

FUTURA**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**

Ministero dell'Istruzione e del Merito

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO - RAGUSA

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA -Cod. Mecc. RGEE004002

Tel. 0932/772111 – Cod. Univoco Ufficio UFMWTL - C.F. 80003070887

e-mail: rgee004002@istruzione.it - PEC: rgee004002@pec.istruzione.itsito web www.palazzello.edu.it

IL CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE

Il Curricolo si può considerare il cuore didattico del PTOF. Si tratta della pianificazione verticale dei saperi disciplinari o conoscenze, delle abilità, delle competenze e delle educazioni fondamentali che gli alunni costruiscono attraverso il processo di insegnamento/ apprendimento che viene attivato a scuola.

Le Indicazioni Nazionali definiscono i *traguardi per lo sviluppo delle competenze e gli obiettivi di apprendimento* da conseguire alla fine dei diversi ordini di scuola, ma lasciano ampio margine alla costruzione dei concreti percorsi formativi. In questo senso il presente Curricolo si pone come *documento normativo, formativo e di efficacia ed uso quotidiani* e prevede, inoltre, la definizione delle competenze di cittadinanza con la valorizzazione delle potenzialità educative delle discipline stesse.

A partire dal Curricolo di Istituto, i docenti delle varie sezioni e classi costruiscono la programmazione di classe articolata in *unità di apprendimento*, tenendo conto:

- delle Indicazioni Nazionali 2012
- dei livelli di apprendimento,
- delle potenzialità cognitive del gruppo classe che è stato loro affidato,
- del monte ore annuale/ disciplinare a disposizione per ciascuna disciplina.

PRINCIPI FONDANTI DEL CURRICOLO:

- Le finalità della scuola devono essere definite a partire dalla persona che apprende.
- Il Curricolo di istituto è espressione della libertà d'insegnamento e dell'autonomia scolastica.
- L'itinerario scolastico è progressivo e continuo.

FUTURA**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEUMinistero dell'Istruzione
e del MeritoItaliadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

Ministero dell'Istruzione e del Merito

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO - RAGUSA

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA -Cod. Mecc. RGEE004002

Tel. 0932/772111 – Cod. Univoco Ufficio UFMWTL - C.F. 80003070887

e-mail: rgee004002@istruzione.it - PEC: rgee004002@pec.istruzione.itsito web www.palazzello.edu.it**IL CURRICOLO DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE È ARTICOLATO SECONDO IL
SEGUENTE SCHEMA**

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA
CAMPI D'ESPERIENZA	AREE DISCIPLINARI
I Discorsi e le Parole	Area Linguistica Italiano Inglese
La Conoscenza del Mondo	Area Scientifica Matematica Scienze Tecnologia
Il Sé e l'Altro	Area Antropologica e Sociale Storia Geografia Religione
Il Corpo e il Movimento	Area Motoria
Immagini Suoni e Colori	Area Espressiva Arte e immagine Musica

FUTURA**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**

Ministero dell'Istruzione e del Merito

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO - RAGUSA

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA -Cod. Mecc. RGEE004002

Tel. 0932/772111 – Cod. Univoco Ufficio UFMWTL - C.F. 80003070887

e-mail: rgee004002@istruzione.it - PEC: rgee004002@pec.istruzione.itsito web www.palazzello.edu.it**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE
COMPETENZE AREA LINGUISTICA: Italiano -
Inglese****Competenza alfabetica funzionale****PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE**
Legge, comprende e produce testi di vario tipo appropriate a diverse
situazioni rispettando i principi di coesione e di coerenza

CAMPO DI ESPERIENZA "I discorsi e le parole"	ITALIANO	
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA



Ministero dell'Istruzione e del Merito

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO - RAGUSA

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA -Cod. Mecc. RGEE004002

Tel. 0932/772111 – Cod. Univoco Ufficio UFMWTL - C.F. 80003070887

e-mail: rgee004002@istruzione.it - PEC: rgee004002@pec.istruzione.it

sito web www.palazzello.edu.it

<p>Il bambino capisce e si fa capire dagli altri. Migliora il lessico e l'articolazione della frase. Formula ipotesi sui significati di parole sconosciute.</p> <p>Esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p> <p>Memorizza e ripete poesie e filastrocche. Ascolta, comprende e rielabora racconti rispettando l'ordine logico-temporale.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i media.</p>	<p>ASCOLTO/PARLATO Ascolta e comprende testi orali diretti, cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. Partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti</p> <p>LETTURA Legge e comprende testi di vario tipo, individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.</p>	<p>ASCOLTO/PARLATO Ascolta e comprende testi orali diretti o trasmessi dai media, cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. Partecipa a scambi comunicativi con compagni ed insegnanti, rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. E' consapevole che nella comunicazione sono usate varietà diverse di lingua e lingue differenti</p> <p>LETTURA Legge e comprende testi di vario tipo, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione anche in funzione dell'esposizione orale.</p>
---	--	---

Competenza multilinguistica



Ministero dell'Istruzione e del Merito

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO - RAGUSA

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA -Cod. Mecc. RGEE004002

Tel. 0932/772111 – Cod. Univoco Ufficio UFMWTL - C.F. 80003070887

e-mail: rgee004002@istruzione.it - PEC: rgee004002@pec.istruzione.it

sito web www.palazzello.edu.it

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE Utilizza funzioni comunicative, lessico e strutture grammaticali atti a comprendere e ad esprimersi su argomenti di carattere generale in modo efficace ed appropriato al contesto e alla situazione	
INGLESE	
AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA
<p align="center">ASCOLTO</p> <p>L'alunno comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari.</p>	<p align="center">ASCOLTO</p> <p>L'alunno comprende brevi messaggi orali relativi ad ambiti familiari ed esterni e/o legati alla propria esperienza.</p>
<p align="center">PARLATO</p> <p>L'alunno interagisce nel gioco in scambi di semplici informazioni.</p>	<p align="center">PARLATO</p> <p>L'alunno descrive oralmente aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. Comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine.</p>
<p align="center">LETTURA</p> <p>L'alunno comprende brevi messaggi scritti relativi ad ambiti familiari.</p>	<p align="center">LETTURA</p> <p>L'alunno legge e comprende brevi e semplici messaggi scritti relativi ad ambiti familiari e/o legati alla propria esperienza.</p>
<p align="center">SCRITTURA</p> <p>L'alunno descrive per iscritto, in modo semplice, elementi che si riferiscono a bisogni immediati.</p>	<p align="center">SCRITTURA</p> <p>L'alunno descrive per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.</p>
	<p align="center">RIFLESSIONE LINGUISTICA</p> <p>L'alunno individua elementi della cultura anglosassone. Coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua inglese.</p>



