



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE,  
DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "N. SAURO"**

Sede: Via N.Sauro,135 20861 BRUGHERIO (MB)

TEL 039/2873466 – FAX 039/2873478 - C.F.94581320150-C.M.MIIC8AL00T

miic8al00t@istruzione.it- [miic8al00t@pec.istruzione.it](mailto:miic8al00t@pec.istruzione.it)

<http://www.icsauro-brugherio.gov.i>

FASCIA	3 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE	
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Eeguire semplici giochi seguendo delle indicazioni.  Visionare immagini presentate dall'insegnante.	Trovare soluzioni a semplici problemi. Seguire semplici indicazioni visive. Seguire semplici indicazioni verbali. Riconoscere oggetto/soggetti. Indicare oggetti /soggetti. Nominare oggetti/soggetti. Usare il corpo per imitare posture. Usare il corpo per imitare animali. Usare il corpo per imitare personaggi...	Le parti del corpo.

FASCIA	4 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	<b>COMPETENZA DIGITALE</b>	
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Eseguire semplici giochi con il computer.  Controllare la coordinazione oculo-manuale in attività che richiedono l'uso di strumenti digitali.	<p>Accendere un tablet e computer. Spegnere un tablet e computer. Usare un dito per scegliere icone. Usare il mouse per scegliere icone Seguire semplici indicazioni visive Seguire semplici indicazioni verbali.</p> <p>Verbalizzare adeguatamente le esperienze.</p>	<p>La funzione dello strumento. Le scansioni temporali.</p>



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE,  
DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "N. SAURO"**

Sede: Via N.Sauro,135 20861 BRUGHERIO (MB)

TEL 039/2873466 – FAX 039/2873478 - C.F.94581320150-C.M.MIIC8AL00T

miic8al00t@istruzione.it- miic8al00t@pec.istruzione.it

<http://www.icsauro-brugherio.gov.i>

FASCIA	5 ANNI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE	
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Usare la tastiera alfabetica Usare la tastiera numerica.  Usare strumenti informatici in situazioni significative di gioco individuale.  Usare strumenti informatici in relazione con gli altri.	Riconoscere simboli.  Eeguire procedure per accedere ad un programma di gioco/grafica. Rispettare il proprio turno nell'attività. Condividere istruzioni di gioco.	Le lettere e i numeri.  Le regole. Le procedure di un gioco.