



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo Statale

SIANO – BRACIGLIANO

Via Pulcino, snc – 84088 Siano (SA) – Tel. 0815181021



PROGETTO SUPPORTO ALLE ATTIVITA' DIDATTICHE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

(destinato al docente di potenziamento)

Deliberato dal Collegio dei docenti il 02/09/2026

IMPARARE GIOCANDO CON LE TIC

1. Premessa

La scuola dell'infanzia rappresenta il primo ambiente educativo nel quale il bambino sviluppa progressivamente autonomia, identità, competenze e capacità di interagire con gli altri. In questo percorso, le tecnologie digitali possono diventare strumenti didattici significativi se utilizzate in modo intenzionale, equilibrato e adeguato all'età.

Le **TIC (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione)** non devono essere considerate semplicemente strumenti per "far giocare" i bambini, ma possono essere utilizzate per creare situazioni di apprendimento, stimolare la curiosità, favorire la comunicazione e sostenere i processi di inclusione.

Il progetto nasce quindi dalla volontà di utilizzare le tecnologie come **strumento di potenziamento delle competenze**, attraverso esperienze operative, laboratoriali e ludiche.

Il docente di potenziamento assume un ruolo particolarmente importante perché può predisporre attività in piccolo gruppo, individualizzate e differenziate, collaborando con i docenti di sezione e intervenendo sui diversi livelli di sviluppo dei bambini.

2. Destinatari

Il progetto è rivolto ai bambini della scuola dell'infanzia, organizzati in:

- piccolo gruppo;
- gruppo omogeneo per età;
- gruppo eterogeneo;
- attività individualizzate, quando necessario.

Particolare attenzione può essere rivolta ai bambini che presentano difficoltà nell'area linguistica, cognitiva, relazionale, attentiva o nella gestione dell'autonomia.

3. Finalità

Le principali finalità sono:

- favorire lo sviluppo globale del bambino;
- potenziare le competenze linguistiche e comunicative;
- sviluppare attenzione, memoria e capacità di osservazione;
- stimolare il ragionamento logico;
- sviluppare creatività e immaginazione;
- favorire la capacità di risolvere semplici problemi;
- promuovere la collaborazione tra pari;
- sostenere l'autonomia;
- favorire l'inclusione;
- avviare a un utilizzo consapevole e responsabile delle tecnologie.

4. Obiettivi specifici

Area cognitiva

Il bambino sarà accompagnato a:

- riconoscere e discriminare colori, forme e dimensioni;
- classificare oggetti secondo semplici criteri;
- riconoscere sequenze;
- individuare relazioni causa-effetto;
- sviluppare capacità di osservazione;
- esercitare memoria e attenzione;
- risolvere semplici situazioni problematiche;
- comprendere semplici consegne.



Area linguistica

Attraverso storie digitali, immagini e attività interattive si intende:

- ampliare il vocabolario;
- stimolare la produzione verbale;
- comprendere e rielaborare brevi racconti;
- descrivere immagini;
- formulare semplici frasi;
- raccontare esperienze;
- sviluppare capacità di ascolto.

Area logico - matematica

Le attività digitali possono essere utilizzate per:

- riconoscere quantità;
- contare;
- associare numero e quantità;
- confrontare grandezze;
- ordinare elementi;
- riconoscere forme geometriche;
- costruire sequenze;
- sviluppare il pensiero logico.

Area grafico - creativa

Il bambino potrà:

- sperimentare il disegno digitale;
- utilizzare colori e forme;
- creare semplici composizioni;
- rielaborare immagini;
- realizzare prodotti individuali e collettivi;
- sviluppare fantasia e creatività.

Area relazionale

Il progetto mira inoltre a:

- rispettare il proprio turno;
- condividere gli strumenti;
- collaborare con i compagni;
- chiedere aiuto;
- aiutare gli altri;
- rispettare semplici regole;
- sviluppare fiducia nelle proprie capacità.

