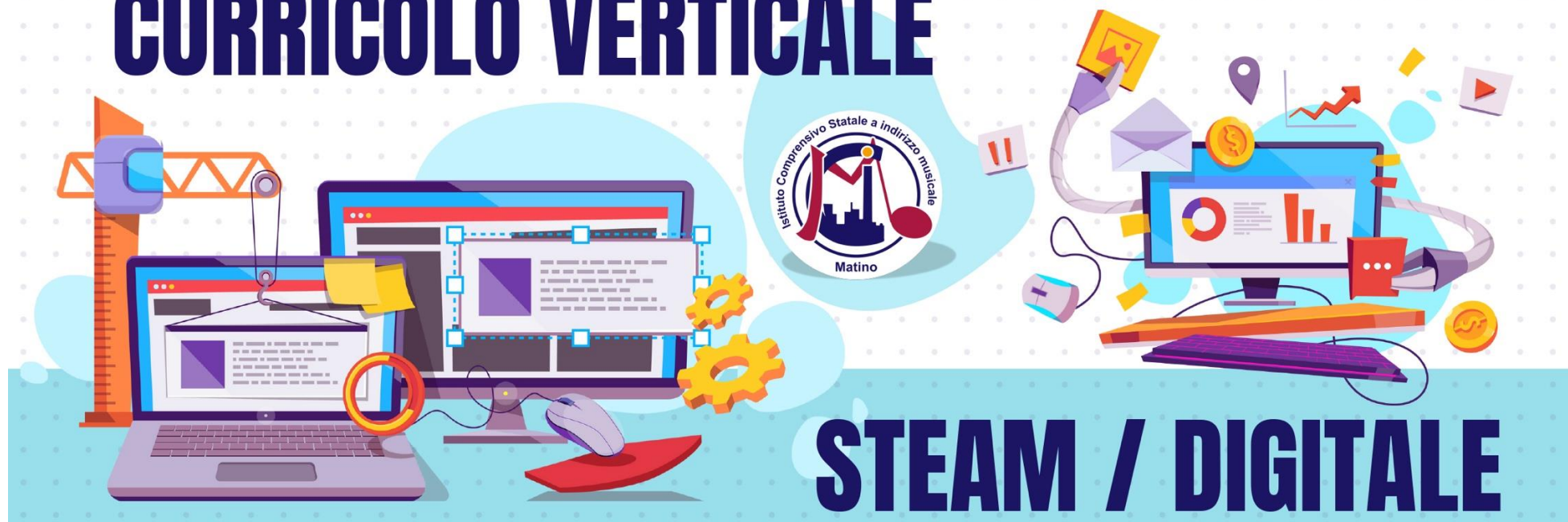


CURRICOLO VERTICALE



STEAM / DIGITALE

CURRICOLO STEAM e CURRICOLO DIGITALE

INTEGRAZIONE DEL CURRICOLO STEAM e CURRICOLO DIGITALE AL CURRICOLO VERTICALE D'ISTITUTO

L'interazione delle STEAM e della competenza digitale con l'insieme delle competenze di base culturali, personali e sociali è strettissimo: l'utilizzo delle tecnologie digitali costituisce un aspetto ormai fondamentale della cittadinanza attiva e dell'inclusione sociale, della collaborazione con gli altri e della creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali. Tale aggiornamento è in accordo con le nuove Linee guida di Educazione civica del 07/09/2024, in particolare dei traguardi n.10 sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole, n. 11 interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo e n. 12 gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.

La stretta correlazione tra le STEAM e le competenze disciplinari, trasversali e di cittadinanza rende necessario integrare il nostro Curricolo verticale d'istituto con questi nuovi approcci metodologici/didattici.

Curricolo STEAM

STEM è l'acronimo inglese di Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica e indica, pertanto, l'insieme delle materie scientifiche-tecnologiche-ingegneristiche.

Il presente curriculum è stato redatto in armonia con le Linee guida per un insegnamento efficace delle discipline STEM, emanate ai sensi dell'articolo 1, comma 552, lett. a) della legge 197 del 29 dicembre 2022 e adottate con il DM 184 del 15 settembre 2023. Le Linee Guida contengono indicazioni su come rafforzare i curricoli e sviluppare le competenze legate alle discipline STEM.

Il curriculum STEM richiama il Decreto Ministeriale n. 65 del 12 aprile 2023 secondo il quale al fine di assicurare il raggiungimento dei relativi target si potranno realizzare percorsi didattici, formativi e di orientamento per alunni e studenti finalizzati a promuovere l'integrazione, all'interno dei curricula di tutti i cicli scolastici, di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze digitali e di innovazione STEM, nonché di quelle linguistiche, garantendo pari opportunità e parità di genere.

La stesura di tale curriculum fa riferimento ad una revisione delle metodologie didattiche di tutti gli ordini di scuola, finalizzata all'integrazione delle discipline scientifiche con quelle non scientifiche, integrazione necessaria per affrontare e comprendere la complessità che la realtà implica.

L'approccio STEM pertanto può essere considerato come la tendenza ad integrare le varie discipline in maniera più o meno profonda, affrontando gli argomenti da trattare o i problemi da risolvere, senza che venga imposto un confine stabilito tra gli strumenti delle varie discipline e intrecciando teoria e pratica per lo sviluppo di altre competenze anche trasversali.

