

ISTITUTO COMPRENSIVO “NORI DE’ NOBILI” TRECASTELLI

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE CHIAVE E DI CITTADINANZA con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

Le competenze sociali e civiche sono quelle su cui si fonda la capacità di una corretta e proficua convivenza.

È forse la competenza più rilevante, senza la quale nessun'altra può ritenersi costruita. Ne fanno parte, infatti, le dimensioni fondamentali di cui si sostanzia la competenza, ovvero l'autonomia e la responsabilità; implica abilità come il sapere lavorare in gruppo, il cooperare, il prestare aiuto, il sostenere chi è in difficoltà, il riconoscere e l'accettare le differenze.

Le competenze sociali e civiche si costruiscono attraverso la predisposizione di un clima scolastico equilibrato e cooperativo, attraverso la lettura critica dei fenomeni sociali nell'ambiente di vita e in quello più allargato, attraverso un'azione diretta di educazione alla solidarietà, all'empatia, alla responsabilità e proponendo esperienze significative che consentano agli alunni di lavorare esercitando in prima persona la cooperazione, l'autonomia e la responsabilità.

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA COMPETENZE CHIAVE E DI CITTADINANZA

con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Modello ministeriale Certificazione delle competenze 2017					
	FINE CLASSE TERZA			FINE CLASSE QUINTA		
TRAGUARDI	COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Lo studente si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.</p> <p>Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune.</p> <p>Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p> <p>Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.</p>	<p>Riconoscere i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti nelle varie comunità, tra i cittadini a livello locale e nazionale, e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società, sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali.</p> <p>A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti e ruoli e sviluppare comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.</p> <p>Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé,</p>	<p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni;</p> <p>regole fondamentali della convivenza;</p> <p>norme fondamentali della circolazione stradale come pedoni, ciclisti;</p> <p>significato dei termini: regola, tolleranza, lealtà e rispetto;</p> <p>principali servizi al cittadino presenti nella propria città;</p> <p>usi, costumi e tradizioni del proprio territorio e di altri Paesi.</p>	<p>Leggere e comprendere un documento di carattere etico-sociale;</p> <p>individuare e nominare i gruppi di appartenenza e riferimento, nonché il proprio ruolo all'interno di essi;</p> <p>partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe e nella scuola;</p> <p>mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale;</p> <p>ascoltare e rispettare il punto di vista altrui;</p> <p>individuare le differenze e le affinità presenti nel</p>	<p>Regole che permettono il vivere in comune;</p> <p>significato di "gruppo" e di "comunità";</p> <p>significato dell'essere cittadini del mondo;</p> <p>struttura del Comune e della Regione;</p> <p>significato dei concetti di diritto, dovere, responsabilità, identità, libertà;</p> <p>significato dei termini: regola, norma, patto, sanzione;</p> <p>significato dei termini: tolleranza, lealtà e rispetto;</p> <p>strutture presenti sul territorio, atte a migliorare e</p>	<p>Spiegare la funzione delle regole e rispettarle;</p> <p>partecipare consapevolmente alle attività di gruppo;</p> <p>individuare e distinguere alcune "regole" delle formazioni sociali, comprendendone compiti e scopi;</p> <p>distinguere gli elementi che compongono il Consiglio comunale e l'articolazione delle attività del Comune e della Regione;</p> <p>mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale;</p>	<p>Partecipare alla stesura del Regolamento della classe.</p> <p>Collaborare con il territorio nelle attività a scopo umanitario, ambientale, civico, storico-rievocativo, sportivo.</p> <p>Strutturare attività per individuare possibili fonti di pericolo nell'ambiente scolastico ed attivarsi per prevenire e ridurre i rischi.</p> <p>Nella quotidianità programmare incarichi e giochi finalizzati al rispetto dell'ambiente e degli altri.</p> <p>Incentivare la disponibilità al tutoraggio tra pari.</p> <p>Svolgere responsabilmente e attivamente i compiti inerenti al ruolo assegnato all'interno del gruppo, rispettando anche i punti di vista altrui.</p> <p>Analizzare fatti della vita di classe rilevandone criticità e possibili soluzioni attraverso il confronto.</p>