Ministero dell'Istruzione e del Merito

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO - RAGUSA

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA -Cod. Mecc. RGEE004002

Tel. 0932/772111 – Cod. Univoco Ufficio UFMWTL - C.F. 80003070887

e-mail: rgee004002@istruzione.it - PEC: rgee004002@pec.istruzione.it

sito web www.palazzello.edu.it

AREA ANTROPOLOGICA E SOCIALE

Competenza in materia di cittadinanza

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri per la costruzione del bene comune

CAMPO DI ESPERIENZA Il sé e l'altro		STORIA	
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	
Il bambino sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le Istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.	USO DELLE FONTI Riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Comprende i testi storici proposti e sa individuare le caratteristiche.	USO DELLE FONTI Riconosce ed esplora in modo più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. Comprende i testi storici proposti, ne individua le Caratteristiche e ne ricava informazioni	



Ministero dell'Istruzione e del Merito

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO - RAGUSA

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA -Cod. Mecc. RGEE004002

Tel. 0932/772111 – Cod. Univoco Ufficio UFMWTL - C.F. 80003070887

e-mail: rgee004002@istruzione.it - PEC: rgee004002@pec.istruzione.it

sito web www.palazzello.edu.it

<p>Pone domande sulle diversità culturali , su ciò che è bene e male, sulla giustizia e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme</p> <p>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p>	<p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze,periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni.</p>	<p>ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. Organizza le informazioni le concettualizzazioni pertinenti.</p>
	<p>STRUMENTI CONCETTUALI</p> <p>Usa carte geo- storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine.</p> <p>PRODUZIONE ORALE E SCRITTA Racconta i fatti studiati in modo semplice e coerente, rappresentando le conoscenze apprese mediante grafismi, disegni, testi scritti e/o risorse digitali.</p>	<p>STRUMENTI CONCETTUALI</p> <p>Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal Paleolitico alla fine dell'Impero Romano d'Occidente con la possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.</p> <p>PRODUZIONE ORALE E SCRITTA Racconta i fatti studiati utilizzando il linguaggio specifico della disciplina e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.</p>

Competenza in materia di cittadinanza



Ministero dell'Istruzione e del Merito

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO - RAGUSA

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA -Cod. Mecc. RGEE004002

Tel. 0932/772111 – Cod. Univoco Ufficio UFMWTL - C.F. 80003070887

e-mail: rgee004002@istruzione.it - PEC: rgee004002@pec.istruzione.it

sito web www.palazzello.edu.it

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri per la costruzione del bene comune		
CAMPO DI ESPERIENZA “La conoscenza del mondo”	GEOGRAFIA	
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA
Sviluppa la consapevolezza e la padronanza del proprio corpo in relazione all'ambiente e alle persone. Si orienta nello spazio. Osserva con interesse il mondo per ricavarne informazioni e rappresentarle. Sviluppa un comportamento critico e propositivo verso il proprio contesto ambientale. Osserva i fenomeni naturali	ORIENTAMENTO Si orienta nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici e i punti cardinali.	ORIENTAMENTO Si orienta nello spazio e sulle carte, utilizzando i punti cardinali e le coordinate geografiche.
	LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA' Utilizza il linguaggio della geograficità.	LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITA' Utilizza termini del linguaggio geografico specifico per interpretare carte geografiche
	PAESAGGIO Conosce e distingue gli elementi fisici ed antropici di un paesaggio. Conosce e descrive gli elementi caratterizzanti dei paesaggi.	PAESAGGIO Conosce lo spazio geografico come sistema territoriale costituito da elementi fisici ed antropici legati da rapporti di connessione e/o interdipendenza.

FUTURA**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**

Ministero dell'Istruzione e del Merito

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO - RAGUSA

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA -Cod. Mecc. RGEE004002

Tel. 0932/772111 – Cod. Univoco Ufficio UFMWTL - C.F. 80003070887

e-mail: rgee004002@istruzione.it - PEC: rgee004002@pec.istruzione.itsito web www.palazzello.edu.it

	<p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</p> <p>Individua, conosce e descrive gli elementi caratterizzanti gli spazi sia del territorio che del proprio ambiente. Conosce e localizza i principali "oggetti" geografici fisici ed antropici dell'Italia.</p>	<p>REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE</p> <p>Individua, conosce e descrive gli elementi caratterizzanti dei paesaggi, con particolare riferimento a quelli italiani. Conosce e localizza i principali oggetti geografici fisici e dell'Italia.</p>
--	--	---

Competenza in materia di cittadinanza**RELIGIONE**

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE
Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri per la costruzione del bene

comune

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA
--	--	---



Ministero dell'Istruzione e del Merito

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO - RAGUSA

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA -Cod. Mecc. RGEE004002

Tel. 0932/772111 – Cod. Univoco Ufficio UFMWTL - C.F. 80003070887

e-mail: rgee004002@istruzione.it - PEC: rgee004002@pec.istruzione.it

sito web www.palazzello.edu.it

<p>IL SÉ E L'ALTRO</p> <p>Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù. Matura un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.</p>	<p>DIO E L' UOMO LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI IL LINGUAGGIO RELIGIOSO I VALORI ETICI E RELIGIOSI</p> <p>Sa che per l'uomo religioso ogni storia ha inizio da Dio. Riflette sugli elementi fondamentali della vita di Gesù e riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua. Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo.</p> <p>Riconosce nella Bibbia gli avvenimenti principali della storia d' Israele. Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua. Riconosce che ogni persona è un valore per vivere insieme in unione e amicizia.</p>	<p>DIO E L' UOMO</p> <p>L'alunno riflette su Dio creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive, riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua. Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e cercano di mettere in pratica il suo insegnamento.</p> <p>LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI IL LINGUAGGIO RELIGIOSO I VALORI ETICI E RELIGIOSI</p> <p>Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura sapendola distinguere da altre tipologie di testi, identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili. Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo.</p>
<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO</p> <p>Esprime con il corpo la propria esperienza religiosa.</p>		<p>LA BIBBIA E LE ALTRE FONTI IL LINGUAGGIO RELIGIOSO I VALORI ETICI E RELIGIOSI</p> <p>Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della</p>



