

CURRICOLO COMPETENZE TRASVERSALI

COMPETENZA DIGITALE

saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet

Conoscenze <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza del funzionamento di base • Software • Reti • Principi etici e legali legati all'utilizzo delle tecnologie digitali 	Abilità <ul style="list-style-type: none"> • Capacità di utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri, la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali • Capacità di filtrare • Capacità di valutare • Capacità di condividere • Capacità di riconoscere software • Capacità di riconoscere dispositivi • Capacità di riconoscere intelligenza artificiale o robot 	Atteggiamenti consapevoli <ul style="list-style-type: none"> • Riflessivi e critici • Curiosità, apertura e interesse della tecnologia digitale • Etici e responsabili
Traguardi Infanzia	Traguardi Primaria	Traguardi Secondaria I grado
<u>Immagini, suoni, colori</u> Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie per inventare storie	<u>Italiano</u> Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.	<u>Italiano</u> Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente. Produce testi multimediali, utilizzando in modo

I discorsi e le parole

Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie

Il bambino è testimone degli eventi e ne vede la rappresentazione attraverso i **media**

I linguaggi a disposizione dei bambini, come la voce, il gesto, la drammatizzazione, i suoni, la musica, la manipolazione dei materiali, le esperienze grafico-pittoriche, i **mass-media**, vanno scoperti ed educati perché sviluppino nei piccoli il senso del bello, la conoscenza di se stessi, degli altri e della realtà

Il bambino si confronta con i nuovi media e con i **nuovi linguaggi della comunicazione**, come spettatore e come attore. La scuola può aiutarlo a familiarizzare con l'esperienza della **multimedialità** (fotografia, cinema, televisione, digitale), favorendo un contatto attivo con i **media** e la ricerca delle loro possibilità espressive e creative.

La conoscenza del mondo

Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e gli usi.

Inglese

Comprende brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale.

Storia

Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.

Geografia

Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali).

Scienze

Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.

Musica

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.

Arte

utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).

Tecnologia

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.

Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.

efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.

Inglese

Ascolta e comprende test multimediali identificandone gli aspetti generali.

Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei diversi linguaggi.

Francese

Ascolta e comprende test multimediali identificandone gli aspetti generali.

Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei diversi linguaggi.

Storia

L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali.

Produce informazioni storiche con fonti di vario genere, anche digitali, e le sa organizzare in testi.

Geografia

Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. **Musica**

È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. **Arte**

L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze

		<p>del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.</p> <p><u>Tecnologia</u></p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p>
--	--	---

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento. Comprendere la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità di imparare ad imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo e di empatizzare e gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

<p>Conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> • Codici di comportamento e norme di comunicazione generalmente accettati in ambienti diversi • Stili di vita salutari • Strategie di apprendimento • Proprie necessità di sviluppo di competenze 	<p>Abilità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacità di individuare le proprie capacità • Capacità di concentrarsi • Capacità di riflettere criticamente • Capacità di prendere decisioni • Capacità di lavorare in team • Capacità di individuare e fissare obiettivi • Capacità di lavorare in maniera autonoma • Capacità di organizzare il proprio apprendimento • Capacità di valutare il proprio apprendimento e il proprio operato • Capacità di esprimere e comprendere punti di vista diversi 	<p>Atteggiamenti consapevoli</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empatici • Collaborativi • Assertivi • Integri • Rispettosi delle diversità • Automotivanti • Resilienti • Gestione di ostacoli e cambiamenti
---	---	--

Traguardi Infanzia	Traguardi i Primaria	Traguardi Secondaria I grado
<p>Mostra curiosità e sa concentrarsi nel proprio lavoro Riflette sul senso e sulle conseguenze delle sue azioni.</p> <p>Si dimostra rispettoso di sé e dei propri materiali Ha rapporti collaborativi pacifici coi pari Porta a compimento i propri lavori</p>	<p>Dispone di un'enciclopedia personale di conoscenze Attua modalità semplici di ricerca autonoma. Nell'apprendimento generalmente dimostra autonomia</p> <p>Dimostra comportamenti rispettosi di sé Interagisce con gli altri in modo responsabile, pacifico e solidale. Nel lavoro mostra impegno e tenacia</p>	<p>Possiede un patrimonio organico di conoscenze ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.</p> <p>Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.</p>

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di gestire obiettivi comuni

<p>Conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> delle proprie forze e debolezze Opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni <input type="checkbox"/> Gestione di progetti 	<p>Abilità</p> <ul style="list-style-type: none"> Capacità di lavorare individualmente Capacità di lavorare in gruppo Capacità di mantenere il ritmo dell'attività Assumere decisioni Capacità di valorizzare le idee altrui Capacità di gestire il rischio 	<p>atteggiamenti consapevoli</p> <ul style="list-style-type: none"> Spirito d'iniziativa Autoconsapevolezza Proattività Lungimiranza Coraggio e perseveranza nel raggiungimento degli obiettivi. Capacità di valorizzare le idee altrui e di provare Empatia Accettare la responsabilità
---	--	--

Traguardi Infanzia	Traguardi Primaria	Traguardi Secondaria I grado
<p><u>Il sé e l'altro</u> Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo</p>	<p><u>Italiano</u> Rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.</p>	<p><u>Italiano</u> Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi</p>

con gli altri, [...]

Riflette, si confronta, discute con gli adulti ed i bambini

Il corpo e il movimento

Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.

Immagini, suoni, colori

Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività

manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative

Esplora i primi alfabeti musicali

I discorsi e le parole

Sperimenta e combina elementi musicali di base rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole

Usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.

La conoscenza del mondo

Sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo

Inglese

Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; collabora fattivamente con i compagni nelle attività ludiche e di gruppo.

Storia

Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità

Geografia

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.

Matematica

Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.

Costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici).

Scienze

Osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali; propone e realizza semplici esperimenti.

Elabora semplici modelli di fenomeni.

Musica

Improvvisa liberamente e in modo

o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.

Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti.

Inglese

Scrive semplici resoconti.

Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti.

Storia

Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo.

Geografia

Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche

Matematica

Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni

Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.

Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi) si orienta con valutazioni di probabilità

Scienze

Immagina e verifica le cause dei più comuni

creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.
Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e autocostruiti.

Arte

Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).

È in grado di esplorare immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.).

Educazione fisica

Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.

Tecnologia

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.

fenomeni; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite.

Musica

È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici.

Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica.

Arte

L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.

Educazione fisica

Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.

È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.

Tecnologia

È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. 5. Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi

		<p>disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso. È in grado di fare un uso efficace e responsabile dei diversi mezzi di comunicazione rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione. Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p> <p>Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p>
--	--	---