

Scuola dell'Infanzia NUOVA ITALIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE			COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE		
CAMPI DI ESPERIENZA			I DISCORSI E LE PAROLE- Comunicazione, lingua, cultura. <i>Il bambino sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute. Comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana. Ha sviluppato l'attitudine a porre domande, esprime emozioni e sentimenti.</i>		
Dimensioni	CRITERI	Livello Iniziale	Livello Base	Livello Intermedio	Livello Avanzato
ASCOLTO	<i>Ascoltare testi da fonti orali diverse. Applicare strategie di ascolto. Partecipare Al commento-confronto.</i>	<i>Ascolta semplici messaggi e si esprime attraverso la parola-frase</i>	<i>Ascolta e comprende testi letti dall'insegnante o dai media, esprime su richiesta un suo parere.</i>	<i>Ascolta e comprende testi letti dall'insegnante o dai media e partecipa al commento con suo contributo. Applica qualche strategia di ascolto.</i>	<i>Ascolta e comprende Testi di vario Tipo letti dalle insegnanti o dai media e si confronta nella discussione successiva apportando contributi positivi.</i>

Comprensione (elementi narrativi)	Cogliere gli elementi narrativi. Dividere in sequenze. Ricostruire l'ordine temporale.	Racconta per imitazione/ ripetizione e utilizza prevalentemente un linguaggio Gestuale accompagnato da semplici parole.	Con la guida delle insegnanti o di un compagno, in una semplice narrazione, riordina le sequenze che vengono proposte. Riconosce i ruoli di alcuni.	In un testo narrativo, riconosce le sequenze e ne ricostruisce l'ordine temporale. Riconosce i ruoli della maggior parte dei personaggi e le caratteristiche degli ambienti.	Divide un testo narrativo nelle giuste sequenze e ricostruisce correttamente l'ordine temporale riconoscendo i rapporti causa-effetto. Riconosce i ruoli di tutti i personaggi e le caratteristiche degli ambienti.
Espressione	Esprime in modo compre e strutturato i propri pensieri, vissuti, bisogni, esperienze.	Si esprime con un semplice linguaggio e interviene nelle conversazioni solo su richiesta dell'insegnante.	Esprime Vissuti ed esperienze supportato da domande precise e strutturate da parte dell'insegnante, ma non riferite a dimensioni temporali definite.	Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni, in modo Pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro, scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando Attività e situazioni.	Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'insegnante.

Comunicazione	<i>Comunicare nel gioco e nelle attività con i compagni. Partecipare alle discussioni e conversazioni a tema</i>	<i>Esprime i propri sentimenti /bisogni attraverso semplici informazioni; verbalizza il significato dei propri elaborati grafici su richiesta dell'insegnante e con semplici termini.</i>	<i>Interagisce con i compagni attraverso parole, frasi, cenni e azioni.</i>	<i>Illustra un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni.</i>	<i>Inventa insieme ai compagni situazioni di gioco, storie, giochi e passatempi; l'interazione con i compagni è ricca di scambi e di informazioni.</i>
----------------------	---	--	--	--	---

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
CAMPI DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO. Ordine, misura, spazio, tempo, natura. <i>Padroneggiare abilità di tipo logico.</i> <i>Interiorizzare le coordinate spazio-temporali. Orientarsi nel modo dei simboli delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. Rilevare le caratteristiche principali di eventi, oggetti e situazioni. Formulare ipotesi, ricercare soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana</i>

Dimensioni	CRITERI	Livello Iniziale	Livello Base	Livello Intermedio	Livello Avanzato
ORDINARE MISURARE Raggruppare	<i>Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità, compiere misurazioni mediante semplici strumenti.</i>	<i>Con l'aiuto dell'insegnante ordina e raggruppa oggetti in base a caratteristiche salienti. Trova difficoltà a identificare alcune proprietà.</i>	<i>Ordina oggetti in base a macro caratteristiche su indicazione dell'insegnante.</i>	<i>Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni anche combinate.</i>	<i>Raggruppa e ordina oggetti giustificando i criteri; in classificazioni o seriazioni date di oggetti o rappresentate graficamente.</i>