	<p>rispetto delle diversità, di confronto e di dialogo; comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.</p> <p>Esprimere e manifestare riflessioni sui valori della convivenza e della cittadinanza; riconoscersi come persona in grado di agire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo.</p>		<p>gruppo, rispetto alla propria esperienza;</p> <p>rispettare i materiali personali e comuni;</p> <p>individuare e mettere in pratica comportamenti utili al rispetto e alla salvaguardia dell'ambiente;</p> <p>assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità;</p> <p>partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente;</p> <p>prestare aiuto ai compagni in difficoltà.</p>	<p>ad offrire dei servizi utili alla cittadinanza;</p> <p>Costituzione e alcuni articoli fondamentali;</p> <p>carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia e i contenuti essenziali;</p> <p>norme fondamentali relative al codice stradale;</p> <p>organi internazionali con scopi umanitari e di difesa dell'ambiente vicini all'esperienza: ONU, UNICEF, WWF...</p>	<p>esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni;</p> <p>assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi;</p> <p>prestare aiuto a compagni e altre persone in difficoltà;</p> <p>rispettare l'ambiente, attraverso comportamenti adeguati;</p> <p>rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni;</p> <p>confrontare usi, costumi, stili di vita propri e di altre culture, individuandone somiglianze e differenze.</p>	<p>Rapportare all'esperienza quotidiana alcuni articoli della Costituzione e delle carte Internazionali.</p> <p>Ricerca, a partire dall'esperienza di convivenza nella classe e nella scuola, la presenza di elementi culturali diversi e confrontarli, rilevandone le differenze e le somiglianze; realizzare ricerche, eventi, documentazioni sugli aspetti interculturali presenti nel proprio ambiente di vita.</p> <p>Eseguire spostamenti reali nel territorio, anche in occasione di uscite o visite a eventi o istituzioni, osservando le regole di buona educazione e del codice della strada.</p> <p>Riflettere sul proprio stile di vita: sana alimentazione, cura dell'igiene personale, adeguato riposo notturno, uso moderato delle nuove tecnologie, attività fisica.</p>
--	---	--	--	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

LIVELLI DI PADRONANZA

D (INIZIALE)	C (BASE)	B (INTERMEDIO)	A (AVANZATO)
<p>Utilizza in modo generalmente adeguato i materiali propri, quelli altrui e le strutture della scuola.</p> <p>Rispetta saltuariamente le regole della classe e della scuola.</p> <p>Si impegna sufficientemente nei compiti assegnati e li porta a termine, a volte con l'aiuto degli insegnanti.</p> <p>Rispetta saltuariamente le regole nei giochi di ruolo e nelle attività di gruppo.</p> <p>Accetta contrarietà e/o insuccessi senza reazioni</p>	<p>Utilizza in modo appropriato i materiali propri, quelli altrui e le strutture della scuola.</p> <p>Rispetta solitamente le regole della classe e della scuola.</p> <p>Si impegna in modo abbastanza costante e porta a termine i compiti assegnati con una certa regolarità.</p> <p>Rispetta generalmente le regole nei giochi di ruolo e nelle attività di gruppo.</p> <p>Accetta contrarietà e/o insuccessi in modo</p>	<p>Utilizza con cura i materiali propri, quelli altrui e le strutture della scuola.</p> <p>Rispetta responsabilmente le regole della classe e della scuola.</p> <p>Si impegna in modo costante e produttivo nei compiti assegnati e li porta sempre a termine.</p> <p>Rispetta le regole e ha un ruolo propositivo nelle attività di gruppo.</p> <p>Accetta con equilibrio insuccesso e/o contrarietà.</p>	<p>Utilizza con cura, rispetto e senso di responsabilità i materiali propri, quelli altrui e le strutture della scuola.</p> <p>Rispetta consapevolmente le regole della classe e della scuola.</p> <p>Si impegna con serietà e costanza nei compiti assegnati e li porta sempre a termine anche in modo personale.</p> <p>Rispetta le regole e ha un ruolo propositivo nelle attività di gruppo e di supporto nei confronti dei compagni in difficoltà.</p> <p>Accetta con equilibrio insuccesso e/o contrarietà, traendone il</p>