5. Strumenti tecnologici

A seconda delle dotazioni della scuola, possono essere utilizzati:

- LIM o monitor interattivo;
- tablet;
- computer;
- videoproiettore;
- macchina fotografica o fotocamera del tablet;
- cuffie, quando opportuno;
- registratore vocale;
- semplici robot educativi;
- applicazioni didattiche selezionate dal docente;
- risorse multimediali offline o disponibili attraverso piattaforme scolastiche.

È importante che la tecnologia non sostituisca l'esperienza concreta. Al contrario, dovrebbe essere utilizzata come **integrazione dell'esperienza manipolativa, corporea, grafica e relazionale**.

6. Attività dei percorsi laboratoriali



Esperienze digitali

- accendere e spegnere un dispositivo con l'aiuto dell'adulto;
- utilizzare il touch screen;
- selezionare un'immagine;
- trascinare semplici elementi;
- ascoltare un audio;
- seguire una consegna visiva.

L'obiettivo non è insegnare l'uso tecnico del dispositivo in sé, ma sviluppare **autonomia e intenzionalità nell'uso dello strumento**.

Esperienze nello spazio e nel tempo

1. ascoltano la storia;
2. riconoscono i personaggi;
3. individuano l'inizio, lo sviluppo e la conclusione;
4. riordinano immagini;
5. raccontano nuovamente la storia;
6. realizzano un disegno relativo all'esperienza.

In questo modo la tecnologia diventa un punto di partenza per un'attività linguistica e creativa.

Esperienze con numeri, forme e colori

Attraverso giochi interattivi si propongono attività di:

- riconoscimento dei colori;
- associazione;
- classificazione;
- seriazione;
- conteggio;
- riconoscimento delle forme;
- confronto tra quantità.

Le attività possono essere precedute da esperienze concrete con materiali presenti nella sezione.

Esperienze di coding

- pensiero sequenziale;
- orientamento spaziale;
- capacità di prevedere un'azione;
- problem solving;
- capacità di correggere l'errore.

Esperienze con le immagini

I bambini possono fotografare, con la guida dell'insegnante, alcuni momenti dell'esperienza scolastica.

Le fotografie vengono successivamente utilizzate per creare una semplice storia.

1. arriviamo;
2. salutiamo;
3. giochiamo;
4. facciamo un'attività;
5. riordiniamo;
6. andiamo a casa.

Il percorso permette di lavorare contemporaneamente su linguaggio, memoria, sequenzialità e consapevolezza delle proprie esperienze.

Esperienze di disegno digitale per favorire la creatività

I bambini possono sperimentare il disegno attraverso il tablet o la LIM.

- Disegna la tua casa;
- Disegna il tuo animale preferito;
- Completa il paesaggio;
- Disegna utilizzando solo forme geometriche";
- Colora seguendo una consegna.

Il prodotto digitale può poi essere integrato con il disegno tradizionale.



7. Metodologia

- **ludica**, perché il gioco rappresenta la modalità privilegiata di apprendimento nella scuola dell'infanzia;
- **laboratoriale**, attraverso il fare e lo sperimentare;
- **cooperativa**, attraverso attività a coppie e in piccolo gruppo;
- **inclusiva**, mediante attività accessibili e differenziate;
- **esperienziale**, collegando l'attività digitale alla realtà;
- **individualizzata**, rispettando tempi, interessi e livelli di sviluppo.

Un principio fondamentale può essere sintetizzato così: **prima l'esperienza concreta, poi la rielaborazione digitale**. In questo modo lo strumento tecnologico non diventa fine a sé stesso, ma supporta il processo educativo.

8. Ruolo del docente di potenziamento

Il docente di potenziamento può svolgere diverse funzioni:

- progettare attività specifiche in accordo con i docenti di sezione;
- osservare i bisogni dei bambini;
- organizzare piccoli gruppi;
- predisporre materiali digitali;
- adattare le attività alle diverse capacità;
- sostenere i bambini maggiormente in difficoltà;
- favorire la partecipazione di tutti;
- documentare i percorsi;
- monitorare i progressi;
- collaborare con le famiglie, quando previsto dalla progettazione scolastica.