Tra le competenze potenziate attraverso l'approccio STEM rientrano quelle definite "4C":

- Critical thinking (pensiero critico): ossia la capacità di identificare e valutare le informazioni, stabilire l'importanza dei concetti, comprendere le connessioni, rilevare incongruenze ed errori, risolvere i problemi in modo organizzato e costruire argomenti in maniera fondata ed obiettiva. In questo senso, le materie STEM permettono agli studenti di sviluppare numerose skills funzionali all'esercizio del pensiero critico, come la capacità di osservazione e di analisi, il problem solving e l'abilità di praticare inferenze corrette.
- Communication (comunicazione) ovvero l'abilità di saper trasmettere in modo efficace informazioni agli altri, la capacità di adattare il proprio linguaggio ai diversi media utilizzati e l'abilità di trasmettere le proprie idee e i propri processi decisionali quando si comunica con i membri di un team. Un approccio STEM incentrato sull'applicazione e la pratica può aiutare gli studenti a cimentarsi in project work di gruppo sfidante in cui mettere alla prova le proprie abilità comunicative.
- Collaboration (collaborazione) ovvero lavorare con gli altri in modo armonico, aiutandosi l'un l'altro, dividendo i compiti e le scadenze in maniera equa e in base alle proprie attitudini e capacità. Anche in questo caso, le discipline STEM possono aiutare gli alunni, fin dalla scuola dell'infanzia, ad impegnarsi in un obiettivo che sia collaborativo e non competitivo, in cui lo sforzo di ciascuno può portare al raggiungimento di un traguardo comune.
- Creativity (creatività) cioè la capacità di utilizzare le conoscenze e la fantasia per creare e produrre idee nuove. La creatività, sebbene venga solitamente associata all'ambito artistico, non è affatto un'abilità lontana dalle materie scientifiche, in quanto il pensiero creativo è la capacità di pensare fuori dagli schemi, trovando soluzioni innovative ai problemi. A questo si collega l'approccio STEAM che aggiunge l'ARTE alle discipline STEM, in cui gli studenti sono incoraggiati ad assumere un atteggiamento sperimentale, ricorrendo all'immaginazione e alla creatività per creare connessioni fra le idee.

Il curriculum STEAM del nostro istituto è stato strutturato seguendo i seguenti 5 nuclei tematici:

1. Coding e tinkering

Il coding nasce come programmazione informatica di computer, ma può offrire numerosi spunti formativi per i bambini che, attraverso esso, imparano a scomporre azioni e problemi in più fasi, sviluppando capacità logica di astrazione e deduzione, capacità creativa di formulazione ipotesi e problem solving, costruzione del senso di ordine temporale e spaziale. Il tinkering è una metodologia didattica che si basa sulla sperimentazione e sull'esplorazione creativa al fine di trovare delle soluzioni ad un problema. Questo termine deriva dall'inglese "to tinker" che vuol dire "armeggiare, provare ad aggiustare".

2. Orienteering

L'orienteering è una attività motoria che permette di esplorare consapevolmente il territorio, quindi si svolge prevalentemente all'aperto, a contatto con la natura quindi verde, boschi e terreno di qualunque tipologia. È una valida proposta educativa perché promuove il rispetto dell'ambiente, stimola lo spirito di indipendenza e di intraprendenza, potenziando l'orientamento spaziale.

3. Storytelling/Digital storytelling

Lo storytelling è l'arte del saper narrare una storia in modo credibile, efficace e, soprattutto, coinvolgendo ed emozionando chi ci ascolta. Viene da sempre utilizzato in ambito pedagogico, basti pensare alle favole per bambini, alle storie ed alle leggende che da sempre si tramandano di generazione in generazione. Il digital storytelling, o storytelling digitale è l'arte di raccontare storie mediante le nuove tecnologie e i mezzi di comunicazione digitali.

4. Laboratori scientifici

I laboratori scientifici scolastici, mobili e non, svolgono un ruolo molto importante nell'insegnamento della scienza. L'insegnamento in laboratorio presuppone che l'esperienza di prima mano nell'osservazione e nella manipolazione dei materiali della scienza sia superiore ad altri metodi di sviluppo della comprensione e dell'apprezzamento. La formazione di laboratorio viene spesso usata per sviluppare le competenze necessarie per studi o ricerche più avanzati.

5. Costruzioni geometriche

Le costruzioni geometriche sono delle esercitazioni grafiche che permettono di risolvere problemi geometrici, a partire da elementi fondamentali della geometria, fino al disegno di poligoni regolari. Sono, sostanzialmente, procedimenti decodificati da seguire passo passo per giungere all'obiettivo prefissato.

La sinergia tra le nuove tecnologie per la didattica assume un ruolo sempre più centrale nella scuola di oggi in tutta la sua complessità. La conoscenza e l'uso consapevole del digitale costituisce uno strumento fondamentale per esercitare la cittadinanza digitale nella società contemporanea. Si rende quindi necessario integrare il curricolo verticale d'istituto anche con il curricolo DIGITALE che accompagni i nostri alunni dalla scuola dell'infanzia fino al termine del primo ciclo di istruzione e che coinvolga, in modo trasversale, tutte le discipline scolastiche.

Curricolo DIGITALE

La competenza digitale assume una duplice funzione nell'insegnamento: da un lato ha un ruolo culturale e formativo di base sul piano scientifico (accompagnando la matematica e le altre scienze, STEM, così come declinato dalla RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per

l'apprendimento permanente, dalle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012, dai Nuovi Scenari del 2018 e dall'altro quello di strumento trasversale a tutti i campi di esperienza e alle discipline in un'ottica di verticalità in quanto favorisce lo sviluppo logico del pensiero, un approccio curioso di fronte alla realtà e la capacità di provare a risolvere i problemi o di ripartire dagli errori o dagli ostacoli incontrati nei processi formativi.

Questo vale per ogni ordine e grado di scuola, ecco dunque la necessità di poter innestare anche lo sviluppo dello Pensiero Computazionale, così come previsto dal nostro PNSD, in un Curricolo verticale rivolto a insegnanti e studenti delle scuole di ogni ordine e grado.

