

TABELLA A.I

CAPITOLO I. APPRENDIMENTO E APPLICAZIONE DELLE CONOSCENZE – APPENDIMENTO DI BASE

Codice dI310 Imparare attraverso semplici azioni con un solo oggetto	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Manipola nuovi giochi																				
Manipola giocattoli diversi per forma, colore e dimen- sioni (peluche, costruzio- ni, giocattoli sonori, gio- cattoli in gomma ecc.)																				
Manipola un libro carto- nato e lo scruta utilizzan- do il senso della vista e del tatto (immagini, materia- li ecc.)																				
Sfoggia un libro sensoriale attivando le percezioni ci- nestetiche (per vedere, per toccare, per sentire)																				
Afferra un giocattolo per scoprirne l'uso																				
Afferra un giocattolo con due dita																				
Afferra con sicurezza un giocattolo in movimento																				

[illegible]

TABELLA A.2

CAPITOLO I. APPRENDIMENTO E APPLICAZIONE DELLE CONOSCENZE – APPRENDIMENTO DI BASE

Codice d1311 Imparare attraverso azioni che mettono in relazione due o più oggetti	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Sbatte un bastone su un tavolo (per sperimentare la consistenza/peculiarità del materiale, per scoprirne l'effetto, per sentirne il ru- more prodotto ecc.)																				
Sovrappone due o più cu- bi per costruire una torre																				
Lega una corda a un carretto e lo trascina verso una dire- zione stabilita per giocare																				
Incastra chiodini su una ta- voletta forata																				
Infila perle in un filo																				
Lancia una palla dentro un cerchio																				
Lega conchiglie tra loro con lo spago per confezio- nare braccialetti e collane																				
Realizza un bavaglino per un peluche con del filo e un pezzo di stoffa																				

TABELLA A.3

CAPITOLO I. APPRENDIMENTO E APPLICAZIONE DELLE CONOSCENZE – APPENDIMENTO DI BASE

Codice dr312 Imparare attraverso azioni che mettono in relazione due o più oggetti tenendo conto delle loro caratteristiche specifiche	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Infila palline bucate nelle asticelle di un abaco per imparare a contare																				
Taglia fogli di carta con le forbici (per creare striscio- line, per giocare, per realiz- zare un lavoretto manuale)																				
Classifica le costruzioni per colore (rosso, giallo, blu)																				
Classifica le costruzioni per forma (cerchio/ton- do, quadrato, rettangolo, triangolo, cilindro)																				
Classifica le costruzioni per dimensioni (grande, piccolo, medio)																				
Incastra pezzi diversi di giocattoli miniaturizzati																				

[illegible]

TABELLA A.4

CAPITOLO I. APPRENDIMENTO E APPLICAZIONE DELLE CONOSCENZE – APPENDIMENTO DI BASE

Codice d'r313 Apprendere attraverso il gioco simbolico	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Gioca con un trenino simulandone la corsa attraverso la spinta intenzionale in avanti, indietro, a destra e a sinistra																				
Prende una confezione di costruzioni e immagina che sia un tegame di cibo																				
Usa una carota per rappresentare il naso di un pupazzo di neve																				
Stende un orsacchiotto su un tavolo per "metterlo a letto"																				
Appoggia dei sassolini in un piccolo recipiente per rappresentare del cibo																				
Avvicina un bastoncino a una bambola e simula l'atto dell'imboccare																				

[illegible]

TABELLA A.5

CAPITOLO I. APPRENDIMENTO E APPLICAZIONE DELLE CONOSCENZE – APPRENDIMENTO DI BASE

Codice dr314 Apprendere attraverso il gioco di finzione	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Con un bastoncino di legno e un po' di terra fa finta di preparare una minestra (mescola, aggiunge, assaggia, sala)																				
Si mette a cavalcioni su una scopa come se fosse un cavallo e galoppa																				
Salta con le gambe raccolte e le braccia al petto fingendo di essere un canguro																				
Striscia sul pavimento, simulando il movimento e il verso del serpente																				
Dondola un braccio in avanti facendo finta che sia la proboscide di un elefante																				

[illegible]

TABELLA A.6

CAPITOLO I. APPRENDIMENTO E APPLICAZIONE DELLE CONOSCENZE – APPENDIMENTO DI BASE

Codice d'ISI Acquisizione di abilità complesse	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Sbatte gli elementi delle costruzioni tra loro, per sentirne il rumore																				
Tocca e manipola dadi per costruzioni, per giocare (osserva, valuta, compara)																				
Sovrappone due dadi per costruzioni, per giocare																				
Ordina i dadi per costruzioni in base alla somiglianza nella forma (è simile al tondo ecc.)																				
Ordina i dadi per costruzioni in base alla dimensione																				
Raggruppa dadi per costruzioni in base al colore																				

