



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

STRATEGIE E PENSIERO LOGICO: NEL GIOCO DELLA DAMA

ISTITUTO COMPRENSIVO IC 5 SANTA LUCIA

SCUOLA QUARTIERE SANTA LUCIA.

CLASSE IA

A.S. 2023/2024

Insegnanti GIUSEPPINA PUGGIONI E MARIANNA ACCORTI

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

DALL'OSSERVAZIONE DEL GRUPPO CLASSE E' EMERSA LA NECESSITA' DI INTERVENIRE SULLA CAPACITA' STRATEGICA DEGLI ALUNNI QUANDO DEVONO PRENDERE DELLE DECISIONI E ORGANIZZARE IL TEMPO E IL MATERIALE LORO DISPOSIZIONE

COMPETENZE EUROPEE:

IN MATEMATICA, SCIENZE,
TECNOLOGIE E INGEGNERIA.

ALFABETICO FUNZIONALE

COMPETENZE CORRELATE:

COMPETENZA DIGITALE

TITOLO DELL'UDA

STRATEGIE E PENSIERO
LOGICO: NEL GIOCO DELLA
DAMA

DISCIPLINE COINVOLTE:

MATEMATICA

SCIENZE

ITALIANO

LABORATORI UTILIZZATI:

(15 h) LABORATORIO SUL GIOCO DELLA
DAMA CON SPERIMENTAZIONI DI
ESPRESSIVITA' CORPOREA

(10h) LABORATORIO IN DIGITALE SUL
GIOCO DELLA DAMA

LABORATORIO(AUTONOMO: 6h) DI
SCRITTURA

LABORATORIO(AUTONOMO: 9h) DI
LOGICO E STRATEGICO

COMPITO autentico: QUALE?

PROGETTARE E REALIZZARE UNA DAMIERA DA PARTE
DI CIASCUN ALUNNO CON LE PEDINE FATTE CON I
TAPPI DI PLASTICA, RICICLATI DALLE BOTTIGLIE.

ESERCIZIO DI FLASH MOB CON PRESENTAZIONE DI
UNA PARTITA DI DAMA E LE STRATEGIE USATE

PRODOTTO FINALE ATTESO: QUALE?

FLASH MOB CON PRESENTAZIONE DI UNA PARTITA DI
DAMA E LE STRATEGIE USATE

**VERIFICHE AUTENTICHE DI CONTROLLO DI
COMPETENZA NEL COMPITO AUTENTICO**

Risolvere quesiti logico matematici con lo s
alternative.

Elaborati sulla storia e origine di una damiera, testo regolativo utilizzato
per fornire indicazioni sulle mosse del gioco della dama.

UNITA' DI APPRENDIMENTO (estratto da format F. Da Re)
condivisione di senso con gli studenti e le famiglie – espansione della parte ideativa sintetizzata nella croce

Denominazione – titolo dell'UDA	STRATEGIE E PENSIERO LOGICO: NEL GIOCO DELLA DAMA
Compito autentico (come se lo spiegassimo ai ragazzi e alle famiglie) specificare i fattori caratteristici: <i>descrizione sommaria del percorso;</i> <i>scopo del percorso;</i> <i>modalità di lavoro: gruppi – frontale – lezioni dialogate – circle time – momenti assembleari</i>	COSTRUZIONE DI UNA DAMIERA PER IL GIOCO DELLA DAMA CON MATERIALE DI RICICLO SCRITTURA E PERCORSO IN ITALIANO CHE ISTRUIRA' SUGLI ASPETTI STORICI E CULTURALI DELLA DAMA E TESTO LABORATORIO ESPRESSIVITA' CORPOREA CON RIFERIMENTO IL GIOCO DELLA DAMA METODOLOGIE UTILIZZATE: PROBLEM SOLVING LEZIONE DIALOGATA LABORATORIO CORPOREO APPROCCIO DIGITALE FORMAZIONE DI PICCOLI GRUPPI DI LAVORO COOPERATIVE LEARNING
Discipline e laboratori con esperti <i>discipline coinvolte nei laboratori:</i> <i>contenuti curriculari agganciati ai laboratori - specificare</i>	LABORATORIO IN ANALOGICO DI COSTRUZIONE DI UNA DAMIERA PER IL GIOCO DELLA DAMA INTERAZIONE DIGITALE SUL GIOCO DELLA DAMA LABORATORIO SULL'ESPRESSIVITA' CORPOREA CON RIFERIMENTO AL GIOCO DELLA DAMA
Discipline e laboratori gestiti in autonomia <i>discipline coinvolte, contenuti curriculari: specificare quali</i>	LABORATORIO DI SCRITTURA E PERCORSO IN ITALIANO CHE ISTRUIRA' SUGLI ASPETTI STORICI E CULTURALI DELLA DAMA E REDIGERE DEI TESTI DI TIPO REGOLATIVO CON LE ISTRUZIONI SUL GIOCO DELLA DAMA 6 ore LABORATORIO DI MATEMATICA E STRATEGIE PER LA RISOLUZIONE DEI QUESITI MATEMATICI 9 ORE
Competenza/e chiave EU da sviluppare prioritariamente – <i>Indicare quali evidenze verranno sviluppate (usare le griglie per la valutazione delle competenze; selezionare e copiare le evidenze che interessano nella "parte nera" della griglia).</i>	MATEMATICHE E SCIENTIFICHE TECNOLOGICHE: RAPPRESENTARE MODELLI MATEMATICI E SCIENTIFICI, ADATTA PROCESSI MATEMATICI PER RISOLVERE PROBLEMI NEL CONTESTO QUOTIDIANO, PIANIFICA STRATEGIA IN CONTESTI NOTI