Tra le otto competenze chiave europee di Cittadinanza, al pari della competenza alfabetica funzionale e della competenza matematica, c'è la Competenza Digitale: "l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

In linea con questi obiettivi, il curricolo digitale del nostro istituto è stato suddiviso nelle seguenti aree di competenza individuate dal DigComp 2.2:

Area 1: "Alfabetizzazione su informazioni e dati"

Area 2: "Comunicazione e collaborazione"

Area 3: "Creazione di contenuti digitali"

Area 4: "Sicurezza"

Area 5: "Risolvere problemi (Problem solving)"

Valutazione (Per entrambi i curricoli)

Per quanto riguarda la valutazione, l'acquisizione delle competenze in ambito STEM sarà accertata attraverso compiti di realtà (prove autentiche, prove esperte, ecc.) e attraverso osservazioni sistematiche in ogni disciplina interessata. Le discipline STEM rivestono, inoltre, un ruolo fondamentale nell'ambito dell'inclusione degli alunni diversamente abili, BES e DSA. Infatti le risorse tecnologiche rendono tutti gli allievi, fin dalla più tenera età, protagonisti attivi del proprio percorso di apprendimento, valorizzando le personali modalità di ciascun alunno di elaborare e produrre conoscenza. Utilizzando in modo responsabile la tecnologia, tutti gli allievi hanno la possibilità di sviluppare un apprendimento significativo che li renda più consapevoli delle proprie capacità e modalità di imparare, con un conseguente beneficio a livello motivazionale e comportamentale, consentendo loro di raggiungere, in relazione alle potenzialità personali, gli obiettivi didattici previsti per la classe frequentata.. Come indicato dalle Linee Guida, per gli alunni con disabilità o con disturbi specifici di apprendimento (DSA) le modalità di approccio alle discipline STEM saranno individuate, rispettivamente, nel Piano Educativo Individualizzato e nel Piano Didattico Personalizzato.

CURRICOLO STEAM

n.1 CODING E TINKERING

| TRAGUARDI ALLA FINE DELL'INFANZIA | TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> L'alunno sviluppa il pensiero computazionale. Stimola lo sviluppo del pensiero logico-creativo. | <ul style="list-style-type: none"> L'alunno/a: si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. | <ul style="list-style-type: none"> L'alunno conosce in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando anche strumenti multimediali. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. |

| FINE SCUOLA DELL'INFANZIA | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ATTIVITA' |
| <p>Orientarsi correttamente nello spazio seguendo precise indicazioni topologiche.</p> <p>Prendere coscienza della propria lateralità in ambito spaziale, grafico e in rapporto agli altri.</p> <p>Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.</p> <p>Formulare domande correttamente, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.</p> <p>Interagire con gli altri mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative.</p> | <p>Concetti topologici e lateralità riferiti a sé stessi, agli altri e agli oggetti.</p> <p>Fasi di un'azione.</p> <p>Modalità di decisione, analisi e risoluzione di semplici problemi.</p> | <p>Coding.</p> <p>Coding unplugged.</p> <p>Pixel art.</p> |

| FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA | | FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
| <p>Realizzare attività Unplugged: giochi di movimento sul tappeto a scacchiera, realizzare e muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera.</p> <p>Realizzare attività di programmazione "Pixel Art".</p> <p>Leggere, creare un codice ed eseguirlo (anche attraverso piattaforme online).</p> <p>Realizzare attività di robotica educativa</p> <p>Realizzare attività di programmazione visuale a blocchi.</p> | <p>Simbologia direzionale</p> <p>Progettazione e realizzazione di percorsi per robot programmabili</p> <p>Progettazione e realizzazione di contenuti digitali e programmazione a blocchi</p> | <p>Realizzare attività Unplugged: giochi di movimento sul tappeto a scacchiera, realizzare e muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera.</p> <p>Realizzare attività di programmazione "Pixel Art".</p> <p>Leggere, creare un codice ed eseguirlo (anche attraverso piattaforme online).</p> <p>Realizzare attività di robotica educativa</p> <p>Realizzare attività di programmazione visuale a blocchi.</p> | <p>Progettazione e realizzazione di percorsi per robot programmabili</p> <p>Progettazione e realizzazione di contenuti digitali.</p> |

| | | | |
|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| | | Utilizzare ambienti editor per realizzare prodotti digitali che contengano: immagini, testo, video, sonoro. | |
|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

| FINE CLASSE PRIMA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | | FINE CLASSE SECONDA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | | FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
| Risolvere situazioni problematiche a partire da dati di misure con la costruzione di semplici modelli. Stabilire relazioni causa-effetto. Riconoscere il carattere problematico di un lavoro assegnato, individuando l'obiettivo da raggiungere. Individuare le risorse necessarie per raggiungere l'obiettivo. | Struttura di un algoritmo. Principali funzioni di specifici programmi. Ambienti di programmazione (es. Scratch, Tinkercad). Caratteristiche di un robot (sensori e motori). | Risolvere situazioni problematiche a partire da dati di misure con la costruzione di semplici modelli. Riconoscere il carattere problematico di un lavoro assegnato, individuando l'obiettivo da raggiungere. Individuare le risorse necessarie per raggiungere l'obiettivo. Collegare le risorse all'obiettivo da raggiungere, scegliendo le azioni da compiere. Stabilire relazioni causa-effetto. | Struttura di un algoritmo. Principali funzioni di specifici programmi. Ambienti di programmazione (es. Scratch, Tinkercad). Caratteristiche di un robot (sensori e motori). | Risolvere situazioni problematiche a partire da dati di misure con la costruzione di semplici modelli. Stabilire relazioni causa-effetto. Riconoscere il carattere problematico di un lavoro assegnato, individuando l'obiettivo da raggiungere. Individuare le risorse necessarie per raggiungere l'obiettivo. Collegare le risorse all'obiettivo da raggiungere, scegliendo le azioni da compiere. Rappresentare oggetti e spazi tridimensionali con l'uso di software specifici, anche per finalità di visualizzazione e making. | Struttura di un algoritmo. Principali funzioni di specifici programmi. Ambienti di programmazione (es. Scratch, Tinkercad). Caratteristiche di un robot (sensori e motori). |