Ministero dell'Istruzione e del Merito

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO - RAGUSA

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA -Cod. Mecc. RGEE004002

Tel. 0932/772111 – Cod. Univoco Ufficio UFMWTL - C.F. 80003070887

e-mail: rgee004002@istruzione.it - PEC: rgee004002@pec.istruzione.it

sito web www.palazzello.edu.it

<p>IMMAGINI, SUONI, COLORI</p> <p>Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani(feste, preghiere, canti,spazi, arte..) per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.</p>		<p>nostra cultura sapendola distinguere da altre tipologia di testi,identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico,sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili. Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo.</p>
<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> <p>Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo.</p>		

AREA ESPRESSIVA: Educazione Musicale, Arte e Immagine

<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale</p>		
<p>PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE Utilizza la pratica vocale/strumentale e comprende il valore del patrimonio musicale</p>		
<p>CAMPO DI ESPERIENZA "Immagini, suoni e colori"</p>	<p>MUSICA</p>	
<p>AL TERMINE DELLA SCUOLA</p>	<p>AL TERMINE DELLA CLASSE</p>	<p>AL TERMINE DELLA CLASSE</p>
<p>DELL'INFANZIA</p>	<p>TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA</p>	<p>QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA</p>



Ministero dell'Istruzione e del Merito

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO - RAGUSA

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA -Cod. Mecc. RGEE004002

Tel. 0932/772111 – Cod. Univoco Ufficio UFMWTL - C.F. 80003070887

e-mail: rgee004002@istruzione.it - PEC: rgee004002@pec.istruzione.it

sito web www.palazzello.edu.it

<p>Ascolta brani musicali e li commenta dal punto di vista delle sollecitazioni emotive, produce eventi sonori utilizzando strumenti non convenzionali. Canta in coro. Distingue alcune caratteristiche fondamentali dei suoni. Si muove seguendo ritmi, lui sa produrre.</p>	<p>ASCOLTO, PERCEZIONE, RITMO, MOVIMENTO E VOCE L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri. Esegue, da solo e in gruppo semplici brani vocali appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto- costruiti. Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.</p>	<p>ASCOLTO, PERCEZIONE, RITMO, MOVIMENTO E VOCE Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto costruiti. Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere</p>
---	--	--



Ministero dell'Istruzione e del Merito

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO - RAGUSA

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA -Cod. Mecc. RGEE004002

Tel. 0932/772111 – Cod. Univoco Ufficio UFMWTL - C.F. 80003070887

e-mail: rgee004002@istruzione.it - PEC: rgee004002@pec.istruzione.it

sito web www.palazzello.edu.it

	<p>esplorare, descrivere e leggere immagini e messaggi multimediali.</p> <p>COMPNDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p> <p>Conosce i principali beni artistico culturali nel territorio e mette in atto pratiche di rispetto e di salvaguardia.</p>	<p>Osserva, esplora, descrive e legge e immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti) messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip).</p> <p>COMPNDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p> <p>Conosce i principali beni artistico- culturali presenti nel proprio territorio manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.</p>
--	---	--

<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p>		
<p>PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE Utilizza il proprio corpo con consapevolezza nei diversi contesti</p>		
<p>CAMPO DI ESPERIENZA "Il corpo e il movimento"</p>	<p>EDUCAZIONE FISICA</p>	
<p>AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</p>	<p>AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA</p>	<p>AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA</p>



Ministero dell'Istruzione e del Merito

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO - RAGUSA

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA -Cod. Mecc. RGEE004002

Tel. 0932/772111 – Cod. Univoco Ufficio UFMWTL - C.F. 80003070887

e-mail: rgee004002@istruzione.it - PEC: rgee004002@pec.istruzione.it

sito web www.palazzello.edu.it

<p>Il bambino vive la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</p> <p>Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.</p> <p>Prova il piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.</p> <p>Controlla l'esecuzione del gesto. Valuta i rischi, si coordina con gli altri nei giochi.</p>	<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p> <p>L'alunno acquisisce maggiore consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e delle sue potenzialità.</p> <p>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVA ESPRESSIVA</p> <p>Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa diverse gestualità tecniche.</p>	<p>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO</p> <p>L'alunno matura piena consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITÀ COMUNICATIVA ESPRESSIVA</p> <p>Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmiche musicali e coreutiche</p> <p>IL GIOCO, LO SPORT, E LE REGOLE IL FAIR PLAY ("Fair play" è un'espressione che significa "gioco leale". Non si tratta di una regola scritta, bensì di un comportamento eticamente corretto da adottare nella pratica delle diverse discipline sportive. Fair play significa rispettare le regole e l'avversario, accettare e riconoscere i propri limiti, sapere che i risultati sportivi ottenuti sono correlati all'impegno profuso. Tuttavia il concetto di fair play non si esaurisce nel semplice rispetto delle regole. Esso, infatti, promuove valori, tanto importanti</p>
---	--	--



Ministero dell'Istruzione e del Merito

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO - RAGUSA

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA -Cod. Mecc. RGEE004002

Tel. 0932/772111 – Cod. Univoco Ufficio UFMWTL - C.F. 80003070887

e-mail: rgee004002@istruzione.it - PEC: rgee004002@pec.istruzione.it

sito web www.palazzello.edu.it

		<p>nella vita quanto nello sport, come l'amicizia, il rispetto del prossimo e lo spirito di gruppo. Il fair play insegna, in una società in cui il fine giustifica spesso il mezzo, a saper perdere e a considerare anche la sconfitta un insegnamento prezioso per la crescita "umana" e agonistica della persona.)</p>
--	--	--

