

Allegato 1

COMPETENZE CHIAVE DI RIFERIMENTO (I campi d'esperienza prevalenti e concorrenti)	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA (Descrittori di competenza)	LIVELLI DI PADRONANZA			
		1	2	3	4
COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA	Padroneggia gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale.				
	Esegue correttamente consegne seguendo semplici istruzioni.				
	Ascolta le comunicazioni altrui intervenendo in modo appropriato.				
COMPETENZA DI BASE MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA (La conoscenza del mondo)	Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra ecc.; seguendo correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.				
	Pone domande, discute e confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.				
	Effettua la corrispondenza numero-quantità con i numeri da 1 a 9.				
	Esplora e individua le possibili funzioni e usi dell'artefatto tecnologico ScratchJr.				
COMPETENZA DIGITALE (Tutti)	Con la supervisione dell'insegnante, utilizza il computer e tablet per giochi didattici.				
	Riconosce e apre l'app ScratchJr.				
	Riconosce il tasto Home per accedere su ScratchJr.				
	Sa iniziare un nuovo progetto cliccando sull'icona.				
	Inserisce e modifica gli Sprites.				
	Inserisce e modifica gli Stages.				
	Inserisce il blocco di azione START con la bandierina verde.				
	Inserisce i blocchi di movimento (blu).				
	Inserisce il blocco di registrazione (verde).				
	Inserisce il blocco di FINE azione (rosso).				
IMPARARE AD IMPARARE (Tutti)	Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure risolutive.				
	Acquisisce ed interpreta l'informazione.				
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE (Il sé e l'altro – tutti)	Gioca e lavora in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.				
	Osserva le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo.				
	Si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.				

SPIRITO D'INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITÀ (Tutti)	Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valuta alternative, prende decisioni.				
	Assume e porta a termine compiti e iniziative.				
	Pianifica e organizza il proprio lavoro realizzando semplici progetti.				
	Adotta strategie di problem solving.				
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (Il corpo e il movimento immagini, suoni, colori)	Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo.				
	Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento.				
	Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.				