porta a scoprire il codice alfabetico convenzionale attribuendo ad ogni simbolo alfabetico un valore sonoro. Attraverso dei giochi fonologici aiuteremo il bambino a sviluppare una riflessione sui suoni delle parole e sui loro significati arricchendo il lessico. Con il racconto di semplici storie si suggeriscono occasioni di scrittura e lettura spontanea stimolando la curiosità per il funzionamento del codice scritto.

L'Obiettivo è l'acquisizione di un metodo di studio, insieme al rafforzamento delle abilità di letto-scrittura, con un percorso didattico diversificato, individualizzato e attuato con apposite strategie, lavorando per gruppi di livello e con l'apertura delle classi parallele al fine di recuperare, consolidare e potenziare le competenze dei piccoli alunni.

ATTIVITÀ OPERATIVE E STRUMENTI anche DIGITALI

Sarà utilizzato il gioco che permette di motivare i bambini, sdrammatizzare le situazioni di insegnamento, divertirsi mentre si impara. Il gioco, nell'insegnamento-apprendimento della lingua madre, può svolgere un ruolo strategico, finalizzato cioè agli obiettivi generali che il progetto si pone. L'alunno in cooperazione con i docenti e con le nuove tecnologie sarà messo nelle condizioni di superare le difficoltà incontrate in modo da diventare protagonista attivo della costruzione delle sue competenze, incentivando la fiducia in sé, l'attenzione e la partecipazione. Si procederà con l'utilizzo di strumenti didattici volti a sviluppare i canali linguistici, espressivi e comunicativi e con l'attivazione di metodologie collaborative.

La valutazione non sarà approssimata e discrezionale, ma formativa, in quanto ad una fase di rilevazione e misurazione seguirà una di potenziamento e valorizzazione.

4. L'ITALIANO IN APP

Il Modulo **“L'Italiano in APP”** un percorso di pregrafismo, cioè un perfezionamento di tutte le abilità necessarie al successivo apprendimento della scrittura, ed in particolare per la coordinazione oculo-manuale, le abilità grafo-motorie e l'orientamento spaziale. Il bambino potrà così conoscere e controllare il proprio corpo, sviluppando le proprie abilità manuali come la flessibilità del movimento rotatorio della mano, l'acquisizione del tracciato grafico e infine consolidare la direzionalità (dx, sx).

Saranno proposte APP che stimoleranno i canali linguistici, espressivi e comunicativi.

L'apprendimento della lingua scritta alla scuola dell'infanzia, si propone di portare il bambino attraverso un processo logico fatto di ipotesi e verifiche che porta a scoprire il codice alfabetico convenzionale attribuendo ad ogni simbolo alfabetico un valore sonoro. Attraverso dei giochi fonologici aiuteremo il bambino a sviluppare una riflessione sui suoni delle parole e sui loro significati arricchendo il lessico. Con il racconto di semplici storie si suggeriscono occasioni di scrittura e lettura spontanea stimolando la curiosità per il funzionamento del codice scritto.

L'Obiettivo è l'acquisizione di un metodo di studio, insieme al rafforzamento delle abilità di letto-scrittura, con un percorso didattico diversificato, individualizzato e attuato con apposite strategie, lavorando per gruppi di livello e con l'apertura delle classi parallele al fine di recuperare, consolidare e potenziare le competenze dei piccoli alunni.

ATTIVITÀ OPERATIVE E STRUMENTI anche DIGITALI

Sarà utilizzato il gioco che permette di motivare i bambini, sdrammatizzare le situazioni di insegnamento, divertirsi mentre si impara. Il gioco, nell'insegnamento-apprendimento della lingua madre, può svolgere un ruolo strategico, finalizzato cioè agli obiettivi generali che il progetto si pone. L'alunno in cooperazione con i docenti e con le nuove tecnologie sarà messo nelle condizioni di superare le difficoltà incontrate in modo da diventare protagonista attivo della costruzione delle sue competenze, incentivando la fiducia in sé, l'attenzione e la partecipazione. Si procederà con l'utilizzo di strumenti didattici volti a sviluppare i canali linguistici, espressivi e comunicativi e con l'attivazione di metodologie collaborative.

La valutazione non sarà approssimata e discrezionale, ma formativa, in quanto ad una fase di rilevazione e misurazione seguirà una di potenziamento e valorizzazione.