	<p>Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco e sport, anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</p> <p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p> <p>Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico</p>	<p>Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p> <p>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</p> <p>Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.</p>
--	--	--

AREA SCIENTIFICA-TECNOLOGICA: Matematica, Scienze e Tecnologia

Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologia

FUTURA**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEUMinistero dell'Istruzione
e del MeritoItaliadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

Ministero dell'Istruzione e del Merito

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO - RAGUSA

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA -Cod. Mecc. RGEE004002

Tel. 0932/772111 – Cod. Univoco Ufficio UFMWTL - C.F. 80003070887

e-mail: rgee004002@istruzione.it - PEC: rgee004002@pec.istruzione.itsito web www.palazzello.edu.it**PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE**

Analizza dati e fatti della realtà, verifica l'attendibilità delle analisi, possiede un pensiero razionale con cui affronta problemi e situazioni sulla base di elementi certi

CAMPO DI ESPERIENZA “La conoscenza del mondo”	MATEMATICA	
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA



Ministero dell'Istruzione e del Merito

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO - RAGUSA

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA -Cod. Mecc. RGEE004002

Tel. 0932/772111 – Cod. Univoco Ufficio UFMWTL - C.F. 80003070887

e-mail: rgee004002@istruzione.it - PEC: rgee004002@pec.istruzione.it

sito web www.palazzello.edu.it

<p>Il bambino utilizza materiali e strumenti per eseguire operazioni logiche.</p> <p>Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.</p> <p>Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.</p> <p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usa termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>	<p style="text-align: center;">NUMERI</p> <p>Conosce i numeri naturali e la loro successione sulla linea dei numeri. Opera confronti con essi, li compone e li scompone, riconoscendo il valore posizionale delle cifre. Applica strategie di calcolo scritto e mentale.</p> <p style="text-align: center;">LO SPAZIO, LE FIGURE E LA MISURA</p> <p>Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.</p> <p style="text-align: center;">RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</p> <p>Ricerca dati per ricavare informazioni. Ricava informazioni da dati rappresentati in tabelle e grafici. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto.</p>	<p style="text-align: center;">NUMERI</p> <p>L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. Riconosce ed utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione...).</p> <p>Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative che gli fanno intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.</p> <p style="text-align: center;">LO SPAZIO, LE FIGURE E LA MISURA</p> <p>Descrive, denomina e classifica figure base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Utilizza strumenti per il disegno geometrico e i più comuni strumenti di misura(metro,goniometro).</p> <p>Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce tabelle - grafici.</p>
---	--	---

Competenza matematica e scienze, tecnologia



Ministero dell'Istruzione e del Merito

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO - RAGUSA

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA -Cod. Mecc. RGEE004002

Tel. 0932/772111 – Cod. Univoco Ufficio UFMWTL - C.F. 80003070887

e-mail: rgee004002@istruzione.it - PEC: rgee004002@pec.istruzione.it

sito web www.palazzello.edu.it

Analizza dati e fatti della realtà, verifica l'attendibilità delle analisi, possiede un pensiero razionale con cui affronta problemi e situazioni sulla base di elementi certi

**CAMPO DI ESPERIENZA
"La conoscenza del mondo"**

SCIENZE

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA



Ministero dell'Istruzione e del Merito

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO - RAGUSA

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA -Cod. Mecc. RGEE004002

Tel. 0932/772111 – Cod. Univoco Ufficio UFMWTL - C.F. 80003070887

e-mail: rgee004002@istruzione.it - PEC: rgee004002@pec.istruzione.it

sito web www.palazzello.edu.it

<p>Raggruppa e ordina oggetti e materiali di uso comune secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta le quantità, utilizza simboli per registrarle, esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.</p> <p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi, i loro ambienti naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p> <p>Esegue semplici esperimenti con la guida dell'insegnante</p>	<p>ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI</p> <p>L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <p>Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali.</p> <p>L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <p>Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Riconosce in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.</p>	<p>ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI</p> <p>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.</p> <p>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</p> <p>Individua aspetti quantitativi qualitativi nei fenomeni produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli.</p> <p>L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE</p> <p>Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute.</p>
--	---	---

Competenza matematica e scienze, tecnologia



Ministero dell'Istruzione e del Merito

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO - RAGUSA

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA -Cod. Mecc. RGEE004002

Tel. 0932/772111 – Cod. Univoco Ufficio UFMWTL - C.F. 80003070887

e-mail: rgee004002@istruzione.it - PEC: rgee004002@pec.istruzione.it

sito web www.palazzello.edu.it

Analizza dati e fatti della realtà, verifica l'attendibilità delle analisi, possiede un pensiero razionale con cui affronta problemi e situazioni sulla base di elementi certi		
CAMPO DI ESPERIENZA "La conoscenza del mondo"	TECNOLOGIA	
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA



Ministero dell'Istruzione e del Merito

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO - RAGUSA

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA -Cod. Mecc. RGEE004002

Tel. 0932/772111 – Cod. Univoco Ufficio UFMWTL - C.F. 80003070887

e-mail: rgee004002@istruzione.it - PEC: rgee004002@pec.istruzione.it

sito web www.palazzello.edu.it

<p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici e sa scoprirne funzioni e possibili usi.</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE L'alunno identifica e riconosce nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>PREVEDERE E IMMAGINARE Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE Produrre manufatti, descrivendo e documentando la sentenza delle operazioni</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.</p> <p>PREVEDERE E IMMAGINARE Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato, utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>
---	---	---

COMPETENZE TRASVERSALI

Competenza digitale



Ministero dell'Istruzione e del Merito

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO - RAGUSA

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA -Cod. Mecc. RGEE004002

Tel. 0932/772111 – Cod. Univoco Ufficio UFMWTL - C.F. 80003070887

e-mail: rgee004002@istruzione.it - PEC: rgee004002@pec.istruzione.it

sito web www.palazzello.edu.it

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE Usa con consapevolezza le tecnologie dell'informazione		
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA
Esplora la realtà attraverso le TIC.	Utilizza le TIC per arricchire il proprio lavoro con immagini, suoni e elementi creativi in tutte le discipline	Produce, rivede, salva e condivide con altri il proprio lavoro.