<p>eccessive.</p> <p>Conosce sommariamente i principi fondamentali della Costituzione, le principali funzioni dello Stato, le informazioni essenziali relative all'Unione Europea e ad alcune organizzazioni internazionali.</p>	<p>abbastanza adeguato.</p> <p>Conosce sufficientemente i principi fondamentali della Costituzione, le principali funzioni dello Stato, la composizione e la funzione dell'Unione Europea e le principali organizzazioni internazionali.</p>	<p>Conosce i principi fondamentali della Costituzione, le funzioni e i principali Organi dello Stato, anche a livello locale. Conosce la composizione e la funzione dell'Unione Europea e le principali organizzazioni internazionali.</p>	<p>giusto insegnamento.</p> <p>Conosce i principi fondamentali della Costituzione, le funzioni e i principali Organi dello Stato, anche a livello locale. Conosce la composizione e la funzione dell'Unione Europea e le principali organizzazioni internazionali.</p> <p>Riconosce e comunica agli adulti comportamenti contrari al rispetto e alla dignità di cui sia testimone.</p>
--	--	--	--

CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZE CHIAVE E DI CITTADINANZA

con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: Storia, Cittadinanza e Costituzione

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

Fonti di legittimazione:

Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012
Modello ministeriale Certificazione delle competenze 2017

FINE CLASSE TERZA

TRAGUARDI

COMPETENZE SPECIFICHE

CONOSCENZE

ABILITÀ

COMPITI SIGNIFICATIVI

Lo studente rispetta le regole condivise, si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede; collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.

Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita.

Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa.

Avere un ruolo propositivo all'interno della classe.

Prestare aiuto ai compagni.

Rispettare le regole che permettono la convivenza in gruppo (dialogare, confrontarsi, rispetto delle diversità).

Riconoscere i ruoli in diversi contesti.

Riconoscere i meccanismi e l'organizzazione delle istituzioni statali e civili a livello locale e nazionale e i principi fondamentali sanciti dalla Costituzione e dalle Carte internazionali.

Metodo Jigsaw, peer tutoring;
organi del Comune, della Provincia, della Regione e dello Stato;

carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia;

organismi internazionali;

Principi fondamentali della Costituzione;

norme fondamentali relative al Codice Stradale;

principi di sicurezza e prevenzione dei rischi;

elementi di geografia utili a comprendere fenomeni

Partecipare alle attività di gruppo assumendosi la responsabilità di portare a termine i propri compiti confrontandosi con gli altri e portando aiuto ai compagni in difficoltà;

valutare il proprio operato facendo emergere i punti di forza e di debolezza;

comprendere gli scopi e l'attività delle istituzioni pubbliche partendo da quelle più vicine (Comune, Provincia e Regione);

distinguere gli Organi dello Stato e le loro funzioni;

comprendere alcuni principi fondamentali della Costituzione italiana e collegarli alle esperienze quotidiane;

comprendere gli scopi e l'attività delle principali Organizzazioni internazionali;

osservare le norme del Codice della strada come pedoni e come ciclisti;

contribuire alla stesura del Regolamento di classe ed al rispetto delle

Collaborare alla stesura del Regolamento della classe.

Partecipare ad attività organizzate nel territorio a scopo umanitario, ambientale, civico, storico-rievocativo, sportivo

Assumere iniziative di tutoraggio tra pari, assistenza a persone in difficoltà.

Ricercare, a partire dall'esperienza di convivenza con alunni di origine straniera, aspetti delle culture e delle religioni di appartenenza dei compagni.

Comportarsi in modo responsabile nei confronti degli arredi scolastici e del materiale didattico comune.