[illegible]

[illegible]

TABELLA A.7

CAPITOLO I. APPRENDIMENTO E APPLICAZIONE DELLE CONOSCENZE – APPRENDIMENTO DI BASE

Codice dr63 Pensare	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Pensa e decide il gioco che intende fare (a seconda del contesto, dell'ambiente e del materiale a disposizione)																				
Gioca a comporre e scomporre parole usando tessere plastificate (vocali, consonanti, sillabe)																				
Gioca a comporre una nuova parola, a partire dalla sillaba finale di una parola data																				
Gioca a trovare parole che iniziano con la sillaba iniziale di una parola data																				
Gioca a inventare catene di parole																				

[illegible]

TABELLA A.8

CAPITOLO 2. COMPITI E RICHIESTE GENERALI

Codice dz100 Intraprendere un compito semplice	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Giocando in palestra, inizia a correre verso una direzione stabilita																				
Predisporre una corda per saltare																				
Organizza il materiale (cubi, blocchi, scatoline) per giocare a costruire una torre																				
Raccoglie fiori in giardino e li ripone dentro un vaso per abbellire l'aula																				
Inizia l'attività della semina (prende il seme di una mela e lo pianta nella terra) per "giocare a sperimentare" insieme ai compagni																				

[illegible]

TABELLA A.9

CAPITOLO 2. COMPITI E RICHIESTE GENERALI

Codice d'101 Intraprendere un compito complesso	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Sale la scala dello scivolo, si siede in vettura e si lancia																				
Seleziona rocchetti di plastica colorati e costruisce sequenze ritmico-spaziali di diverso tipo																				
Valuta la distanza degli attrezzi e lo spazio da percorrere prima di effettuare un percorso di gioco psicomotorio																				
Predisporre le tessere del "Tangram" per comporre, scomporre e ricomporre figure geometriche diverse																				
Osserva e valuta le caratteristiche dei materiali di facile consumo per progettare la costruzione di pupazzi e giocattoli																				

TABELLA A.10

CAPITOLO 2. COMPITI E RICHIESTE GENERALI

Codice dz102 Intraprendere un compito singolo autonomamente	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Raggiunge un giocattolo intenzionalmente																				
Decide di giocare con un giocattolo usandolo secon- do la sua corretta funzione																				
Considera le dimensioni dei cubi in relazione tra loro per fare costruzioni																				
Prepara la tavola per fa- re merenda (tovaglietta, bicchiere, tovagliolo, me- renda)																				
Avvia la composizione di costruzioni con elementi modulari, seguendo una sua idea prestabilita																				
Si procura le istruzioni per creare manufatti e piccoli oggetti (portamatite, sca- tola portaoggetti, cornice)																				

TABELLA A.II

CAPITOLO 2. COMPITI E RICHIESTE GENERALI

Codice dz103 Intraprendere un compito singolo in gruppo	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Inventa e predispone un gioco da svolgere con gli amici, stimolato dalla ma- nipolazione di oggetti di uso comune (bottoni, per- le, spille, nastri colorati)																				
Organizza la conta per de- cidere chi “sta sotto” nei giochi di gruppo																				
Osserva, valuta e predispo- ne lo spazio da utilizzare per giocare ai “Quattro cantoni”																				
Delimita il confine dello spazio di gioco per giocare ad “Acchiapparella” con gli amici, progettando la scel- ta degli elementi fissi																				
Valuta la “preda” più facile da catturare prima di co- minciare il gioco “Rialzo”																				

[illegible]

TABELLA A.12

CAPITOLO 2. COMPITI E RICHIESTE GENERALI

Codice d'attività Completare un compito semplice	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Infilare le scarpe alla bambola per giocare																				
Finisce di colorare un disegno iniziato da un suo compagno																				
Gioca a perfezionare un'immagine annettendo i pezzi contrassegnati da un puntino																				
Unisce tra loro puntini numerati e completa un'immagine																				
Termina di mettere in ordine gli oggetti/giocattoli nel cassetto e lo chiude a chiave																				
Progetta, prepara e realizza gli inviti per la sua festa di compleanno (reperisce il materiale, seleziona i colori, sceglie i decori, inventa lo slogan, ultima il lavoro)																				

TABELLA A.13

CAPITOLO 2. COMPITI E RICHIESTE GENERALI

Codice d2105 Completare un compito complesso	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Completa una figura con gli incastri logici																				
Termina una successione ritmica di più attributi con gli incastri logici																				
Ultima un percorso a strut- tura curva con gli incastri logici e il materiale povero																				
Continua a giocare perfe- zionando la costruzione di solidi con la plastilina te- nendo conto delle caratte- ristiche specifiche																				
Gioca a realizzare un ma- nufatto seguendo le istru- zioni nella giusta sequenza operativa																				