Il docente non lavora quindi semplicemente “al computer” con i bambini, ma utilizza le TIC come **strumento pedagogico per raggiungere obiettivi educativi precisi**.

9. Inclusione

Un punto particolarmente importante del progetto riguarda l'inclusione.

Le TIC possono offrire possibilità di personalizzazione attraverso:

- immagini e simboli;
- supporti visivi;
- audio;
- attività con diversi livelli di difficoltà;
- tempi di esecuzione personalizzati;
- consegne brevi e graduali;
- ripetizione dell'esercizio;
- feedback immediato.

Per un bambino che presenta difficoltà linguistiche, ad esempio, un'immagine accompagnata da un audio può facilitare la comprensione della consegna.

Per un bambino che fatica a mantenere l'attenzione, invece, un'attività breve, interattiva e strutturata può rappresentare un efficace supporto motivazionale.

10. Organizzazione dei tempi

Il progetto può essere sviluppato durante l'intero anno scolastico, con incontri periodici.

- **fase iniziale**: osservazione e rilevazione dei bisogni;
- **fase 1**: familiarizzazione con gli strumenti;
- **fase 2**: attività linguistiche e cognitive;
- **fase 3**: attività logico-matematiche e coding;
- **fase 4**: attività creative e multimediali;
- **fase finale**: produzione e documentazione degli elaborati.

11. Verifica e valutazione



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Istituto Comprensivo Statale

SIANO – BRACIGLIANO

Via Pulcino, snc – 84088 Siano (SA) – Tel. 0815181021



Nella scuola dell'infanzia la verifica è prevalentemente basata sull'**osservazione sistematica**.

Il docente può osservare:

- partecipazione;
- attenzione;
- comprensione delle consegne;
- autonomia nell'attività;
- capacità di utilizzare semplici strumenti;
- capacità di comunicare;
- capacità di collaborare;
- capacità di risolvere semplici problemi;
- progressi rispetto alla situazione iniziale.

Non è quindi necessario valutare la “bravura tecnologica” del bambino, ma verificare **quali competenze educative e cognitive vengono sviluppate attraverso l'uso della tecnologia**.

IL DOCENTE PROVVEDE A REGISTRARE LE ATTIVITÀ SUL R.E. REGOLARMENTE.

I risultati saranno riportati nei verbali dei consigli di intersezione, relativamente all'ordine del giorno: andamento delle attività didattiche.

12. Competenze attese

Al termine del percorso il bambino, in relazione alla propria età e al proprio livello di sviluppo, dovrebbe essere in grado di:

- utilizzare semplici strumenti digitali con la guida dell'adulto;
- seguire consegne attraverso immagini e supporti multimediali;
- partecipare a giochi e attività digitali rispettando le regole;
- utilizzare le TIC per comunicare e creare;
- riconoscere semplici sequenze;
- affrontare semplici problemi;
- collaborare con i compagni;
- utilizzare la tecnologia in modo gradualmente più consapevole.

15. Valore del progetto per il potenziamento

L'aspetto più interessante è che il progetto permette di **coniugare potenziamento e inclusione**.

La stessa attività può infatti essere proposta a livelli diversi. Per esempio, in un'attività sulle sequenze:

- un bambino può semplicemente riconoscere due immagini;
- un altro può ordinare quattro immagini;
- un altro ancora può costruire e raccontare una sequenza autonoma.

In questo modo **non si propone un'attività completamente diversa a ogni bambino**, ma si costruisce un'esperienza comune con differenti livelli di complessità.

Questo rende il progetto particolarmente adatto al **docente di potenziamento**, perché consente di intervenire sui bisogni individuali mantenendo il bambino all'interno del gruppo e dell'esperienza condivisa.