COMPETENZE TRASVERSALI		
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare		
PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE Organizza il proprio apprendimento in modo autonomo		
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA
Organizza le esperienze in procedure e schemi mentali per l'orientamento in	Struttura le proprie conoscenze, risalendo dall'informazione al concetto.	Identifica gli aspetti essenziali e le interrelazioni di concetti ed informazioni

FUTURA**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEUMinistero dell'Istruzione
e del MeritoItaliadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

Ministero dell'Istruzione e del Merito

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO - RAGUSA

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA - Cod. Mecc. RGEE004002

Tel. 0932/772111 – Cod. Univoco Ufficio UFMWTL - C.F. 80003070887

e-mail: rgee004002@istruzione.it - PEC: rgee004002@pec.istruzione.itsito web www.palazzello.edu.it

situazioni simili a quelle sperimentate.		operando in autonomia.
--	--	------------------------

COMPETENZE TRASVERSALI**Competenza imprenditoriale**

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

Traduce le idee in azioni

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA
Analizza i dati della realtà per comprendere la fattibilità di un compito.	Utilizza capacità operative progettuali e manuali in contesti diversificati.	Elabora, ricostruisce, sceglie e pratica la tecnica e le procedure adatte al compito che intende svolgere, assumendosi le proprie responsabilità.



- Ministero
- Istruzione
- Università
- Ricerca

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO - RAGUSA

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA -Cod. Mecc. RGEE004002 Tel. 0932-772111
Cod. Univoco Ufficio UFMWTL - C.F. 80003070887 e-mail: rgee004002@istruzione.it –
PEC: rgee004002@pec.istruzione.it ; sito web: www.palazzello.edu.it

Curricolo Digitale Verticale

a.s. 2023-2026

RIFERIMENTI LEGISLATIVI

Indicazioni Nazionali per il curriculum, 2012

“Il curriculum di Istituto è espressione della libertà di insegnamento e dell'autonomia scolastica e, al tempo stesso, esplicita le scelte della comunità scolastica e l'identità di istituto”

Gli obiettivi di apprendimento individuano campi del sapere, **CONOSCENZE E ABILITÀ** ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze. Essi sono utilizzati dalle scuole e dai docenti nella loro attività di progettazione didattica, con attenzione alle condizioni di contesto, didattiche e organizzative mirando ad un insegnamento ricco ed efficace. Gli obiettivi sono definiti in relazione a periodi didattici lunghi: l'intero triennio della scuola dell'infanzia e l'intero quinquennio della scuola primaria, in una prospettiva di continuità verticale.

Raccomandazione del Consiglio Europeo per l'apprendimento permanente - 22 maggio 2018

Il concetto di competenza è declinato come combinazione di “CONOSCENZE, ABILITÀ e ATTEGGIAMENTI, laddove l’atteggiamento è definito quale “disposizione/mentalità per agire o reagire a idee, persone, situazioni”.

Agenda 2030 dell’ONU: i 17 obiettivi enunciati per lo sviluppo sostenibile, le Indicazioni Nazionali e i Nuovi scenari 2018

I docenti sono chiamati a selezionare le informazioni essenziali che devono divenire conoscenze durevoli, a predisporre percorsi e ambienti di apprendimento affinché le conoscenze alimentino abilità e competenze culturali, metacognitive, metodologiche e sociali per nutrirne la cittadinanza attiva.

PREMESSA

Il Curricolo è un percorso formativo che deve favorire l'acquisizione di competenze attraverso strategie didattiche atte a promuovere un significativo apprendimento nelle varie età dello sviluppo. La progressione didattica relativa al Pensiero Computazionale, alla cittadinanza e alla creatività digitale, nei vari livelli di passaggio da un ordine di scuola all'altro, va sviluppata in verticale dalla più tenera infanzia per tutto l'arco della vita. La normativa vigente sottolinea che l'alfabetizzazione di base nell'era digitale debba includere una comprensione a più livelli della programmazione e delle competenze legate al pensiero computazionale, come la risoluzione di problemi, la collaborazione e le capacità analitiche.

È importante che gli alunni siano in grado di comprendere la tecnologia con cui interagiscono; imparare la programmazione sin da piccoli aiuta a sviluppare le capacità comunicative, la creatività, le abilità matematiche e di scrittura. La diffusione del Coding, come strumento per lo sviluppo del Pensiero Computazionale, si espande in un compendio di progettazione e pianificazione transcurricolare che investe tutte le discipline.

Serve un approccio nella didattica che possa stimolare il passaggio da un livello all'altro, da un ambito all'altro, a favore della visione unitaria del sapere. Nell'utilizzo del Coding serve una didattica atta a calare il pensiero computazionale nella quotidianità formativa.

Le competenze digitali assumono una duplice funzione nell'insegnamento:

- da un lato hanno 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 e dalle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012)

- dall'altro hanno il ruolo di strumento trasversale a tutti i campi di esperienza e alle discipline in un'ottica di verticalità; infatti favoriscono lo sviluppo logico del pensiero, un approccio curioso ai fenomeni reali e la capacità di provare a risolvere i problemi, di ripartire dagli errori/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.

Il digitale nella nostra scuola oggi è una realtà, sia sul piano delle dotazioni strumentali, sia sul piano delle competenze in divenire dei docenti e degli studenti. Il principio che la scuola debba favorire e facilitare i percorsi di competenza di tutti e di ciascuno, nessuno escluso, ci ha fatto condividere l'idea di progettare un Curricolo Verticale che porti il Pensiero Computazionale, la creatività e la cittadinanza digitale dentro e fuori le nostre aule.