TABELLA A.14

CAPITOLO 3. COMUNICAZIONE – CONVERSAZIONE E USO DI STRUMENTI E TECNICHE DI COMUNICAZIONE

Codice d3504 Conversare con molte persone	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Parla con un amico a scuola per trascorrere il tempo ricreativo																				
Chiacchiera con gli amici per decidere il gioco da fare insieme																				
Confida a un amico i suoi pensieri																				
Convince gli amici a giocare con il suo giocattolo																				
Prende la parola in una discussione tra amici e li coinvolge in un gioco scelto da lui																				
Partecipa a una conversazione sul gioco e spiega qual è il suo preferito																				

[illegible]

[illegible]

TABELLA A.15

CAPITOLO 4. MOBILITÀ – TRASPORTARE, SPOSTARE E MANEGGIARE OGGETTI

Codice d430 Sollevare e trasportare oggetti	In autonomia				Su sollecitazione				Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno				Su imitazione			
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	GIU
Solleva da terra i cubi per le costruzioni e li trasporta in un ambiente adatto per giocare (nella sua stanza, dentro l'aula, fuori dall'aula)																
Solleva da terra la scatola dei giochi e la trasporta nella sua camera																
Solleva in aria il trenino costruito da lui e lo mostra ai suoi compagni con orgoglio, spostandolo in diverse direzioni																
Solleva un carretto con uno spago e lo trascina per l'aula																
Alza i birilli caduti a terra e li trasporta nel contenitore																
Solleva un giocattolo da terra e lo trasporta per riporlo nel baule																

TABELLA A.16

CAPITOLO 6. VITA DOMESTICA – PROCURARSI I BENI NECESSARI

Codice d6200 Fare compere, acquistare	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Si adopera per acquistare un bel giocattolo da regalare al suo migliore amico																				
Cerca nei negozi di cartoleria il materiale di cancelleria che più utilizza e gli piace																				
Si informa sui negozi che vendono le racchette da volano																				
Si procura qualche mone- ta per comprare un pallone da calcio																				
Confronta il prezzo più conveniente tra diversi tipi di pattini a rotelle in vendita																				
Istruisce la mamma per acquistare il videogioco che più gli piace																				

[illegible]

TABELLA A.17

CAPITOLO 8. AREE DI VITA PRINCIPALI

Codice d8800 Gioco solitario	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Costruisce forme e figure incastrando cubi di legno tra loro																				
Gioca con la piramide ad anelli																				
Si diverte a giocare libera- mente con l'acqua																				
Colora i disegni di un libro																				
Si diverte a giocare con sca- toloni di dimensioni diver- se secondo modalità varie (si nasconde al loro inter- no, le trascina, le solleva, le spinge, finge che siano au- tomobili, giostre, camion dei pompieri)																				

[illegible]

[illegible]

TABELLA A.18

CAPITOLO 8. AREE DI VITA PRINCIPALI

Codice d88o1 Gioco da spettatori	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Guarda la gente che canta, balla, recita																				
Segue con interesse uno spettacolo di burattini fat- to dai bambini																				
Ammira le magie fatte da un mago nel corso di uno spettacolo																				
Osserva il gioco delle diffe- renze in una rivista di enig- mistica per bambini																				
È tra il pubblico in una re- cita scolastica																				
Si diverte a guardare gli ami- ci che giocano al mimo																				

[illegible]

TABELLA A.19

CAPITOLO 8. AREE DI VITA PRINCIPALI

Codice d8802 Gioco parallelo	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Prende parte al gioco "Chi manca?" uscendo intenzionalmente dall'aula per essere identificato dal compagno bendato																				
Regge un nastro e lo tira come se si trattasse di un serpente per far sì che i suoi amici possano divertirsi ad acchiapparlo																				
Svolge il ruolo di capogioco durante una partita di "Un bastimento carico di...", stabilendo la lettera iniziale dei nomi di persone, animali e cose per fornire il carico																				
Si diverte a preparare i cartelloni per allestire la Mostra del libro nella scuola																				
Gioca ad addobbare il teatro per la rappresentazione di una recita scolastica																				

[illegible]

TABELLA A.20

CAPITOLO 8. AREE DI VITA PRINCIPALI

Codice d88o3 Gioco cooperativo condiviso	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Insieme ai compagni, realizza con gli incastri logici un percorso che riproduce ciclicamente una successione ordinata di tre e quattro forme																				
Insieme ai compagni, realizza con gli incastri logici un percorso che riproduce ciclicamente una successione ordinata di più forme																				
Utilizza lo specchio per fare il gioco del parrucchiere insieme a un'amica																				
Usa le carte per fare diversi giochi a coppie o a squadre ("Rubamazzo", "Assodre pigliatutto", "Famiglia", "Uomo nero")																				
Gioca a "Schiacciamuro" con la palla insieme a un compagno																				