CURRICOLO STEAM

n.2 ORIENTEERING

| TRAGUARDI ALLA FINE DELL'INFANZIA | TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> L'alunno sviluppa capacità di lettura del territorio attraverso l'osservazione diretta e guidata. Favorisce atteggiamenti positivi nei confronti dell'ambiente. Affronta nuovi problemi con spirito di autonomia e creatività. | <ul style="list-style-type: none"> L'alunno utilizza il linguaggio della geograficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie) | <ul style="list-style-type: none"> L'alunno utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio. Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). |

| FINE SCUOLA DELL'INFANZIA | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ATTIVITA' |
| Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. | Concetti topologici. Simbologia direzionale. | Osservazione ed esplorazione dell'ambiente circostante. Esperienze corporee di orientamento spaziale: percorsi semplici guidati e non, con uso di piccoli attrezzi, a squadre, a staffetta. Rappresentazione grafica degli ambienti vicini al bambino: la classe, la scuola, la palestra, il cortile. Esercitazioni su terreno naturale. |

| FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA | | FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
| Produrre cartine e mappe dell'aula/della scuola/del quartiere/dell'ambiente circostante. Leggere una cartina. Leggere la simbologia arbitraria e convenzionale. | Progettazione di percorsi per orientarsi e per conoscere l'ambiente circostante. Giochi di esplorazione dell'ambiente. | Produrre cartine e mappe dell'aula/della scuola/del quartiere/dell'ambiente circostante. Leggere una cartina. Leggere la simbologia arbitraria e convenzionale Usare la bussola . Riconoscere e valutare dei percorsi da attuare per il raggiungimento dell'obiettivo. | Progettazione di percorsi per orientarsi e per conoscere l'ambiente circostante. Giochi di esplorazione dell'ambiente. Progettazione e realizzazione di cartine e percorsi (Google Earth, Google Maps) |

| FINE CLASSE PRIMA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | | FINE CLASSE SECONDA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | | FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
| Produrre cartine e mappe dell'aula/della scuola/del quartiere/dell'ambiente. Leggere una cartina. Leggere la simbologia arbitraria e convenzionale. Usare la bussola. Riconoscere e valutare dei percorsi da attuare per il raggiungimento dell'obiettivo. Saper orientare una cartina, utilizzando la bussola. Valutare e calcolare le distanze. | Bussola digitale e analogica. Mappe geografiche. Carte da orientamento: colori, simboli e punti di controllo. | Produrre cartine e mappe dell'aula/della scuola/del quartiere/dell'ambiente. Leggere una cartina. Leggere la simbologia arbitraria e convenzionale. Usare la bussola. Riconoscere e valutare dei percorsi da attuare per il raggiungimento dell'obiettivo Saper orientare una cartina, utilizzando la bussola. Valutare e calcolare le distanze. | Bussola digitale e analogica. Mappe geografiche. Carte da orientamento: colori, simboli e punti di controllo. Scale di ingrandimento e riduzione. | Produrre cartine e mappe dell'aula/della scuola/del quartiere/dell'ambiente. Leggere una cartina. Leggere la simbologia arbitraria e convenzionale. Usare la bussola. Riconoscere e valutare dei percorsi da attuare per il raggiungimento dell'obiettivo. Saper orientare una cartina, utilizzando la bussola. Valutare e calcolare le distanze. | Bussola digitale e analogica. Mappe geografiche. Carte da orientamento: colori, simboli e punti di controllo. Scale di ingrandimento e riduzione. |

CURRICOLO STEAM

n.3 DIGITAL STORYTELLING

| TRAGUARDI ALLA FINE DELL'INFANZIA | TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> L'alunno favorisce una maggiore consapevolezza delle proprie emozioni attraverso l'immedesimazione nei personaggi creati. Incrementa la crescita personale, rafforzando il senso di dell'identità individuale, ma anche di gruppo. | <ul style="list-style-type: none"> L'alunno si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. | <ul style="list-style-type: none"> L'alunno si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. |

| FINE SCUOLA DELL'INFANZIA | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ATTIVITA' |
| Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Raccontare storie e saper esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative. Saper utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. | Conoscenza dello schema corporeo e delle sue funzionalità. Discriminazione delle emozioni. Utilizzo dei vari materiali e strumenti a disposizione. | Costruzione di libri digitali. Ascolto e rielaborazione verbale di storie. Rielaborazione grafico pittorica di storie. Ritaglio e incollaggio. Attività con percorsi di coding. Drammatizzazione. Attività ludica con giochi di robotica. |

| FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA | | FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
| Produrre illustrazioni, test e/o slides, cartelloni virtuali, ebook, filmati, foto, infografiche. | Uso di apps per documentare (Thinglink). Utilizzare robot. Illustrare ambienti e territori (macchina fotografica) | Produrre illustrazioni, test e/o slides, cartelloni virtuali , ebook, filmati, foto, infografiche | Uso di apps per documentare (Thinglink). Illustrare ambienti e territori (macchina fotografica 360°). Raccontare (Ebook Creator), presentare contenuti (Padlet, Google). |

| FINE CLASSE PRIMA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | | FINE CLASSE SECONDA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | | FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
| Ricerca fonti e materiale. Organizzare il materiale raccolto. Saper utilizzare gli strumenti Hardware (Tablet) e le applicazioni Software (Stop | Tecniche narrative. Codici visuali, tecniche e principali forme di espressione. Motori di ricerca. Strumenti di progettazione | Ricerca fonti e materiale. Organizzare il materiale raccolto. Saper utilizzare gli strumenti Hardware (Tablet) e le applicazioni Software (Stop Motion studio) per produrre filmati d'animazione. | Tecniche narrative. Codici visuali, tecniche e principali forme di espressione. Motori di ricerca. Strumenti di progettazione grafica (es. PowerPoint, CanVA, | Ricerca fonti e materiale. Organizzare il materiale raccolto. Saper utilizzare gli strumenti Hardware (Tablet) e le applicazioni Software (Stop Motion studio) per produrre filmati d'animazione. | Tecniche narrative. Codici visuali, tecniche e principali forme di espressione. Motori di ricerca. Strumenti di progettazione grafica (es. PowerPoint, |

| | | | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| <p>Motion studio) per produrre filmati d'animazione. Creare una storyboard. Illustrare e raccontare la trama di una storia tramite video Trovare i punti di forza e debolezza della storia proposta. Produrre in modo creativo e personale messaggi visivi. Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.</p> | <p>grafica (es. PowerPoint, CanVA, StopMotion studio, YouTube).</p> | <p>Creare una storyboard. Illustrare e raccontare la trama di una storia tramite video Trovare i punti di forza e debolezza della storia proposta. Produrre in modo creativo e personale messaggi visivi. Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.</p> | <p>StopMotion studio, YouTube).</p> | <p>Creare una storyboard. Illustrare e raccontare la trama di una storia tramite video Trovare i punti di forza e debolezza della storia proposta. Produrre in modo creativo e personale messaggi visivi. Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.</p> | <p>CanVA, StopMotion studio, YouTube).</p> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|

CURRICOLO STEAM

n.4 LABORATORI SCIENTIFICI

| TRAGUARDI ALLA FINE DELL'INFANZIA | TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> L'alunno raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue prime misurazioni di base. Osserva con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, riflettendo sui loro cambiamenti. | <ul style="list-style-type: none"> L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano | <ul style="list-style-type: none"> L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi. Conoscere le varie forme di inquinamento. Conoscere le strategie di riuso e il riciclo. Espone ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. |

| FINE SCUOLA DELL'INFANZIA | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ATTIVITA' |
| Contare fino a 10. Riconoscere il simbolo numerico. Raccogliere e registrare dati relativi a situazioni concrete. Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti non convenzionali. Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà. Operare con la ciclicità del tempo (giorno, settimana, stagioni). Conoscere la corrispondenza di ogni ambiente alle sue caratteristiche peculiari. | Raggruppamenti, seriazioni e ordinamenti. Corrispondenza quantità/numero. Valore numerico della quantità fino al 10. Simbolo numerico. Termini topologici e orientamento sul foglio (davanti-dietro, sopra-sotto, dentro-fuori, vicino-lontano, aperto-chiuso). | Piccoli esperimenti. Attività di esplorazione e raccolta dati. Attività manipolative e creative. |

| FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA | | FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
| Conoscere le varie forme di inquinamento Conoscere le strategie di riuso e il riciclo Conoscere le strategie per salvaguardare l'ambiente. | Inquinamento atmosferico. Inquinamento idrico. Inquinamento del suolo. Inquinamento acustico. Inquinamento termico. L'inquinamento luminoso. | Conoscere le varie forme di inquinamento Conoscere le strategie di riuso e il riciclo Conoscere le strategie per salvaguardare l'ambiente (risparmio energetico) Conoscere le fonti e le forme dell'energia e la loro classificazione | Le energie rinnovabili I materiali rinnovabili La raccolta differenziata |

| FINE CLASSE PRIMA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | | FINE CLASSE SECONDA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | | FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
| Svolgere attività sperimentali di fisica, chimica, biologia, geologia e di educazione ambientale, dando particolare rilievo alla creatività, alla collaborazione, al pensiero critico e alla comunicazione. Ricerca fonti di informazione e spiegazione dei fenomeni. Saper riconoscere le fake news. Applicare le varie fasi del metodo scientifico: dall'osservazione del fenomeno e formulazione di ipotesi all'analisi dei risultati ottenuti. Relazionare ed esporre i risultati ottenuti in forma scritta e orale. | Tipi di inquinamento. Strategie di riuso, riciclo e salvaguardia ambientale Fonti e forme di energia. Fasi del metodo scientifico. Strumentazione e materiale di laboratorio. Norme di sicurezza di laboratorio. | Svolgere attività sperimentali di fisica, chimica, biologia, geologia e di educazione ambientale, dando particolare rilievo alla creatività, alla collaborazione, al pensiero critico e alla comunicazione. Ricerca fonti di informazione e spiegazione dei fenomeni. Saper riconoscere le fake news. Applicare le varie fasi del metodo scientifico: dall'osservazione del fenomeno e formulazione di ipotesi all'analisi dei risultati ottenuti. Relazionare ed esporre i risultati ottenuti in forma scritta e orale. | Tipi di inquinamento. Strategie di riuso, riciclo e salvaguardia ambientale Fonti e forme di energia. Fasi del metodo scientifico. Strumentazione e materiale di laboratorio. Norme di sicurezza di laboratorio. | Svolgere attività sperimentali di fisica, chimica, biologia, geologia e di educazione ambientale, dando particolare rilievo alla creatività, alla collaborazione, al pensiero critico e alla comunicazione. Ricerca fonti di informazione e spiegazione dei fenomeni. Saper riconoscere le fake news. Applicare le varie fasi del metodo scientifico: dall'osservazione del fenomeno e formulazione di ipotesi all'analisi dei risultati ottenuti. Relazionare ed esporre i risultati ottenuti in forma scritta e orale. | Tipi di inquinamento. Strategie di riuso, riciclo e salvaguardia ambientale Fonti e forme di energia. Fasi del metodo scientifico. Strumentazione e materiale di laboratorio. Norme di sicurezza di laboratorio. Agenda 2030. |