<i>Osservare ed esplorare</i>	<i>Osservare, esplorare e individuare caratteristiche dell'ambiente e del paesaggio e distinguere le trasformazioni dovute al tempo e all'azione di agenti diversi.</i>	<i>Osserva i fenomeni naturali, esplora e coglie le trasformazioni tramite l'uso di tutti i sensi</i>	<i>Individua differenze e Trasformazioni dell'ambiente e pone domande sulle ragioni</i>	<i>Coglie la ciclicità del tempo, l'avvicinarsi delle stagioni e le caratteristiche, rappresentandole graficamente.</i>	<i>Individua le trasformazioni naturali nel territorio, nelle cose, negli animali e nelle persone e sa darne motivazione. Riproduce graficamente le stagioni sapendovi collocare azioni, fenomeni, ricorrenze (es. estate=vacanze; natale=inverno..)</i>
<i>RAPPRESENTARE /SPIEGARE</i>	<i>Illustrare con il disegno- fare semplici commenti e considerazioni.</i>	<i>Con l'aiuto dell'insegnante e in modo semplice, riesce verbalmente a illustrare le esperienze e cerca di riprodurle graficamente.</i>	<i>Illustra con il disegno i risultati di esperienze e osservazioni e con il supporto di domande delle insegnanti riesce a motivare.</i>	<i>Illustra con il disegno e un semplice commento orale i risultati di esperienze e osservazioni</i>	<i>Illustra con il disegno, ricco di dettagli, e un commento orale i risultati di esperienze e osservazioni.</i>

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE			COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE		
CAMPI DI ESPERIENZA			TUTTI <i>Partecipare attivamente alle attività laboratoriali portando il proprio contributo personale. Reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito. Organizzare il proprio apprendimento e acquisire abilità.</i>		
DIMENSIONI	CRITERI	Livello. Iniziale	Livello Base	Livello Intermedio	Livello Avanzato
Organizzazione	Selezionare strumenti e procedure utili al proprio compito.	Se guidato dall'insegnante riesce a organizzare un semplice lavoro ma trova difficoltà a utilizzare strumenti e materiali.	Ha bisogno dell'adulto per progettare e portare a termine un compito. Anche per l'uso di strumenti e materiali ha bisogno dell'adulto.	Padroneggia i materiali con disinvoltura e li utilizza per portare a termine un compito.	Organizza in modo autonomo il proprio lavoro selezionando i materiali per creare e realizzare.

<i>Attuazione</i>	<i>Tradurre le idee in azione</i>	<i>Trova difficoltà a realizzare la successione delle fasi di un semplice lavoro. Solo con l'aiuto dell'insegnante riesce ad assolvere un compito.</i>	<i>Dimostra qualche incertezza nel rielaborare e produrre. Conosce le tecniche espressive ma ha bisogno dell'adulto per usarle.</i>	<i>Sa inventare e produrre in modo personale. Conosce le tecniche espressive e le usa in modo adeguato e autonomo.</i>	<i>Inventa, rielabora e realizza in modo personale motivando le scelte. Conosce e usa le diverse tecniche con consapevolezza e disinvoltura.</i>
<i>Creatività</i>	<i>Usare immaginazione e originalità per esprimersi</i>	<i>Con l'aiuto dell'insegnante utilizza semplici tecniche espressive.</i>	<i>Produce e rielabora in modo essenziale. Utilizza le diverse tecniche espressive in modo essenziale.</i>	<i>Produce e rielabora in modo ricco e completo. Utilizza le diverse tecniche espressive in modo significativo.</i>	<i>Produce e rielabora in modo fantasioso e utilizza tecniche espressive in modo pertinente e sicuro.</i>
<i>SOCIALITA'</i>	<i>Lavorare e collaborare nel gruppo.</i>	<i>Collabora poco e solo se sollecitato si impegna a lavorare insieme ai compagni.</i>	<i>Solo se è sollecitato lavora in gruppo in modo attivo. Con la mediazione dell'insegnante è disposto a collaborare.</i>	<i>Partecipa al lavoro di gruppo e accetta volentieri i propri compagni offrendo aiuto.</i>	<i>Lavora nel gruppo apportando il proprio contributo. Dà valore alle proposte altrui e spontaneamente offre il suo aiuto a chi ne ha bisogno.</i>

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
CAMPI DI ESPERIENZA	<i>IL SE' E L'ALTRO- Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme.</i> <i>Sviluppare il senso dell'identità personale, percepire le proprie esigenze e i propri sentimenti ed esprimerli in modo sempre più adeguato. Riflettere, confrontarsi, discutere con adulti e compagni. Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri. Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, dei luoghi e dell'ambiente.</i>

Dimensioni	CRITERI	Livello Iniziale	Livello Base	Livello Intermedio	Livello Avanzato
Interazione	<i>Interagire adeguatamente sul piano comunicativo e ludico con atteggiamenti positivi</i>	<i>Interagisce con molta difficoltà nel gruppo e solo con l'aiuto dell'insegnante partecipa al gioco comune.</i>	<i>Mostra attenzione. Interagisce, guidato dalle domande dell'insegnante, con semplici interventi alle conversazioni comunicazioni e gioco comune.</i>	<i>È attento e interessato; interviene con domande, esprime ciò che pensa spiegandolo; rispetta i turni di parola.</i>	<i>E' attento, interessato e pone domande pertinenti. Rispetta i turni di parola. Spiega il perché del proprio punto di vista, facendosi comprendere chiaramente e riformulando le sue opinioni se necessario</i>