Svolgere responsabilmente e attivamente i compiti inerenti al ruolo assegnato all'interno del gruppo, rispettando anche i punti di vista altrui.

Effettuare giochi di ruolo, di condivisione di informazioni e analizzare fatti della vita di classe rilevandone criticità e possibili soluzioni.

Effettuare una ricerca conoscitiva delle istituzioni presenti nel territorio e partecipare attivamente e in prima persona

		<p>ambientali e sociali;</p> <p>mass-media e condizionamenti nell'informazione;</p> <p>elementi legati al culto e alla dottrina delle principali religioni del Mondo.</p>	<p>norme stilate;</p> <p>assumere un atteggiamento critico nei confronti dei condizionamenti sociali;</p> <p>adottare scelte responsabili per un sano e corretto stile di vita;</p> <p>saper valutare i possibili rischi collegati ai vari contesti di vita;</p> <p>intraprendere azioni volte al rispetto ambientale e saper riconoscere le cause dirette ed indirette che determinano le varie forme di inquinamento (aria, acqua, suolo ecc.);</p> <p>manifestare disponibilità e interesse a partecipare ad attività promosse dalle associazioni culturali, sociali, umanitarie e ambientali, offrendo un proprio contributo;</p> <p>saper riconoscere e comprendere il valore delle azioni e dei messaggi di figure importanti della storia passata e contemporanea, di testimoni significativi di battaglie sociali, civili ecc..., anche attraverso film, rappresentazioni teatrali, pagine di letteratura/antologia, incontri, progetti.</p>	<p>alle attività da esse proposte.</p> <p>Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione e delle Carte internazionali e rapportarli all'esperienza quotidiana.</p> <p>Effettuare una ricognizione dell'ambiente scolastico, individuandone le possibili fonti di pericolo e proponendo comportamenti di prevenzione del rischio.</p> <p>Eseguire uscite o visite d'istruzione mostrando di rispettare le regole di buona educazione e del Codice della strada.</p> <p>Riflettere sul proprio stile di vita e operare scelte adeguate nel rispetto di sé e degli altri (sana alimentazione, cura dell'igiene personale, adeguato riposo notturno, uso moderato delle nuove tecnologie, attività fisica).</p>
--	--	---	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

LIVELLI DI PADRONANZA

D (INIZIALE)	C (BASE)	B (INTERMEDIO)	A (AVANZATO)
Utilizza adeguatamente i materiali propri, quelli altrui e le strutture della scuola.	Utilizza in modo appropriato i materiali propri, quelli altrui e le strutture della scuola.	Utilizza con cura i materiali propri, quelli altrui e le strutture della scuola.	Utilizza con cura, rispetto e senso di responsabilità i materiali propri, quelli altrui e le strutture della scuola.
Rispetta generalmente le regole della classe e della scuola; si impegna in modo abbastanza costante nei compiti assegnati e li porta a termine, a volte con l'aiuto degli insegnanti.	Rispetta le regole della classe e della scuola; si impegna in modo costante nei compiti assegnati e li porta generalmente a termine.	Rispetta responsabilmente le regole della classe e della scuola; si impegna in modo costante e produttivo nei compiti assegnati e li porta sempre a termine.	Rispetta consapevolmente le regole della classe e della scuola; si impegna con serietà e costanza nei compiti assegnati e li porta sempre a termine anche in modo personale.
Rispetta sostanzialmente le regole nei giochi di ruolo e nelle attività di gruppo.	Rispetta le regole nei giochi di ruolo e nelle attività di gruppo.	Rispetta le regole e ha un ruolo propositivo nelle attività di gruppo.	Rispetta le regole e ha un ruolo propositivo nelle attività di gruppo e di supporto nei confronti dei compagni in difficoltà.
Accetta contrarietà, frustrazioni, insuccessi senza reazioni fisiche aggressive.	Accetta contrarietà, frustrazioni, insuccessi senza reazioni fisiche.	Accetta con equilibrio l'insuccesso.	Accetta con equilibrio l'insuccesso, traendone il giusto insegnamento.
Conosce i principi fondamentali della Costituzione e le principali funzioni dello Stato.	Conosce i principi fondamentali della Costituzione e le principali funzioni dello Stato.	Conosce i principi fondamentali della Costituzione, le funzioni dello Stato e i principali Organi dello Stato, anche a livello locale.	Conosce i principi fondamentali della Costituzione, le funzioni dello Stato e i principali Organi dello Stato, anche a livello locale.
Conosce le informazioni essenziali relative all'Unione	Conosce la composizione e la funzione dell'Unione Europea e le principali organizzazioni	Conosce la composizione e la funzione dell'Unione	Conosce la composizione e la funzione dell'Unione Europea e le