Durante gli ultimi anni la nostra Istituzione Scolastica ha intrapreso un percorso di trasformazione dei propri spazi e della propria metodologia didattica, grazie all'arricchimento delle dotazioni tecnologiche, offrendo un'Offerta Formativa adeguata e al passo con i tempi.

L'Istituzione scolastica, tutta cablata, ha partecipato alle candidature dei diversi piani finanziati:

- Progetto PON FESR DIGITAL BARD (13.1.2A-FESR PON-SI-2021-138): FONDI STRUTTURALI EUROPEI – PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE “PER LA SCUOLA, COMPETENZE E AMBIENTI PER L’APPRENDIMENTO” 2014-2020. ASSE II - INFRASTRUTTURE PER L’ISTRUZIONE – FONDO EUROPEO DI SVILUPPO REGIONALE (FESR) – REACT EU. ASSE V – PRIORITÀ D’INVESTIMENTO: 13I – (FESR) “PROMUOVERE IL SUPERAMENTO DEGLI EFFETTI DELLA CRISI NEL CONTESTO DELLA PANDEMIA DI COVID-19 E DELLE SUE CONSEGUENZE SOCIALI E PREPARARE UNA RIPRESA VERDE, DIGITALE E RESILIENTE DELL’ECONOMIA” – OBIETTIVO SPECIFICO 13.1: FACILITARE UNA RIPRESA VERDE, DIGITALE E RESILIENTE DELL’ECONOMIA - AZIONE 13.1.2 “DIGITAL BOARD: TRASFORMAZIONE DIGITALE NELLA DIDATTICA E NELL’ORGANIZZAZIONE” – AVVISO PUBBLICO PROT.N. 28966 DEL 06 SETTEMBRE 2021

- Progetto PON FESR CABLAGGIO (13.1.1-FESR PON-SI-2021-167): FONDI STRUTTURALI EUROPEI – PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE “PER LA SCUOLA, COMPETENZE E AMBIENTI PER L’APPRENDIMENTO” 2014-2020. ASSE II - INFRASTRUTTURE PER L’ISTRUZIONE – FONDO EUROPEO DI SVILUPPO REGIONALE (FESR) – REACT EU. ASSE V – PRIORITÀ D’INVESTIMENTO: 13I – (FESR) “PROMUOVERE IL SUPERAMENTO DEGLI EFFETTI DELLA CRISI NEL CONTESTO DELLA PANDEMIA DI COVID-19 E DELLE SUE CONSEGUENZE SOCIALI E PREPARARE UNA RIPRESA VERDE, DIGITALE E RESILIENTE DELL’ECONOMIA” – OBIETTIVO SPECIFICO 13.1: FACILITARE UNA RIPRESA VERDE, DIGITALE E RESILIENTE DELL’ECONOMIA - AZIONE 13.1.1 “CABLAGGIO STRUTTURATO E SICURO ALL’INTERNO DEGLI EDIFICI SCOLASTICI”– AVVISO PUBBLICO PROT.N. 20480 DEL 20/07/2021 PER LA REALIZZAZIONE DI RETI LOCALI, CABLATE E WIRELESS, NELLE SCUOLE.

- PNRR SPAZI E STRUMENTI DIGITALI PER LE STEM (M4C1I3.2-STEM-P-4283): PROGETTO PNRR - MISSIONE 4 – ISTRUZIONE E RICERCA – COMPONENTE 1 – INVESTIMENTO 3.2 “SCUOLA 4.0: SCUOLE INNOVATIVE, CABLAGGIO, NUOVI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO E LABORATORI”, FINANZIATO DALL’UNIONE EUROPEA – NEXT GENERATION EU. AVVISO PUBBLICO PROT. N. 10812 DEL 13 MAGGIO 2021 “SPAZI E STRUMENTI DIGITALI PER LE STEM”. “SPAZI E STRUMENTI DIGITALI PER LE STEM”- TITOLO: STEM &GO

- PNRR CLASSROOM (M4C1I3.2-2022-961 – P – 10758): PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA, MISSIONE 4 – ISTRUZIONE E RICERCA – COMPONENTE 1 – POTENZIAMENTO DELL’OFFERTA DEI SERVIZI DI ISTRUZIONE: DAGLI ASILI NIDO ALLE UNIVERSITÀ – INVESTIMENTO 3.2 “SCUOLA 4.0. SCUOLE INNOVATIVE, CABLAGGIO, NUOVI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO E LABORATORI”, FINANZIATO DALL’UNIONE EUROPEA – NEXT GENERATION EU – “AZIONE 1: NEXT GENERATION CLASSROOMS - AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVI” - Titolo del Progetto: PALAZZELLO 4.0

- **PO FESR SICILIA AZIONE (10.8 SI _1_27972):** PROGRAMMA OPERATIVO FESR SICILIA 2014/2020 AZIONE 10.8.1 “INTERVENTI INFRASTRUTTURALI PER L’INNOVAZIONE TECNOLOGICA, LABORATORI DI SETTORE E PER L’APPRENDIMENTO DELLE COMPETENZE CHIAVE” DELL’O.T. 10 DEL PO FESR SICILIA 2014/2020, DI CUI AL D.D.G. N. 1077 DEL 26 NOVEMBRE 2020

- **PON FESR SMART CLASS (10.8.6A-FESRPON-SI-2020-254):** PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE 2014-2020 “PER LA SCUOLA” - COMPETENZE E AMBIENTI PER L’APPRENDIMENTO PROGETTO P.O.N. CODICE NAZIONALE 10.8.6A-FESRPON-SI-2020-254 A SCUOLA CON LA “DAD” DIFFUSIONE DELLA SOCIETÀ DELLA CONOSCENZA NEL MONDO DELLA SCUOLA E DELLA FORMAZIONE E ADOZIONE DI APPROCCI DIDATTICI INNOVATIVI” – AZIONE 10.8.6 - “AZIONI PER L’ALLESTIMENTO DI CENTRI SCOLASTICI DIGITALI E PER FAVORIRE L’ATTRATTIVITÀ E L’ACCESSIBILITÀ ANCHE NELLE AREE RURALI ED INTERNE”

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia è un luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per i bambini dai tre ai sei anni, che presenta finalità ben specifiche, decantate nelle “Indicazioni nazionali per il curricolo”.