<p>Prodotto ATTESO e DESTINATARI e prodotti intermedi eventuali (gli stessi della "croce rossa")</p>	<p>ALUNNI E GENITORI</p> <p>DAMIERA PERSONALE CON LE PEDINE FATTE CON I TAPPI DI PLASTICA, RICICLATI DALLE BOTTIGLIE</p> <p>FLASH MOB CON LA PRESENTAZIONE DI UNA SIMULAZIONE DI UNA PARTITA DI DAMA E LE CONSEGUENTI STRATEGIE DEL GIOCO. GLI ALUNNI INTERPRETANO LE PEDINE.</p>
<p>Verifiche autentiche intermedie e finali (le stesse dichiarate nella "croce" iniziale")</p>	<p>Risolvere quesiti logico matematici con lo sviluppo di strategie alternative. Elaborati con la descrizione tecnico scientifica delle piante. Questionario dell'atelierista integrativo degli obiettivi formativi delineati dai docenti.</p>

PIANO DI LAVORO
SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi di applicazione	Attività (cosa fa lo studente)	Metodologia (cosa fa il docente)	Obiettivi di apprendimento quelli del vostro curriculum di IC (discipline)	Tempi	Evidenze delle competenze per la Valutazione (le stesse scritte nella tabella sopra e tratte dalle griglie)
-----------------------------	--	--	--	--------------	---

<p>1. FASE DELLA CONDIVISIONE DI SENSO:</p> <p><i>problematizzazione presentazione del compito di realtà sua organizzazione raccolta di idee</i></p>	<p>APPLICAZIONE LOGICA E CONFRONTO ARGOMENTATI VO SULLA PROPOSTA INIZIALE CHE SI INTENDE SVILUPPARE IL GIOCO E LE MOSSE TATTICHE DELLA DAMA</p> <p>ITALIANO: PRESENTAZIONE E DEI GIOCHI NELLA STORIA E RIFLESSIONI</p>	<p>L'INSEGNANTE, PROPONE AGLI ALUNNI UN PERCORSO CON IL GIOCO DELLA DAMA, FINALIZZATO AD ALLENARE LA CAPACITA' DI TROVARE DELLE STRATEGIE PER RAGGIUNGERE UN DETERMINATO OBIETTIVO. ATTRAVERSO IL DIALOGO CON GLI STUDENTI, RACCOGLIE LE IDEE ATTRAVERSO DOMANDE STIMOLO: SECONDO VOI COSA VOGLIAMO CONOSCERE E FARE? IL DOCENTE FISSA LE PROPOSTE DEGLI STUDENTI IN BASE ALLE DISCIPLINE COINVOLTE</p> <p>CONOSCERE LA STORIA: ORIGINI E SVILUPPO NEL TEMPO DEI GIOCHI, IN PARTICOLARE QUELLO DELLA DAMA</p>	<p>RAPPRESENTARE , CONFRONTARE ED ANALIZZARE FIGURE GEOMETRICHE, SOPRATTUTTO A PARTIRE DA SITUAZIONI REALI</p> <p>UTILIZZARE CON SICUREZZA LE TECNICHE E LE PROCEDURE DEL CALCOLO ARITMETICO, SCRITTO E MENTALE, ANCHE CON RIFERIMENTO A CONTESTI REALI</p> <p>LEGGERE COMPRENDERE E INTERPRETARE TESTI SCRITTI DI VARIO TIPO</p>	<p>n. h2</p>	<p>RAPPRESENTARE MODELLI MATEMATICI E SCIENTIFICI, ADATTA PROCESSI MATEMATICI PER RISOLVERE PROBLEMI NEL CONTESTO QUOTIDIANO, PIANIFICARE STRATEGIE IN CONTESTI NOTI</p> <p>INDIVIDUARE IL CONTENUTO ESSENZIALE DI UN MESSAGGIO ORALE O SCRITTO ESPRESSO CON MATERIALI VISIVI, SONORI, DIGITALI.</p>
---	--	---	---	--------------	--