CURRICOLO STEAM

n.5 COSTRUZIONI GEOMETRICHE

| TRAGUARDI ALLA FINE DELL'INFANZIA | TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> L'alunno osserva, descrive e classifica le principali figure piane ed essere in grado di individuarne le relazioni esistenti per descrivere e rappresentare lo spazio circostante Argomenta le proprie scelte usando un linguaggio con termini specifici e appropriati | <ul style="list-style-type: none"> L'alunno riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio. Risolve problemi, spiega il procedimento seguito. | <ul style="list-style-type: none"> L'alunno riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. Risolve problemi, spiega il procedimento seguito mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati |

| FINE SCUOLA DELL'INFANZIA | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ATTIVITA' |
| <p>Seriare ed effettuare semplici misurazioni con strumenti alla portata del bambino (cordicelle, ecc.).</p> <p>Classificare e confrontare oggetti e figure in base a criteri dati.</p> <p>Collocare gli oggetti negli spazi corretti.</p> <p>Rappresentare relazioni spaziali.</p> <p>Seguire l'orientamento sinistra-destra nella lettura di immagini e nella produzione sul foglio.</p> | <p>Raggruppamenti, seriazioni e ordinamenti.</p> <p>Figure e forme geometriche piane.</p> <p>Dimensioni relative (grande-piccolo, lungo-corto, alto-basso, largo-stretto).</p> <p>Serie e ritmi.</p> <p>Strategie risolutive di situazioni problematiche.</p> | <p>Attività di discriminazione delle principali figure geometriche piane e delle loro caratteristiche.</p> <p>Utilizzo dei blocchi logici per creare personaggi e paesaggi.</p> <p>Tangram.</p> |

| FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA | | FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
| <p>Riprodurre figure e disegni geometrici.</p> <p>Conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche.</p> | <p>Rappresentazione e studio delle proprietà delle figure piane, proprietà geometria piana.</p> | <p>Riprodurre figure e disegni geometrici; conoscere proprietà delle principali figure piane.</p> <p>Conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche.</p> <p>Comprendere il funzionamento di semplici modelli fisici basati sulle figure geometriche piane.</p> | <p>Rappresentazione e studio delle proprietà degli enti geometrici e delle figure piane, proprietà geometria piana.</p> <p>Introduzione a forze, spostamenti, resistenza e altre grandezze fisiche</p> |

| FINE CLASSE PRIMA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | | FINE CLASSE SECONDA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | | FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
| <p>Piegare e tagliare carta e cartoncino con precisione.</p> <p>Tracciare linee parallele e perpendicolari, archi e circonferenze con l'uso corretto degli strumenti da disegno.</p> <p>Riprodurre disegni geometrici su foglio a quadretti.</p> <p>Disegnare su fogli non quadrettati le principali figure geometriche piane.</p> | <p>Nozioni fondamentali di geometria piana.</p> <p>Caratteristiche e uso dei principali strumenti di disegno.</p> <p>Elementi base del disegno.</p> <p>Unità di misura e misurazione.</p> <p>Scale di proporzione.</p> | <p>Comprendere i termini specifici di quest'Area.</p> <p>Saper applicare le regole dello sviluppo dei solidi.</p> <p>Saper disegnare i principali solidi geometrici utilizzando il metodo delle proiezioni ortogonali.</p> | <p>Nozioni fondamentali di geometria piana.</p> <p>Il disegno tecnico.</p> <p>Il significato di sviluppo di un solido.</p> <p>Le proiezioni ortogonali.</p> | <p>Utilizzare le funzionalità base di un software di modellazione tridimensionale.</p> <p>Usare i diversi tipi di rappresentazione assonometrica.</p> <p>Disegnare i principali solidi geometrici e semplici oggetti in assonometria.</p> | <p>Nozioni fondamentali di geometria piana e solida.</p> <p>Funzionalità e ambiti di utilizzo di un software di modellazione tridimensionale.</p> <p>Disegno di oggetti tridimensionali tramite le tre principali tipologie di assonometria.</p> <p>Ambiti di applicazione delle tre tipologie di assonometria.</p> |

| | | | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|
| Utilizzare correttamente software per il disegno digitale per realizzare composizioni geometriche. | | | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|

Il Consiglio di Classe garantirà la realizzazione di almeno un percorso a scelta durante l'anno scolastico

CURRICOLO DIGITALE

AREA 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI desunta dal DIGCOMP 2.2

| TRAGUARDI ALLA FINE DELL'INFANZIA | TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche, attività e elaborazioni grafiche; Mettere in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico. | <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> Esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni; Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; Usare terminologia specifica base; Comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; Organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; Individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; Avviare la procedura per stampare un documento. | <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> Avere chiare le necessità di ricerca di informazioni; Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; Descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; Organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...); Eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti, di dati, informazioni e contenuti digitali. |

| FINE SCUOLA DELL'INFANZIA | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ATTIVITA' |
| <p>Si orienta nei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia.</p> <p>Riconoscere e denominare macchine, strumenti tecnologici e le loro parti.</p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione e svago.</p> <p>Ricerca contenuti ludici e digitali adottando le strategie più idonee (pulsanti, icone, comandi vocali)</p> | <p>Conoscenza delle varie parti fondamentali che compongono un PC. Principali icone digitali (microfono, tasto elimina, ecc...)</p> <p>Uso dei principali tasti del mouse e della funzionalità touch per navigare in Internet.</p> | <p>Esperienze ludiche attraverso l'uso di applicazioni multimediali, adatte all'età dei bambini e selezionate dal docente, che possano sollecitare e motivare la loro creatività e curiosità.</p> <p>Consultazione di dizionari figurati.</p> <p>Sperimentazione di applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti e icone.</p> |

| FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA | | FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
| <p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno:</p> <p>Esprime le necessità di ricerca di informazioni.</p> <p>Trova dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online.</p> <p>Usa terminologia specifica base organizza, archiviare, recuperare dati.</p> | <p>Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.</p> <p>Utilizzo con l'assistenza dell'insegnante dei principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate).</p> | <p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato laddove necessario, l'alunno sa:</p> <p>Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.</p> <p>Accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno.</p> <p>Conoscere strategie di ricerca.</p> <p>Saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web, distinguendo informazioni attendibili e altre palesemente fake.</p> | <p>Motori di ricerca.</p> <p>Il collegamento a Internet attraverso un browser.</p> <p>La navigazione di alcuni siti selezionati.</p> |