Esse si riferiscono allo sviluppo delle *competenze (intellettuale, sociale e valoriale)*, **dell'autonomia, dell'identità e della cittadinanza**.

La scuola dell'infanzia è la scuola delle competenze in azione, del confronto, della metacognizione, della riflessione e della realtà. Nel valorizzare le esperienze di ciascun bambino, avvia processi di simbolizzazione attraverso l'uso di una pluralità di linguaggi.

Fin da piccoli i bambini vengono a contatto, nel mondo dell'adulto, con le nuove tecnologie che, mediate dalla presenza dell'adulto, possono favorire il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, avviare la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Con l'aiuto di un adulto: <ul style="list-style-type: none">• Accende e spegne i dispositivi in modo corretto.• Muove correttamente il mouse e alcuni tasti.• Riconosce e apre icone di suo interesse.• Sa utilizzare la funzione touch	<ul style="list-style-type: none">• Accensione e spegnimento del dispositivo in uso• Riconoscere le icone delle principali applicazioni presenti sui dispositivi digitali in dotazione
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni tramite le tecnologie digitali	Con l'aiuto di un adulto: <ul style="list-style-type: none">• Visiona immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante.• Racconta e descrive ciò che vede sugli schermi.	<ul style="list-style-type: none">• Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante (reali, fantastici, del proprio vissuto, del proprio ambiente...)

	2.3 Esercitare la cittadinanza tramite le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Rispetta il proprio turno e lo spazio di attività. • Esegue su dispositivi digitali giochi ed esercizi didattici di tipologico, linguistico, matematico, topologico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere app di giochi didattici
3. Creazione di contenuti digitali	<p>3.1 Sviluppare Cultura e contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Programmazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta semplici programmi di grafica • Programma robot educativi • Esegue e inserisce comandi in ordine su indicazione dell'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere semplici programmi di grafica; • Riconoscere ed eseguire algoritmi semplici, istruzioni, procedure, (concetti di sequenza e ripetizione) con l'educazione robotica.
4. Sicurezza	<p>4.1 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.2 Tutelare la salute e il benessere</p>		

<p>5. Risolvere i problemi</p>	<p>5.1 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.2 Utilizzare in modo creativo tecnologie digitali</p>	<p>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - risolve semplici problemi di coding - utilizza un dispositivo digitaleo altri strumenti quali il monitor touch screen per semplici attività didattiche 	<p>Coding unplugged e digitale. Educazione robotica.</p>
--------------------------------	--	--	--

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

La finalità della scuola primaria è quello dell'acquisizione delle conoscenze e delle abilità fondamentali per sviluppare le competenze culturali di base nella prospettiva del pieno sviluppo della persona. La scuola primaria mira all'acquisizione degli apprendimenti di base come primo esercizio dei diritti costituzionali. Alle bambine e ai bambini che la frequentano offre l'opportunità di sviluppare le dimensioni cognitive, emotive, affettive, sociali, corporee, etiche e religiose e di acquisire i saperi irrinunciabili.

Attraverso le conoscenze e i linguaggi caratteristici di ciascuna disciplina, la scuola primaria pone le premesse per lo sviluppo del pensiero riflessivo e critico necessario per diventare cittadini consapevoli e responsabili.

In tutto ciò l'inserimento delle nuove tecnologie produce cambiamenti poichè:

1. stimolano determinate abilità intellettuali, come il problem solving, l'imparare ad imparare e la creatività;
2. sollecitano l'interesse e la motivazione verso i contenuti disciplinari, nonché la concentrazione e l'attenzione;
3. creano una relazione nuova con la conoscenza, poichè alimentano un gran numero di collegamenti tra i vari elementi della conoscenza, o tra le informazioni.

CLASSE PRIMA

	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none">- riconosce i diversi device (monitor touch, tablet, notebook,)- sa accendere e spegnere un dispositivo- conosce le principali componenti di un dispositivo- conosce le principali icone in un dispositivo anche dotato di sistema touch screen	<ul style="list-style-type: none">• Gli elementi principali del computer.• Tipi di dispositivi.• Accensione e spegnimento degli stessi.• Interfaccia generale dei dispositivi.• Le icone. La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali.

<p>2. Comunicazione e collaborazione</p>	<p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni tramite le tecnologie digitali</p>	<p>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - prende familiarità con software o applicazioni in uso a scuola - visiona immagini, animazioni, video; - esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico - Conosce le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente e contenuto) <p>Rispetta le regole comuni, si relaziona positivamente nel gruppo ed è disponibile a collaborare e cooperare</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Software didattici per attività, giochi didattici, video ed elaborazioni grafiche. • Video Youtube, Learning Apps, WordWall.
--	--	--	---

3. Creazione di contenuti digitali	3.3 Programmazione	<p>A livello base e con l'aiuto di dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - elenca ed esegue semplici istruzioni, in modalità unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice 	<ul style="list-style-type: none"> • Pensiero computazionale. Coding unplugged e digitale. Educazione robotica.
4. Sicurezza	<p>4.1 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.2 Tutelare la salute e il benessere</p>	<p>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sperimenta e rispetta le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali - assume una corretta postura durante l'utilizzo dei dispositivi e negli ambienti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole base sull'uso corretto dei dispositivi e degli ambienti digitali e per una corretta postura.