<p>2.FASE PER LA REALIZZAZIONE DEI COMPITI AUTENTICI</p> <p><i>percorsi disciplinari per lo sviluppo degli obiettivi di apprendimento, per l'attuazione dei laboratori e per lo sviluppo delle competenze dichiarate</i></p>	<p>GEOMETRIA: MISURAZIONI, PROGETTAZIONE E SVILUPPO DI UN PIANO DI GIOCO IN SCALA A PARTIRE DALL'ANALISI DELLE FIGURE GEOMETRICHE</p>	<p>LAVORANO IN GRUPPO ORGANIZZANO IL MATERIALE MESSO A DISPOSIZIONE, APPLICANO LE INDICAZIONI OPERATIVE, PIANIFICANO LE FASI DI LAVORO. ATTENZIONANO I TEMPI DI CONSEGNA IN BASE AL MODELLO DA RAPPRESENTARE</p>	<p>RAPPRESENTARE , CONFRONTARE ED ANALIZZARE FIGURE GEOMETRICHE, SOPRATTUTTO A PARTIRE DA SITUAZIONI REALI</p>	<p>da 12/3</p>	<p>ADATTA PROCESSI MATEMATICI PER RISOLVERE PROBLEMI NEL CONTESTO QUOTIDIANO, PIANIFICA STRATEGIA IN CONTESTI NOTI</p>	
	<p>SPERIMENTAZIONE CORPOREA MEDIANTE SIMULAZIONE E POSIZIONAMENTI PER PERSONIFICARE LE POSTAZIONI /PEDINE DI GIOCO</p>	<p>LABORATORIO CORPOREO ESPRESSIVO: GLI STUDENTI SI MUOVONO SU UN PIANO INGRANDITO IN SCALA PER SIMULARE LA PARTITA DI DAMA</p>	<p>SVILUPPARE LA CONSAPEVOLEZZA DEL CORPO IN MOVIMENTO.</p>	<p>ACQUISIRE CONSAPEVOLEZZA DEL PROPRIO CORPO ESEGUENDO MOVIMENTI GROSSO MOTORI.</p>	<p>a10/5</p>	<p>INDIVIDUA IL CONTENUTO ESSENZIALE DI UN MESSAGGIO ORALE O SCRITTO ESPRESSO CON MATERIALI VISIVI, SONORI, DIGITALI</p>
	<p>PRODUCONO MATERIALI UTILI PER I COMPITI AUTENTICI</p>	<p>ITALIANO: LABORATORIO SULLA GRAMMATICA FUNZIONALE AI TESTI DA SCRIVERE. PRODUZIONE DI UN TESTO REGOLATIVO</p>	<p>RIFLETTERE SULLA LINGUA E SULLE SUE REGOLE DI FUNZIONAMENTO</p>	<p>INDIVIDUA IL CONTENUTO ESSENZIALE DI UN MESSAGGIO ORALE O SCRITTO ESPRESSO CON MATERIALI VISIVI, SONORI, DIGITALI</p>		