Europea e alcune organizzazioni internazionali.	internazionali.	Europea e le principali organizzazioni internazionali.	principali organizzazioni internazionali. Segnala agli adulti comportamenti contrari al rispetto e alla dignità di cui sia testimone.
---	-----------------	--	--

IMPARARE AD IMPARARE

Imparare a imparare è una competenza metodologica e metacognitiva fondamentale per potere acquisire, organizzare e recuperare l'apprendimento.

Va perseguita con sistematicità e intenzionalità fin dai primi anni di scuola, affinché le abilità che vi sono coinvolte possano essere padroneggiate dagli alunni in autonomia nell'adolescenza.

Infatti le strategie dell'Imparare a imparare debbono essere impiegate in tutte le azioni e le procedure d'apprendimento e in ogni disciplina.

Tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione; il possederla non solo contribuisce al successo nell'apprendimento, ma anche al senso di fiducia, autostima e autoefficacia degli allievi.

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA COMPETENZE CHIAVE E DI CITTADINANZA

con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012

IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Modello ministeriale Certificazione delle competenze 2017					
	FINE CLASSE TERZA			FINE SCUOLA PRIMARIA		
TRAGUARDI	COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPITI SIGNIFICATIVI
Lo studente acquisisce ed interpreta informazioni da diverse fonti a disposizione. Individua collegamenti e relazioni trasferendole in contesti diversi. Rielabora le informazioni attraverso la costruzione di grafici, tabelle, mappe. Utilizza strategie per memorizzare. Utilizza strategie di autocorrezione e metacognizione.	Acquisire ed interpretare l'informazione. Individuare collegamenti e relazioni, trasferire in altri contesti. Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.	Semplici strategie di memorizzazione; schemi, tabelle, scalette; semplici strategie di organizzazione del tempo; semplici modalità di autocorrezione.	Leggere un testo e rispondere a domande su di esso o su un video; utilizzare semplici strategie di memorizzazione; individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute; utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana; applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni, individuare le informazioni principali di un testo narrativo o descrittivo; costruire brevi e semplici sintesi di testi letti, dividere un testo in sequenze; compilare elenchi e liste, compilare semplici tabelle;	Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione: dizionari, indici, motori di ricerca, testimonianze, reperti; metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali; strategie di memorizzazione; strategie di studio; semplici modalità di autovalutazione; strategie di organizzazione del tempo, delle priorità.	Ricavare informazioni da fonti diverse: testimoni, reperti ecc...; utilizzare i dizionari e gli indici; leggere un testo e porsi domande su di esso; rispondere a domande su un testo; utilizzare semplici strategie di memorizzazione; individuare semplici collegamenti tra informazioni reperite da testi, filmati, Internet con informazioni già possedute o con l'esperienza vissuta; individuare semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi (es. un racconto e un'informazione scientifica o storica; un'esperienza condotta sul proprio territorio e le conoscenze geografiche...);	Dato un compito da svolgere, reperire tutte le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse: confrontarle, selezionarle, organizzarle a seconda delle priorità e dello scopo, utilizzando anche schemi, diagrammi, mappe, web ... Dato un testo di vario genere, individuare le informazioni utili, porsi domande per comprenderlo ed esprimere riflessioni e valutazioni. Organizzare le informazioni in schematizzazioni diverse: mappe, scalette, diagrammi... Dato un compito e/o un progetto da realizzare, utilizzare le informazioni per sapersi organizzare in situazioni diverse, pianificando nel tempo le fasi di lavoro. Partecipare consapevolmente ad uscite didattiche sul territorio e dare