<p>5. Risolvere i problemi</p>	<p>5.1 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.2 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<p>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - risolve semplici problemi dicoding - utilizza un dispositivo digitale o altri strumenti quali il monitor touch screen per semplici attività didattiche 	<p>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • risolve semplici problemi dicoding • utilizza un dispositivo digitale o altri strumenti quali il monitor touch screen per semplici attività didattiche
--------------------------------	---	--	--

CLASSE SECONDA

	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none">- Riconosce, distingue, rinomina, ritrova e apre file, cartelle, programmi.- Individua i principali programmi adeguati per scrivere, visualizzare video, aprire un file (una foto, un documento)- Effettua semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante	<ul style="list-style-type: none">- Le funzioni di base di un PC e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.- Programmi base di grafica

<p>2. Comunicazione e collaborazione</p>	<p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni tramite le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza tramite le tecnologie digitali</p>	<p>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Svolge nelle varie discipline attività in gruppo rispettando i ruoli assunti 	<ul style="list-style-type: none"> - App Google Workspace, Software didattici per attività, piattaforme online didattiche, giochi didattici, video ed elaborazioni grafiche. - Utilizzo del PC portatile, tablet e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante
<p>3. Creazione di contenuti digitali</p>	<p>3.1 Sviluppare Cultura e contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Programmazione</p>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crea un disegno con un software/app di grafica - Crea un documento con programma di videoscrittura su diversi dispositivi - Risolve problemi di coding unplugged e digitale più complessi 	<ul style="list-style-type: none"> - Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura e disegno. - Pensiero computazionale. Coding unplugged e digitale.

<p>4. Sicurezza</p>	<p>4.1 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.2 Tutelare la salute e il benessere</p>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consolida le regole per l'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali scolastici - Riconosce le informazioni personali di base in un ambiente digitali - riconosce situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...) - riconosce le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo - Impara a distinguere le emozioni virtuali da quelle del reale 	<ul style="list-style-type: none"> - Regole uso dispositivi e ambienti digitali scolastici. - Identità digitale. - Emozioni. - Rischi e pericoli in diverse situazioni.
---------------------	--	---	---

<p>5. Risolvere i problemi</p>	<p>5.1 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.2 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - individua problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e li risolve - risolve problemi di coding più complessi 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso dei dispositivi, coding unplugged e digitale. - Parti del PC e loro interazione. Accensione, spegnimento e alimentazione dei dispositivi, collegamento del dispositivo alla rete WIFI.
--------------------------------	---	--	---

CLASSE TERZA

	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none">- esprime le necessità di ricerca di informazioni- trova dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online- usa terminologia specifica base- organizza, archivia, recupera dati	<ul style="list-style-type: none">- Le funzioni di base di un personalcomputer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.- Utilizzo, con l'assistenza dell'insegnante dei principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate).

<p>2. Comunicazione e collaborazione</p>	<p>2.1 Interagire attraverso tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni tramite tecnologie digitali</p>	<p>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - Semplici programmi di grafica e/ogiochi 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.
--	--	--	--

<p>3. Creazione di contenuti digitali</p>	<p>3.1 Sviluppare Cultura e contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Programmazione</p>	<p>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. - Pensiero computazionale. Coding unplugged e digitale.
<p>4. Sicurezza</p>	<p>4.1 Proteggere i dati personali e la privacy</p>	<p>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riflessione critica sulle potenzialità e i rischi del web.

	<p>4.2 Tutelare la salute e il benessere</p>	<ul style="list-style-type: none"> - sa che esistono diversi rischi associati all' uso delle tecnologie - è consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari - protegge i propri account, il dispositivo in uso e i contenuti digitali personali - utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza - Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola
<p>5. Risolvere i problemi</p>	<p>5.1 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.2 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato:</p> <ul style="list-style-type: none"> - individua semplici problemi tecnici nell' utilizzo dei dispositivi delle tecnologie digitali <p>identifica soluzioni per risolvere problemi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. - Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. - Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema-aggiorna sistema-aggiorna e riavvia)

CLASSE QUARTA

	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none">- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;- comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;- individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata.	<ul style="list-style-type: none">- Motori di ricerca.- File, documenti e cartelle archiviate nei supporti o nei servizi.

<p>2. Comunicazione e collaborazione</p>	<p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni tramite le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza tramite le tecnologie digitali</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); - comunicare correttamente nelle interazioni digitali; 	<ul style="list-style-type: none"> - Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati. - La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam.
--	---	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> - capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse.
3. Creazione di contenuti digitali	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3.3 Programmazione</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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; - scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere brevi e semplici algoritmi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. - Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. - Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici. - La stampa dei documenti.

<p>4. Sicurezza</p>	<p>4.1 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.2 Tutelare la salute e il benessere</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - essere consapevole del fatto che i messaggi pubblicitari si basano sulla profilazione utente; - utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; 	<ul style="list-style-type: none"> - La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità. - I “Social”, regole della comunicazione educata, responsabilità nell’utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).
---------------------	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> - sapere che i dati sulla identità digitale personale possono o non possono essere utilizzati da terzi; - conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza. 	
5. Risolvere i problemi	<p>5.1 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.2 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi delle tecnologie digitali; - identificare semplici soluzioni per risolverli. 	- Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.

CLASSE QUINTA

	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none">- svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;- accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;- conoscere strategie di ricerca;- saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web.	<ul style="list-style-type: none">- Motori di ricerca.- Il collegamento a Internet attraverso un browser e la navigazione di alcuni siti selezionati.

<p>2. Comunicazione e collaborazione</p>	<p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni tramite le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza tramite le tecnologie digitali</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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.
--	---	--	---

<p>3. Creazione di contenuti digitali</p>	<p>3.1 Sviluppare e contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Programmazione</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizzare semplici prodottimultimediali; - impartire ed interpretare istruzioni sulla base di unacodifica concordata; - scomporre un problema insotto problemi e - saper scrivere semplici algoritmi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando traloro informazioni provenienti da sorgenti diverse.
<p>4. Sicurezza</p>	<p>4.1 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.2 Tutelare la salute e il benessere</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; - la Netiquette digitale; - individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; 	<ul style="list-style-type: none"> - I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nellacondivisione di materiali (foto, video...). - La navigazione in Internet: leregole e le responsabilità. - Riconoscere episodi di "Cyberbullismo" ed elaborarestrategie di contrasto.

		- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali.	
5. Risolvere i problemi	<p>5.1 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.2 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi delle tecnologie digitali; - identificare semplici soluzioni per risolverli. 	- Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.