<p>3. FASE DELLE VERIFICHE AUTENTICHE <i>Realizzazione di prodotti che prevedano un problem solving, che siano lievemente più complessi rispetto alle risorse cognitive che sono possedute dagli alunni (le stesse che avete dichiarato sopra e nella "croce rossa)"</i></p>	<p>AFFRONTANO I COMPITI AUTENTICI, INTERMEDI E FINALI</p>	<p>PROGETTARE E REALIZZARE UNA DAMIERA DA PARTE DI CIASCUN ALUNNO CON LE PEDINE FATTE CON I TAPPI DI PLASTICA, RICICLATA DALLE BOTTIGLIE</p> <p>RIFLESSIONI CON IL LABORATORIO DI ESPRESSIVITA' CORPOREA CON PICCOLI E GRANDI GRUPPI. DEDUZIONI CONDIVISE</p> <p>FLASH MOB CON PRESENTAZIONE DI UNA PARTITA DI DAMA E LE STRATEGIE USATE</p>	<p>RAPPRESENTARE , CONFRONTARE ED ANALIZZARE FIGURE GEOMETRICHE, SOPRATTUTTO A PARTIRE DA SITUAZIONI REALI</p> <p>RIFLETTERE SULLA LINGUA E SULLE SUE REGOLE DI FUNZIONAMENTO LEGGERE COMPRENDERE E INTERPRETARE TESTI SCRITTI DI VARIO TIPO</p> <p>COLLABORARE IN MODO APERTO AL CONFRONTO PER RAGGIUNGERE UN OBIETTIVO COMUNE</p>	<p>n.20 h</p>	<p>ADATTARE PROCESSI MATEMATICI PER RISOLVERE PROBLEMI NEL CONTESTO QUOTIDIANO, PIANIFICARE STRATEGIA IN CONTESTI NOTI</p> <p>INDIVIDUA IL CONTENUTO ESSENZIALE DI UN MESSAGGIO ORALE O SCRITTO ESPRESSO CON MATERIALI VISIVI, SONORI, DIGITALI</p> <p>UTILIZZARE EFFICACEMENTE LE PROPRIE CAPACITA' IN CONDIZIONI FACILI E NORMALI DI ESECUZIONE.</p>
--	--	---	--	---------------	--

<p>4. FASE DELLA RIFLESSIONE AUTOVALUTATIVA FINALE <i>Riflessioni collettive o individuali sul percorso svolto</i> <i>Momenti autovalutativi sui traguardi raggiunti</i> <i>Sulle capacità sviluppate</i> <i>Gradimento del percorso</i> <i>Questionario orientativo</i></p>	<p>PARTECIPANO ALLE ATTIVITA' MANUALI E COLLETTIVE</p> <p>PROPONGONO ESEMPI ALTERNATIVI AL CONTENUTO DELLE VERIFICHE</p>	<p>MOMENTI DI CONFRONTO SUL PERCORSO AFFRONTATO</p> <p>QUESTIONARIO VALUTATIVO INTEGRATIVO PROPOSTO DALL'ATELIERISTA</p> <p>TESTO SCRITTO SU ISTRUZIONI OPERATIVE DEL GIOCO</p> <p>CONDIVISIONE DELLE IMPRESSIONI</p>	<p>PORSI IN MODO RISPETTOSO E APERTO AL CONFRONTO E AL DIALOGO</p> <p>COLLABORARE IN MODO RISPETTOSO E APERTO AL CONFRONTO E AL DIALOGO</p>	<p>n. 3h</p>	<p>INDIVIDUA IL CONTENUTO ESSENZIALE DI UN MESSAGGIO ORALE O SCRITTO ESPRESSO CON MATERIALI VISIVI, SONORI, DIGITALI.</p>
--	--	---	---	--------------	---

TEMPISTICHE - TIME LINE

Per avere sempre presente il cronoprogramma

Indicare i laboratori curriculari con esperti – i lab. gestiti in modo autonomo – i laboratori extracurriculari

Fasi	TEMPI											
	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo	periodo
Condivisione Senso	12/3 DANESE 2H 30 MIN PRESENTAZIONE DELLE ATTIVITA' INERENTI IL GIOCO DELLA DAMA	19/3 DANESE 2H 30 MIN ALLESTIMENTO DEL MATERIALE	26/3 DANESE 2H 30 MIN ATTIVITA' DI GIOCO REALIZZAZIONE E DELLA DAMIERA	4/4 DANESE 2H 30 MIN CONCLUSIONE DELLE ATTIVITA'	5/4 2 h DA RE INTRODUZIONE E AL LAVORO DI MOVIMENTO DEL CORPO COME STRUMENTO ESPRESSIVO	9/4 2 hDA RE INTRODUZIONE AL LAVORO DI MOVIMENTO DEL CORPO COME STRUMENTO ESPRESSIVO SU UNA DAMIERA	12 /4 2 hDA RE LAVORO SULLA POSIZIONE DA ASSUMERE SULLA DAMIERA, COME PEDINA DELL' ALUNNO	16 /4 2 hDA RE LAVORO SULLA POSIZIONE DA ASSUMERE SULLA DAMIERA COME PEDINA DELL' ALUNNO	19/4 2h DA RE LAVORO SULLA POSIZIONE DA ASSUMERE SULLA DAMIERA COME PEDINA DELL' ALUNNO	21 /5 2h DA RE LAVORO SULLA POSIZIONE DA ASSUMERE SULLA DAMIERA COME PEDINA DELL' ALUNNO	24 /5 2h DA RE LAVORO SULLA POSIZIONE DA ASSUMERE SULLA DAMIERA COME PEDINA DELL' ALUNNO	4/6 1H DA RE VALUTAZIONE DELL'OUTPUT OTTENUTO
Fase dei compiti di realtà				X								
Verifiche autentiche intermedie e finali		X		X				X				X
Riflessione	X			X					X			X