<i>Collaborazione Individuale e Cooperative Learning</i>	<i>Collaborare nel lavoro comune. Portare a termine il proprio lavoro. Chiedere e dare aiuto.</i>	<i>Ha difficoltà di collaborare nel gruppo e mostra poca disponibilità al confronto.</i>	<i>Collabora per gli aspetti essenziali. Porta a termine il lavoro con la guida dell'insegnante o di un compagno. Chiede aiuto e lo offre spontaneamente.</i>	<i>Collabora e porta a termine il proprio lavoro. Condivide esperienze con i compagni e contribuisce con qualche proposta al lavoro comune. Chiede e dà aiuto.</i>	<i>Collabora e porta a termine il proprio lavoro anche di fronte a qualche imprevisto. Contribuisce con proposte al lavoro comune. Collabora costantemente con i compagni. Chiede e dà aiuto ponendo attenzione a chi è in difficoltà.</i>
RISPETTO DELLE REGOLE	<i>Assumere comportamenti corretti a scuola e fuori scuola</i>	<i>Rispetta poco le regole stabilite e i beni comuni della scuola e dell'ambiente extrascolastico. Trascura il proprio materiale e gli spazi i cui svolge le attività.</i>	<i>Rispetta le regole essenziali ed esprime qualche considerazione sulla loro funzione con la guida dell'insegnante.</i>	<i>Rispetta le regole con continuità a scuola e fuori. Riflette sul loro significato e sulla loro funzione.</i>	<i>Rispetta le regole con continuità anche in situazioni più complesse a scuola e fuori. Riflette criticamente sul loro significato e sulla loro funzione.</i>

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE			COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
CAMPI DI ESPERIENZA			TUTTI <i>Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valuta alternative e prende decisioni. Porta a termine un compito e una iniziativa. Pianifica e organizza il proprio lavoro. Realizza semplici progetti. Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza e adotta strategie di problem solving.</i>		
Dimensioni	CRITERI	Livello Iniziale	Livello Base	Livello Intermedio	Livello Avanzato
Partecipazione e INIZIATIVA	<i>Si impegna in azioni concrete e pratiche. Collabora a partecipare alle attività collettive. Prende iniziative di gioco e di lavoro.</i>	<i>Esegue attività collettive imitando i compagni. Si adegua alle decisioni dell'insegnante e del gruppo sia nel gioco che nel lavoro.</i>	<i>Si impegna sollecitato dall'insegnante seguendo le indicazioni di lavoro e di gioco. Fa qualche proposta.</i>	<i>Realizza le azioni pratiche previste con una basilare autonomia facendo ipotesi sui possibili percorsi.</i>	<i>Realizza le azioni pratiche previste con autonomia e con iniziativa. Valuta aspetti positivi e negativi. Collabora con gli altri apportando contributi.</i>

Individuare- PROBLEM SOLVING	<i>Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza. Prende decisioni relative a giochi e a compiti in presenza di più possibilità.</i>	<i>Esegue i compiti solo su richiesta dall'insegnante.</i>	<i>Guidato dall'insegnante formula semplici ipotesi di soluzioni a problemi di gioco o di lavoro.</i>	<i>Ipotizza soluzioni ai problemi e le confronta. Individua la soluzione più adeguata utilizzando conoscenze e abilità acquisite-</i>	<i>Individua problemi, ipotizza soluzioni, le confronta e riconosce quelle più adeguate usando con padronanza conoscenze e abilità.</i>
---	--	--	---	---	---

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE			COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI		
CAMPI DI ESPERIENZA			IMMAGINI, SUONI, COLORI- Gestualità, arte, musica, multimedialità. <i>Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi e multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione , lettura).</i>		
Dimensioni	CRITERI	Livello Iniziale	Livello Base	Livello Intermedio	Livello Avanzato
Espressione	Usare tecniche espressive per elaborazioni grafico/plastico/pittoriche.	Esegue disegni schematici senza particolare finalità espressiva. Usa il colore ed ha bisogno dell'insegnante per attribuirli alla realtà.	Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare	Si esprime attraverso il disegno e le attività grafico-pittoriche con intenzionalità e buona accuratezza.	Si esprime attraverso un disegno ricco di particolari e li descrive anche verbalmente. Usa il colore per esprimere sentimenti ed emozioni. Rappresenta attraverso le tecniche grafico-pittoriche.

