

SCUOLA DELL'INFANZIA

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	<ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al computer, alla LIM, con il tablet ● Sviluppare il pensiero computazionale 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tastiera ● Icone principali ● Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (LIM, tablet) ● Coding
<p>EVIDENZE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza la LIM per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche ● Riconosce e utilizza lettere e numeri nella tastiera o in software didattici ● Utilizza il pensiero computazionale 		

SEZIONE B: RUBRICA DI VALUTAZIONE			
COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	CRITERI EVIDENZE	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire	Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza la LIM per	4. AVANZATO	Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza la LIM per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche.
		3. INTERMEDIO	Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; realizza semplici elaborazioni grafiche.

informazioni, con la supervisione dell'insegnante.	attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.	2. BASE	Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer.
		1. INIZIALE	Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati alla LIM da parte dei compagni. Con l'aiuto dell'insegnante prova a realizzare semplici disegni.
	Riconosce e utilizza lettere e numeri nella tastiera o in software didattici.	4. AVANZATO	Utilizza la tastiera alfabetica per scrivere il proprio nome e alcune semplici parole. Utilizza le lettere e i numeri per eseguire giochi al computer e alla LIM.
		3. INTERMEDIO	Utilizza la tastiera alfabetica e inizia a scrivere il proprio nome. Utilizza le lettere che conosce per svolgere semplici giochi didattici al computer e alla LIM.
		2. BASE	Riconosce alcune lettere del proprio nome e alcuni numeri sia sulla tastiera che in giochi didattici al computer e alla LIM.
		1. INIZIALE	Familiarizza con lettere e numeri e li distingue nei giochi didattici al computer e alla LIM.
	Utilizza il pensiero computazionale.	4. AVANZATO	Esegue e legge la sequenza di un percorso (es: avanti, destra, sinistra...) sia con il corpo, alla LIM e su schede anche dettate da un compagno. Si muove con sicurezza in spazi predefiniti (grandi scacchiere) Muove giocattoli /oggetti sulla scacchiera dando le giuste indicazioni.
		3. INTERMEDIO	Esegue e legge la sequenza di un semplice percorso utilizzando solo due indicatori (avanti, indietro) sia con il corpo, alla LIM e su schede. Si muove in spazi predefiniti (grandi scacchiere) Muove giocattoli/ oggetti sulla scacchiera con qualche incertezza.
		2. BASE	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 alla LIM. Si muove con qualche incertezza in spazi predefiniti (grandi scacchiere). Muove giocattoli/ oggetti sulla scacchiera con aiuto.
		1. INIZIALE	Riconosce le indicazioni avanti e indietro e si muove con aiuto su grandi scacchiere con il corpo. Muove giocattoli /oggetti sulla scacchiera guidato dall'insegnante.