PARTE VALUTATIVA

QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE IN VIA DI SVILUPPO

- PRIMA COLONNA NOME DELLE COMPETENZE EU
- SECONDA COLONNA: riportare le evidenze (parte nera delle griglie) indicate nel piano di lavoro
- TERZA COLONNA completare con obiettivi del curricolo

<p>QUALI Competenze chiave EU 2018</p>	<p>Evidenze osservabili Tratte dalle griglie competenze EU 2018 (parte nera - le stesse espresse sopra)</p>	<p>Obiettivi di apprendimento tratti dal curricolo di Istituto (gli stessi che avete dichiarato sopra)</p>
<p>1)Competenza matematica in scienza, tecnologie e ingegneria</p>	<p>RAPPRESENTARE MODELLI MATEMATICI E SCIENTIFICI E RAPPRESENTARE GRAFICAMENTE PROCESSI E SOLUZIONI RISOLVERE PROBLEMI</p>	<p>RILEVARE DATI SIGNIFICATIVI, ANALIZZARE E INTERPRETARE, SVILUPPARE RAGIONAMENTI SUGLI STESSI, UTILIZZANDO CONSAPEVOLMENTE RAPPRESENTAZIONI GRAFICHE.</p> <p>RICONOSCERE PROBLEMI INDIVIDUANDO LE STRATEGIE APPROPRIATE, GIUSTIFICANDO IL RAGIONAMENTO SEGUITO, UTILIZZANDO IN MODO CONSAPEVOLE I LINGUAGGI SPECIFICI E GLI STRUMENTI DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE E DEL CODING. RAPPRESENTARE E CONFRONTARE, ANALIZZARE FIGURE GEOMETRICHE, SOPRATTUTTO A PARTIRE DA SITUAZIONI REALI.</p>
<p>2)competenza alfabetico funzionale</p>	<p>INDIVIDUARE IL CONTENUTO ESSENZIALE DI UN MESSAGGIO ORALE O SCRITTO ESPRESSO CON MATERIALI VISIVI, SONORI, DIGITALI.</p>	<p>LEGGERE COMPRENDERE E INTERPRETARE TESTI SCRITTI DI VARIO TIPO</p>

RUBRICHE VALUTATIVE DELLE COMPETENZE EUROPEE 2018

Trascrivere le evidenze osservabili dichiarate nella tabella precedente e copiate dalle parti nere delle griglie sulle competenze EU 2018. Usare le parti scritte su bianco delle stesse evidenze per descrivere i livelli di competenza secondo i criteri di **autonomia dello studente**, **grado di responsabilità**, **capacità di trasferire i saperi acquisiti in contesti diversi**, **creatività/oriiginalità**, **ricchezza**, **correttezza**. E' preferibile usare avverbi o locuzioni temporali o modali (di solito, sempre, generalmente, in modo occasionale, in forma discontinua, saltuaria, solo con aiuto o guida esperta, in modo sicuro, con difficoltà ecc....) non usare abbastanza - poco -o altra forma non quantificabile.