| FINE CLASSE PRIMA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | | FINE CLASSE SECONDA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | | FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
| <p>È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca.</p> <p>È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni</p> <p>È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (es. Padlet).</p> | <p>Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per accedere e navigare.</p> <p>Criteri per valutare le fonti, informazioni e contenuti digitali affidabili.</p> <p>Strategie di ricerca personali.</p> <p>Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.</p> | <p>È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca.</p> <p>È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate.</p> <p>È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche e individuare informazioni.</p> <p>È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni</p> <p>È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse.</p> <p>È in grado di conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca.</p> <p>È in grado di organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale.</p> <p>È in grado di riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili e fra fatti, opinioni e teorie (fake news).</p> | <p>Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione.</p> <p>Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Strategie di ricerca personali.</p> <p>Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.</p> | <p>È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca.</p> <p>È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate.</p> <p>È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche e individuare informazioni.</p> <p>È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni</p> <p>È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse.</p> <p>È in grado di conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca.</p> <p>È in grado di organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale.</p> <p>È in grado di riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili e fra fatti, opinioni e teorie (fake news).</p> | <p>Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione.</p> <p>Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Strategie di ricerca personali.</p> <p>Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.</p> |

CURRICOLO DIGITALE

AREA 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE desunta dal DIGCOMP 2.2

| TRAGUARDI ALLA FINE DELL'INFANZIA | TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> Interagire con gli altri attraverso le semplici tecnologie digitali. | <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...); Conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; | <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; Presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca; Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza; |

| | | |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...); • Conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); • Comunicare correttamente nelle interazioni digitali; • Capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti. | <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la tecnologia per informarsi e quindi migliorare la capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri. |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

| FINE SCUOLA DELL'INFANZIA | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ATTIVITA' |
| Organizzare la comunicazione all'interno di un gruppo, rispettando i turni. Partecipare a incontri e conversazioni online. | Uso giochi didattici online di tipo logico, linguistico, matematico e topologico. | Attività ludiche per acquisire le principali regole comportamentali: prestare attenzione, rispettare il turno e dare il proprio contributo, sempre attraverso il supporto e la guida dell'adulto. Partecipare a video incontri. |

| FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA | | FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
| A livello base e con l'aiuto di qualcuno: Conosce la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi web ,) Conosce diversi tipi di comunicazioni (formale o informale), mezzi di comunicazione e il tipo di linguaggio da utilizzare | Semplici programmi di grafica e/o giochi didattici. Utilizzo di software didattici. Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. Tipologie delle modalità comunicative. Uso della posta elettronica per comunicare. | A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato laddove necessario, l'alunno sa: Che cos'è un'identità digitale; Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali. Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto. Conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti. Comunicare correttamente nelle interazioni digitali. | Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse. La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam. Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti. |

| FINE CLASSE PRIMA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | | FINE CLASSE SECONDA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | | FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
| È in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. È in grado di approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. | Comprensione dei mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. | È in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. È in grado di approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. È in grado di partecipare ad attività che | Comprensione dei mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la | È in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. È in grado di approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. È in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura | Comprensione dei mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. |

| | | | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>È in grado di inviare email complete.</p> <p>È in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa.</p> <p>È in grado di scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo.</p> <p>È in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device.</p> <p>È in grado di lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.</p> | <p>Utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la cocostruzione e la cocreazione di dati, risorse e conoscenze.</p> <p>Conoscenza delle norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.</p> | <p>prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso.</p> <p>È in grado di scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo.</p> <p>È in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device.</p> <p>È in grado di riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.</p> | <p>cocreazione di dati, risorse e conoscenze.</p> <p>Conoscenza delle norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.</p> <p>Conoscenza della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali.</p> <p>L'identità digitale.</p> | <p>collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso.</p> <p>È in grado di scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo.</p> <p>È in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device.</p> <p>È in grado di riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.</p> | <p>Utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la cocreazione di dati, risorse e conoscenze.</p> <p>Conoscenza delle norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.</p> <p>Conoscenza della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali. L'identità digitale.</p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

CURRICOLO DIGITALE

AREA 3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI desunta dal DIGCOMP 2.2

| TRAGUARDI ALLA FINE DELL'INFANZIA | TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> Creare percorsi con un robottino (robotica educativa). | <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> Individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidera creare; Utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe); Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); Saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; Elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. | <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; Realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; Conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; Selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; Indicare le fonti di informazione. |

| FINE SCUOLA DELL'INFANZIA | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ATTIVITA' |
| Imparare ad inserire i comandi in ordine e risolvere i problemi utilizzando algoritmi. Sperimentare istruzioni sequenziali. | Funzioni basilari di alcune semplici applicazioni, foto e giochi interattivi. Uso di media come mezzi per la narrazione e lo storytelling. | Attività di creazione di contenuti digitali accessibili (ad esempio abbinare suoni ad immagini, creare una breve sequenza). Coding unplugged. Attività con giochi robotici o su scacchiere. |

| FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA | | FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
| A livello base e con l'aiuto di qualcuno: Individua quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare. Utilizza alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo, presentazioni, mappe). Sa gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...) Risolve problemi di coding unplugged e digitale più complessi. | Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. Pensiero computazionale. Coding unplugged e digitale. | A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato laddove necessario, l'alunno sa: Realizzare semplici prodotti multimediali; Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concorda; Scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi. | Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse. |

| FINE CLASSE PRIMA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | | FINE CLASSE SECONDA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | | FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
| È in grado di utilizzare materiali di varia provenienza per creare prodotti multimediali. È in grado di realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. È in grado di utilizzare strategie di ricerca, di | Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati. Miglioramento ed integrazione di informazioni, per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti. I diritti d'autore e le licenze alle informazioni e ai contenuti digitali. Concetti di programmazione e pensiero computazionale. | È in grado di lavorare in modalità offline o su piattaforme cloud per realizzare contenuti digitali sulla base di modelli. È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. È in grado di scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche. | Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti. Concetti semplici di programmazione e pensiero computazionale. | È in grado di lavorare in modalità offline o su piattaforme cloud per realizzare contenuti digitali sulla base di modelli. È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. È in grado di scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche. | Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti. Concetti semplici di programmazione e pensiero computazionale. |

| | | | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|
| copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche. | | | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|