<i>Ascolto e produzione</i>	<i>Ascoltare brani musicali. Riprodurre ritmi e partecipare al canto corale.</i>	<i>Distingue suoni e rumori e ripete per imitazione canti e filastrocche musicali.</i>	<i>Riproduce suoni, rumori dell'ambiente , i ritmi. Canta semplici canzoncine.</i>	<i>Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo e con semplici strumenti. Canta canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione.</i>	<i>Produce sequenze sonore con strumenti come tamburelli, maracas, campanelli.. Canta canzoncine individualmente e in coro e partecipa alle attività di drammatizzazione con interesse portando contributi personali originali.</i>
<i>Consapevolezza</i>	<i>Riconoscere il valore dell'arte e apprezzare le opere artistiche del proprio territorio.</i>	<i>Osserva immagini statiche, foto, opere d'arte...riferendone l'argomento e le sensazioni evocate</i>	<i>Con la guida dell'insegnante, distingue un'opera artistica dal contesto ambientale ed esprime semplici commenti estetici.</i>	<i>Manifesta interesse per le opere d'arte e i beni culturali del proprio territorio ed esprime semplici giudizi estetici seguendo il proprio gusto personale.</i>	<i>Manifesta interesse e apprezzamento per le opere d'arte del proprio territorio, valutandole secondo il proprio gusto personale. Pone domande su di esse, sulla loro funzione e le rappresenta sotto forma di disegni e manufatti plastici.</i>

<i>Originalità</i>	<i>Realizzare manufatti e illustrazioni. Usare tecniche diverse manipolative e coloristiche.</i>	<i>Con la guida dell'insegnante utilizza strumenti grafici/ pittorici diversi : pastelli, pennarelli, tempere.</i>	<i>Usa diversi tipi di colore: matita, pennarelli, colori a dita, tempere...su spazi estesi di foglio e rispettando, con l'aiuto dell'insegnante, contorni definiti.</i>	<i>Usa diverse tecniche coloristiche. Rispetta i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo .</i>	<i>Nella coloritura, realizzata con diverse tecniche coloristiche e realismo cromatico, è originale e rispetta i contorni delle figure con precisione.</i>
---------------------------	---	---	---	---	---

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE			COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI		
CAMPI DI ESPERIENZA			IL CORPO E IL MOVIMENTO- Identità, autonomia, salute. <i>Padroneggiare abilità motorie di base in situazione diverse. Partecipare alle attività di gioco e di sport rispettandone le regole; utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo.</i>		
Dimensioni	CRITERI	Livello Iniziale	Livello Base	Livello Intermedio	Livello Avanzato
Consolidare	Potenziare specifici schemi motori (lanciare, afferrare...)	Con l'aiuto dell'insegnante partecipa ai giochi in piccolo gruppo ma non rispetta le regole	Partecipa ai giochi in coppia o in piccolissimo gruppo. Esegue percorsi riuscendo a lanciare e ad afferrare la palla. Rispetta le regole	Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicarsi, stare in equilibrio. Rispetta le regole dei giochi e interagisce con gli altri compagni.	Padroneggia gli schemi motori statici e dinamici. Rispetta le regole dei giochi e sa spiegarne il motivo. Mostra, nel gioco, con i compagni comportamenti positivi rispettando e interagendo con loro

<i>Padroneggiare</i>	<i>Controllare i propri movimenti per evitare rischi per sé stessi e per gli altri.</i>	<i>Con la guida dell'insegnante riesce, nel gioco, ad evitare situazioni potenzialmente pericolose. Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare</i>	<i>Padroneggia schemi motori di base: sedere, camminare, correre, saltare, rotolare... Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni.</i>	<i>Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita.</i>	<i>In presenza di situazioni potenzialmente pericolose, adotta comportamenti preventivi e li indica ai compagni. Ipotizza semplici misure di riduzione della pericolosità.</i>
<i>ESPRIMERE</i>	<i>Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo.</i>	<i>Partecipa ai giochi mimici e ritmici in modo discontinuo e interagisce solo se guidato dall'insegnante.</i>	<i>Segue semplici ritmi attraverso il movimento. Con l'aiuto dell'insegnante esegue movimenti mimici anche con attrezzi.</i>	<i>Si muove seguendo accuratamente ritmi. Controlla la coordinazione motoria eseguendo giochi mimici e semplici danze.</i>	<i>Muove il corpo seguendo ritmi e semplici danze. Esprime messaggi attraverso il movimento: drammatizzazioni, espressioni di sentimenti, attività mimiche. Distingue espressioni corporee che comunicano sentimenti.</i>