			leggere l'orario delle lezioni giornaliero e settimanale e individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere.		<p>utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza anche generalizzando a contesti diversi;</p> <p>applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi;</p> <p>compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle;</p> <p>organizzare i propri impegni e disporre del materiale in base all'orario settimanale.</p>	<p>il proprio contributo alla progettazione.</p> <p>Pianificare compiti da svolgere, impegni, organizzandoli secondo le priorità ed il tempo a disposizione.</p> <p>A percorso ultimato, analizzare i risultati, prenderne consapevolezza, effettuare un'autovalutazione ed individuare eventuali strategie correttive.</p>
--	--	--	---	--	--	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE AD IMPARARE

LIVELLI DI PADRONANZA

D (INIZIALE)	C (BASE)	B (INTERMEDIO)	A (AVANZATO)
<p>Acquisisce informazioni da diverse fonti a disposizione, se guidato.</p> <p>Individua semplici collegamenti e relazioni.</p> <p>Trasferisce le informazioni in grafici, tabelle e mappe già predisposte.</p> <p>Memorizza semplici informazioni con supporti visivi, grafici...</p> <p>Effettua l'autocorrezione, se guidato.</p>	<p>Acquisisce informazioni da diverse fonti a disposizione.</p> <p>Individua collegamenti e relazioni trasferendoli in contesti diversi in modo parzialmente autonomo.</p> <p>Rielabora le informazioni attraverso la costruzione di grafici, tabelle, mappe, se guidato.</p> <p>Memorizza le informazioni utilizzando, talvolta, strategie adeguate.</p> <p>Effettua l'autocorrezione generalmente in modo autonomo.</p>	<p>Acquisisce ed interpreta informazioni da diverse fonti a disposizione in modo autonomo.</p> <p>Individua collegamenti e relazioni trasferendoli in contesti diversi in modo autonomo.</p> <p>Rielabora le informazioni attraverso la costruzione di grafici, tabelle, mappe autonomamente.</p> <p>Utilizza strategie per memorizzare.</p> <p>Utilizza strategie di autocorrezione.</p>	<p>Acquisisce ed interpreta informazioni da diverse fonti a disposizione in modo personale.</p> <p>Individua collegamenti e relazioni trasferendoli in contesti diversi in modo autonomo con contributi personali.</p> <p>Rielabora le informazioni in maniera personale attraverso la costruzione di grafici, tabelle, mappe.</p> <p>Utilizza strategie personali e mirate per memorizzare.</p> <p>Utilizza consapevoli strategie di autocorrezione e metacognizione.</p>

CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZE CHIAVE E DI CITTADINANZA

con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012

IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE AD IMPARARE

Fonti di legittimazione:

Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012
 Modello ministeriale Certificazione delle competenze 2017

FINE CLASSE TERZA

TRAGUARDI

COMPETENZE SPECIFICHE

CONOSCENZE

ABILITA'

COMPITI SIGNIFICATIVI

Lo studente ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti.

Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società.

Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri.

Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

Acquisire ed interpretare l'informazione.

Individuare collegamenti e relazioni e li trasferisce in altri contesti.

Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.

Metodologie e strumenti di ricerca dell'informazione;

metodologie e strumenti di organizzazione delle informazioni: sintesi, scalette, grafici, tabelle, diagrammi, mappe concettuali;

tecniche di memorizzazione e strategie di studio;
 strategie di esposizione scritta ed orale, tecniche/regole della discussione e dell'argomentazione, problem-solving;

modalità di autovalutazione e autocorrezione;

modalità di pianificazione del proprio lavoro.