CURRICOLO DIGITALE

AREA 4. SICUREZZA desunta dal DIGCOMP 2.2

| TRAGUARDI ALLA FINE DELL'INFANZIA | TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proteggere i dispositivi • Riconoscere i rischi di un uso prolungato dei dispositivi • Comprendere i rischi nell'uso dei dispositivi senza l'aiuto dell'adulto. | <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • Utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; • Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui; • Utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; • Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; • Sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi; • Utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale); • Essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto; • Esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone; • Conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza. | <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola; • Individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • Avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • Scegliere semplici modi per proteggere i dati personali e la privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizza le tecnologie digitali; • Adottare semplici atteggiamenti sostenibili; • Essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social. |

| FINE SCUOLA DELL'INFANZIA | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ATTIVITA' |
| Riconoscere il significato delle icone di <i>alert</i> durante la navigazione in rete. | Strumenti digitali come tablet, PC e digital board e le loro parti e funzioni. | Organizzazione di incontri con le famiglie per condividere le giuste regole per l'utilizzo dei dispositivi elettronici: tempi di utilizzo, postura, luminosità del monitor. Utilizzare le griglie per il coding unplugged per costruire un percorso scegliendo tra le opzioni sicure e non sicure utili ad evitare rischi per la propria salute nell'uso delle tecnologie. |

| FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA | | FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
| <p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno: Sa che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie.</p> <p>Protegge i propri account, il dispositivo in uso e i contenuti digitali personali.</p> <p>Utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale).</p> | <p>Riflessione critica sulle potenzialità e i rischi del web.</p> <p>Piattaforme didattiche specifiche.</p> | <p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato laddove necessario, l'alunno sa: Rispettare le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola. Individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali. Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali.</p> | <p>I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).</p> <p>La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità.</p> <p>Riconoscere episodi di "Cyberbullismo" ed elaborare strategie di contrasto.</p> |

| FINE CLASSE PRIMA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | | FINE CLASSE SECONDA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | | FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
| <p>Guidato dall'adulto sa leggere i termini di utilizzo dei servizi web.</p> <p>È in grado di impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza.</p> <p>È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.</p> <p>È in grado di utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout.</p> | <p>Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali.</p> <p>Conoscenza delle misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali.</p> <p>Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale.</p> <p>Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale.</p> <p>I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali.</p> | <p>È in grado di proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola</p> <p>È in grado di scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali</p> <p>È in grado di conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli</p> <p>È in grado di distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni</p> | <p>Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali.</p> <p>Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy.</p> <p>Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali.</p> <p>Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale.</p> <p>Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale.</p> <p>I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie</p> | <p>È in grado di proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola</p> <p>È in grado di scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali</p> <p>È in grado di conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli</p> <p>È in grado di distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma</p> | <p>Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali.</p> <p>Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy.</p> <p>Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali.</p> <p>Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale.</p> <p>Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale.</p> |

| | | | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>È in grado di conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza.</p> <p>È in grado di rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui tempi dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità.</p> <p>È in grado di analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.</p> <p>È in grado di creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media.</p> | <p>Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</p> | <p>di classe.</p> <p>È in grado di sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale.</p> | <p>digitali.</p> <p>Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).</p> <p>Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali).</p> <p>Come denunciare eventuali problemi connessi alla rete.</p> <p>Conoscere le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.</p> <p>Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</p> | <p>digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe.</p> <p>È in grado di sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale.</p> | <p>I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali.</p> <p>Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).</p> <p>Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali).</p> <p>Come denunciare eventuali problemi connessi alla rete.</p> <p>Conoscere le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.</p> <p>Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</p> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

CURRICOLO DIGITALE

AREA 5. RISOLVERE PROBLEMI desunta dal DIGCOMP 2.2

| TRAGUARDI ALLA FINE DELL'INFANZIA | TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA | TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> Individuare semplici disfunzioni o problemi tecnici nell'uso dei dispositivi | <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; Identificare semplici soluzioni per risolverli; Individuare problemi di accessibilità. | <p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> Individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer, tablet; LIM); Usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento; Adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze; Essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la competenza digitale; Conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione. |

| FINE SCUOLA DELL'INFANZIA | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ATTIVITA' |
| Essere in grado di accendere e spegnere correttamente un dispositivo. Saper eseguire le procedure corrette per attivare/disattivare le app. Rilevare il livello della batteria. Regolare il volume audio/luminosità. Scegliere ed utilizzare le app giuste per lo scopo. | Strumenti digitali come tablet, PC e digital board e le loro parti e funzioni. Significato delle simbologie e delle icone. | Attività laboratoriali per sperimentare ed esercitarsi sui digital devices. |

| FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA | | FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
| A livello base e con l'aiuto di qualcuno: Individua semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali Identifica soluzioni per risolvere problemi. | Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. | A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato laddove necessario, l'alunno sa: Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. Identificare semplici soluzioni per risolverli. | Individuazione e risoluzione di problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali . Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. |

| FINE CLASSE PRIMA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | | FINE CLASSE SECONDA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | | FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
| È in grado di effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. È in grado di verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. È in grado di riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. È in grado di formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe. | Individuazione e risoluzione di problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali. | Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, sa utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali. Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, è in grado di risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. È in grado di selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo. | Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione. | Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, sa utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali. Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, è in grado di risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. È in grado di selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo. | Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione. |