

**SEZIONE A: traguardi formativi  
4 anni**

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZA DIGITALE:</b> La competenza digitale consiste nel saper usare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società e dell'informazione. Essa implica abilità di base nella tecnologia dell'informazione e della comunicazione e è ritenuta una competenza chiave perché consente di promuovere lo sviluppo e diffondere l'idea del cambiamento necessario alla scuola in relazione ad una società digitale.		
<b>Fonti di legittimazione:</b>	Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006; Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012; Legge 13 luglio 1015 n. 107 - art.1.7 e 1.56.; Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)		
<b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>	<b>TUTTI</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, con la supervisione dell'insegnante.	1. Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli  2. Visionare immagini, opere artistiche su istruzione dell'insegnante	Conoscere il computer e i suoi usi: mouse e tastiera  Conoscere altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili.)	Vedi abilità
Utilizzare il pensiero computazionale in diverse attività didattiche.	3. Programmare percorsi che consentano la soluzione di problemi attraverso step	Utilizzare gli oggetti come artefatti cognitivi che gli permettono di pensare e fare ipotesi	Vedi abilità

SEZIONE B: Livelli di padronanza		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE	
LIVELLI DI PADRONANZA		
PARZIALE	INTERMEDIO	AVANZATO
1. Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte degli altri compagni.	Dimostra un discreto interesse ed esegue semplici giochi al computer se sollecitato dall'insegnante	Utilizza correttamente la tastiera, il mouse e dimostra interesse e curiosità
2. Assiste a rappresentazioni multimediali	Visiona immagini presentate dall'insegnante	Visiona immagini, documentari e cortometraggi con interesse e curiosità
3. Non è interessato ad eseguire semplici giochi o attività al computer	Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi/attività al computer.	Utilizza il computer per attività e semplici giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando con relativa destrezza il mouse per aprire icone, file, cartelle e per salvare.

