

CAMPO DI ESPERIENZA: LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE - Gestualità, arte, musica, multimedialità -TUTTI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE		L'esplorazione delle possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme espressive, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.	
COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	AMBIENTE DI APPRENDIMENTO
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare e acquisire informazioni sotto la diretta supervisione dell'insegnante.	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare l'uso del computer e della Lim per semplici attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche con l'aiuto dell'insegnante e in collaborazione con i pari • Sperimentare l'uso di mouse e tastiera per muoversi nel monitor • Visionare immagini, opere artistiche, documentari 	Il computer e i suoi usi Mouse Tastiera Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, Lim)	<ul style="list-style-type: none"> - Attività di coppia per sperimentare l'uso del computer - Attività di piccolo gruppo per sperimentare l'uso della LIM - Attività di gruppo per visionare documenti, video, immagini con la LIM

Evidenze:

Con la supervisione dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche

Utilizzare tastiera e mouse; aprire icone e file, salvare.

Riconoscere lettere e numeri sulla tastiera

Utilizzare il PC e la LIM per visionare immagini, documentari, testi multimediali