[illegible]

TABELLA A.2I

CAPITOLO 9. VITA SOCIALE, CIVILE E DI COMUNITÀ

Codice d9201 Sport	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Si impegna in un percorso di psicomotricità per partecipare a una gara a squadre																				
Contribuisce all'allestimento di un percorso psicomotorio																				
Partecipa a giochi di gruppo con la palla																				
Effettua un percorso a ostacoli con piccoli attrezzi (clavette, cerchi, palle, canestri, corde)																				
Fa una gara di corsa tra amici																				
Pedala sulla bicicletta rimanendo in equilibrio																				

TABELLA A.22

CAPITOLO 9. VITA SOCIALE, CIVILE E DI COMUNITÀ

Codice d'azione Artigianato	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Lavora la plastilina per realizzare una maschera di carnevale																				
Manipola la lana colorata per creare la faccia di un pupazzo																				
Rifinisce un pupazzo di lana con bottoni e spago colorato (fa gli occhi, il naso, la bocca, i capelli)																				
Fa un pupazzo di neve																				
Impasta diversi ingredienti per fare un ciambellone (farina, uova, zucchero, lievito)																				
Si impegna a inventare figure stilizzate con fili di lana o elastici colorati																				

[illegible]

TABELLA A.23

CAPITOLO I. PRODOTTI E TECNOLOGIA

Codice e i152 Prodotti e tecnologie utilizzati per il gioco	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Si diverte a manipolare il mouse del computer creando immagini e scritte																				
Utilizza il computer per trascorrere il tempo libero facendo scritte e disegni con il programma Word																				
Usa il computer per divertirsi a reperire e modificare immagini																				
Clicca sul pulsante "Forme" presente nel programma Word per creare disegni geometrici e giocare con la creatività																				
Cerca in ClipArt loghi divertenti per la sua raccolta di immagini multimediali																				

TABELLA A.2.4

CAPITOLO I. PRODOTTI E TECNOLOGIA

Codice eu1520 Prodotti e tecnologia generali per il gioco	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Realizza costruzioni semplici con blocchi, torri e cubi																				
Preme il tasto esatto per avviare il funzionamento di un giocattolo sonoro e dinamico																				
Si diverte saltando e correndo sui giochi gonfiabili																				
Dondola sull'altalena dandosi la spinta con le gambe																				
Scivola senza mani sullo scivolo																				
Lancia la palla in aria e la riprende al volo con due mani																				
Salta sul trampolino elastico																				

[illegible]

TABELLA A.25

CAPITOLO I. PRODOTTI E TECNOLOGIA

Codice e1521 Prodotti e tecnologia adattati per il gioco	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Gioca sugli autoscontri																				
Adopera giocattoli telecomandati (elicotteri, aerei, dirigibili, motoscafi, automobili) in uno spazio all'aperto																				
Adopera giocattoli telecomandati (elicotteri, aerei, dirigibili, motoscafi, automobili) in uno spazio chiuso evitando collisioni																				
Frequenta la Scuola guida per i bambini																				
Conosce le norme principali di circolazione stradale																				
Pratica la guida in un'area per bambini manovrando l'automobilina Jumping Jo																				

TABELLA A.26

CAPITOLO I. PRODOTTI E TECNOLOGIA

Codice e1300 Prodotti e tecnologia generali per l'istruzione	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Coglie il rapporto logico che lega l'immagine di una tessera da gioco a quella di un'altra tessera																				
Gioca con le tessere del do- mino, compiendo ragiona- menti per analogia																				
Modella oggetti reali o fan- tastici tridimensionali, per giocare e imparare																				
Scatta una fotografia con la macchina fotografica digitale																				
Gira un video utilizzando la fotocamera digitale																				
Scarica fotografie dalla macchina fotografica di- gitale per memorizzarle sul computer																				

[illegible]

TABELLA A.27

CAPITOLO I. PRODOTTI E TECNOLOGIA

Codice e1400 Prodotti e tecnologia generali per la cultura, la ricreazione e lo sport	In autonomia					Su sollecitazione					Con l'aiuto dell'adulto o di un compagno					Su imitazione				
	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU	OTT	DIC	FEB	APR	GIU
Gioca con un videogioco utilizzando il telecoman- do, sia da solo che con altri																				
Gioca con una console di un videogioco muovendo il corpo su una pedana																				
Scambia musiche con un amico, ascoltandole tra- mite l'uso del lettore MP3																				
Usa un tablet per vedere un film																				
Fa uso di un e-book reader per leggere e-book su nuo- vi giochi																				
Disputa una partita in re- te di calcio balilla (biliar- dino), in squadra con gli amici																				