COMPETENZA CHIAVE COMPETENZA MATEMATICA IN SCIENZA E INGEGNERIA				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
ADATTA PROCESSI MATEMATICI PER RISOLVERE PROBLEMI NEL CONTESTO QUOTIDIANO, PIANIFICA STRATEGIA IN CONTESTI NOTI	L'ALUNNO ADATTA PROCESSI MATEMATICI PER RISOLVERE PROBLEMI NEL CONTESTO QUOTIDIANO SOLO SE GUIDATO DA UN ESPERTO UTILIZZA STRATEGIE BASE GIA' CONSOLIDATE E APPLICATE	L'ALUNNO ADATTA PROCESSI MATEMATICI PER RISOLVERE PROBLEMI NEL CONTESTO QUOTIDIANO IN MODO PARZIALMENTE AUTONOMO UTILIZZA STRATEGIE BASE SOLO IN CONTESTI SCOLASTICI GIA' VISSUTI.	L'ALUNNO ADATTA PROCESSI MATEMATICI PER RISOLVERE PROBLEMI NEL CONTESTO QUOTIDIANO IN MODO AUTONOMO, SA SPIEGARE STRATEGIE BASE SOLO IN CONTESTI NOTI	L'ALUNNO ADATTA PROCESSI MATEMATICI PER RISOLVERE PROBLEMI NEL CONTESTO QUOTIDIANO IN MODO AUTONOMO E ORIGINALE. SA FORMULARE STRATEGIE BASE ORIGINALI E INNOVATIVE.
INDIVIDUARE IL CONTENUTO ESSENZIALE DI UN MESSAGGIO ORALE O SCRITTO ESPRESSO CON MATERIALI VISIVI, SONORI, DIGITALI.	INDIVIDUA IL CONTENUTO ESSENZIALE DI UN MESSAGGIO ORALE O SCRITTO ESPRESSO SOLO SE GUIDATO DA UN ESPERTO CON MATERIALI VISIVI, SONORI, DIGITALI. UTILIZZA MATERIALI E STRUMENTI GENERALMENTE CON PARZIALE RESPONSABILITA'	INDIVIDUA IL CONTENUTO ESSENZIALE DI UN MESSAGGIO ORALE O SCRITTO ESPRESSO IN MODO PARZIALMENTE AUTONOMO, CON MATERIALI VISIVI, SONORI, DIGITALI. UTILIZZA MATERIALI E STRUMENTI GENERALMENTE CON RESPONSABILITA'	INDIVIDUARE IL CONTENUTO ESSENZIALE DI UN MESSAGGIO ORALE O SCRITTO ESPRESSO IN MODO AUTONOMO CON MATERIALI VISIVI, SONORI, DIGITALI. UTILIZZA MATERIALI E STRUMENTI GENERALMENTE CON RESPONSABILITA'	INDIVIDUARE IL CONTENUTO ESSENZIALE DI UN MESSAGGIO ORALE O SCRITTO ESPRESSO IN MODO AUTONOMO E ORIGINALE, CON MATERIALI VISIVI, SONORI, DIGITALI. UTILIZZA MATERIALI E STRUMENTI GENERALMENTE CON RESPONSABILITA'

ACQUISIRE CONSAPEVOLEZZA DEL PROPRIO CORPO ESEGUENDO MOVIMENTI GROSSO MOTORI.	ACQUISISCE LA CONSAPEVOLEZZA DEL PROPRIO CORPO CON LA GUIDA DI UN ESPERTO, ESEGUENDO I PIU' SEMPLICI MOVIMENTI GROSSO MOTORI.	ACQUISISCE CONSAPEVOLEZZA DEL PROPRIO CORPO IN MODO PARZIALMENTE AUTONOMO, ESEGUENDO SEMPLICI MOVIMENTI GROSSO MOTORI.	ACQUISISCE CONSAPEVOLEZZA DEL PROPRIO CORPO IN MODO AUTONOMO SEGUENDO LE INDICAZIONI SUI MOVIMENTI GROSSO MOTORI.	ACQUISISCE CONSAPEVOLEZZA DEL PROPRIO CORPO IN MODO AUTONOMO E ORIGINALE E SPERIMENTATIVO ATTRAVERSO L'ESECUZIONE DEI MOVIMENTI GROSSO MOTORI.
UTILIZZARE EFFICACEMENTE LE PROPRIE CAPACITA' IN CONDIZIONI FACILI E NORMALI DI ESECUZIONE.	UTILIZZA EFFICACEMENTE LE PROPRIE CAPACITA' SE GUIDATO DA UN ESPERTO IN CONDIZIONI FACILI E NORMALI DI ESECUZIONE.	UTILIZZARE EFFICACEMENTE LE PROPRIE CAPACITA' IN MODO PARZIALMENTE AUTONOMO IN CONDIZIONI FACILI E NORMALI DI ESECUZIONE.	UTILIZZARE EFFICACEMENTE LE PROPRIE CAPACITA' IN MODO AUTONOMO IN CONDIZIONI FACILI E NORMALI DI ESECUZIONE.	UTILIZZARE EFFICACEMENTE LE PROPRIE CAPACITA' IN MODO AUTONOMO E INNOVATIVO CON ORIGINALITA' IN CONDIZIONI FACILI E NORMALI DI ESECUZIONE.