ESEGUIRE	<i>Eseguire giochi di movimento individuali e di squadra, rispettando i compagni, le cose, le regole.</i>	<i>Osserva in modo saltuario le regole stabilite in un gruppo, non mostra adeguata consapevolezza della loro importanza.</i>	<i>Partecipa con i compagni ai giochi di squadra e con l'aiuto dell'insegnante accetta e osserva le regole.</i>	<i>Rispetta le regole nel gioco di squadra e accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto.</i>	<i>Ama i giochi di squadra, rispetta le regole e accetta anche le sconfitte incontestabili.</i>
-----------------	---	--	---	---	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			COMPETENZA DIGITALE -bambini anni 5		
CAMPI DI ESPERIENZA			TUTTI <i>Il bambino riconosce e distingue strumenti di ricerca semplice o di gioco. Inizia a usare lo strumento tecnologico(mouse, tastiera, touch). Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare, creare. Comunica e condivide, con adulti e coetanei, la propria esperienza mentre gioca. Impara a condividere il gioco. Racconta ciò che vede sugli schermi. Rispetta il proprio turno. Dà il proprio contributo.</i>		
Dimensioni	Criteri	Livello Iniziale	Livello Base	Livello Intermedio	Livello Avanzato
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.	Con la supervisione e le istruzioni delle Insegnanti, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.	Assiste a giochi effettuati al computer da parte dei compagni. Con l'aiuto dell'insegnante prova a realizzare semplici disegni.	Sotto la supervisione e istruzioni precise delle insegnanti esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer.	Con precise istruzioni delle insegnanti, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; realizza semplici elaborazioni grafiche.	Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare,	Utilizza tastiera e mouse; apre	Utilizza il mouse e le frecce con difficoltà.	Utilizza il mouse e le frecce per muoversi	Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e	Utilizza con relativa destrezza il mouse per

<i>svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante</i>	<i>e chiude un programma</i>		<i>nello schermo Apre e chiude un programma con l'aiuto delle insegnanti</i>	<i>individua le principali icone che gli servono. Apre e chiude un programma su indicazione delle insegnanti</i>	<i>aprire e chiudere un programma e per muoversi autonomamente sullo schermo. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica.</i>
<i>Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante</i>	<i>Riconosce e utilizza lettere e numeri nella tastiera</i>	<i>Familiarizza con lettere e numeri e li distingue nei giochi didattici.</i>	<i>Riconosce alcune lettere del proprio nome e alcuni numeri sia sulla tastiera che in giochi didattici al computer.</i>	<i>Utilizza la tastiera alfabetica per scrivere il proprio nome. Utilizza le lettere che conosce per svolgere semplici giochi didattici al computer.</i>	<i>Utilizza la tastiera alfabetica per scrivere il proprio nome e alcune semplici parole. Utilizza le lettere e i numeri per eseguire giochi al computer.</i>

<i>Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante</i>	<i>Utilizza il pensiero computazionale</i>	<i>Riconosce le indicazioni avanti e indietro e si muove con difficoltà su grandi scacchiere con il corpo. Muove giocattoli/oggetti sulla scacchiera non sempre in modo adeguato.</i>	<i>Esegue e "legge" la sequenza, con l'aiuto dell'insegnante, di un semplice percorso utilizzando solo due indicatori (avanti, indietro) sia con il corpo che al computer. Si muove con qualche incertezza in spazi predefiniti (grandi scacchiere). Muove giocattoli/oggetti sulla scacchiera con difficoltà.</i>	<i>Esegue e "legge" al sequenza di un semplice percorso utilizzando solo due indicatori (avanti, indietro) sia con il copro, al computer e su schede. Si muove su spazi predefiniti (grandi scacchiere). Muove giocattoli/oggetti sulla scacchiera con qualche incertezza.</i>	<i>Esegue e "legge" la sequenza di un percorso (es. avanti, avanti, destra, avanti, sinistra, avanti...) sia con il corpo, al computer e su schede operative. si muove in spazi predefiniti (grandi scacchiere). Muove giocattoli/oggetti sulla scacchiera dando le giuste indicazioni.</i>
--	--	---	--	--	---

<i>Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante</i>	<i>Visiona immagini, documentari, testi multimediali</i>	<i>Assiste a rappresentazioni multimediali.</i>	<i>Visiona immagini e brevi documentari presentate dall'insegnante.</i>	<i>Visiona con interesse e curiosità immagini, brevi documentari, presentati dall'insegnante.</i>	<i>Richiede di visionare immagini, documentari e testi multimediali</i>
--	--	---	---	---	---