Consultare fonti diverse (scritte, Internet...) utilizzando motori di ricerca, dizionari, testimonianze ecc... per ricavare informazioni utili per i propri scopi;

confrontare le informazioni ricercate, selezionarle e rielaborarle in modo personale;

organizzare le informazioni costruendo grafici, tabelle, mappe, scalette, riassunti;

utilizzare tecniche di memorizzazione al fine di acquisire i contenuti e le procedure;

collegare nuove informazioni alle pregresse;

costruire semplici collegamenti correlando le informazioni;

applicare strategie di studio: lettura globale,

Produrre un lavoro di ricerca anche con l'utilizzo di strumenti multimediali e di schematizzazioni di vario tipo (schemi, mappe, grafici, tabelle ecc...).

Costruire un testo espositivo a partire da schemi, mappe, grafici, tabelle ecc...

Preparare una lezione (anche in modalità flipped) e poi esporla ai compagni con varie modalità.

Costruire una prova di verifica con domande aperte/chiuso/cloze/scelta multipla ecc...

Dato un compito o un progetto da realizzare, distinguerne le fasi e pianificarle, individuando le priorità, le risorse, le informazioni disponibili e mancanti.

Dato un tema riferito, una teoria scientifica, una tecnologia o un fenomeno sociale, reperire le informazioni utili per comprenderlo e esprimere

<p>Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p> <p>Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali.</p> <p>È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.</p>			<p>domande sul testo letto, lettura analitica, riflessione sul testo, ripetizione del contenuto, ripasso del testo;</p> <p>descrivere alcune delle proprie modalità di apprendimento e adeguare i propri percorsi di azione in base ai feed-back utilizzando anche strategie di autovalutazione/autocorrezione;</p> <p>mantenere la concentrazione richiesta dalle varie tipologie di compito;</p> <p>organizzare i propri impegni e disporre del materiale a seconda dell'orario settimanale e dei carichi di lavoro;</p> <p>trasferire conoscenze e procedure in contesti diversi.</p>	<p>valutazioni e riflessioni.</p> <p>Dato un compito o un problema da risolvere, valutare l'applicabilità di procedure e soluzioni attuate in contesti simili.</p> <p>Partecipare consapevolmente a viaggi di studio e dare il proprio contributo alla loro progettazione (programma, semplici guide...).</p> <p>Pianificare compiti da svolgere e impegni organizzandoli secondo le priorità e il tempo a disposizione.</p> <p>Autovalutare i propri prodotti, le verifiche scritte ed orali.</p>
--	--	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE AD IMPARARE

LIVELLI DI PADRONANZA

D (INIZIALE)	C (BASE)	B (INTERMEDIO)	A (AVANZATO)
<p>Sa ricavare e selezionare semplici informazioni da fonti diverse (libri, Internet...) per i propri scopi, con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Utilizza semplici strategie di organizzazione e memorizzazione del testo letto, con l'aiuto dell'insegnante: scalette, sottolineature...</p> <p>Applica, con l'aiuto dell'insegnante, strategie di studio.</p> <p>Ricava semplici informazioni da grafici e tabelle.</p> <p>Comincia ad utilizzare, con l'aiuto del docente, i dizionari.</p>	<p>Sa ricavare e selezionare informazioni da fonti diverse (libri, Internet...).</p> <p>Utilizza semplici strategie di organizzazione e memorizzazione del testo letto: scalette, sottolineature ecc...</p> <p>Applica semplici strategie di studio.</p> <p>Ricava informazioni da grafici e tabelle e, guidato, sa costruirne di proprie.</p> <p>Utilizza i dizionari.</p> <p>Inizia a pianificare autonomamente il proprio lavoro.</p> <p>Sa formulare sintesi scritte di testi non troppo</p>	<p>Sa ricavare e selezionare autonomamente informazioni da fonti diverse.</p> <p>Utilizza strategie di organizzazione e memorizzazione.</p> <p>Applica strategie di studio in modo efficace.</p> <p>Ricava informazioni da grafici e tabelle e sa costruirne di proprie.</p> <p>Utilizza vari strumenti di consultazione.</p> <p>Sa pianificare un proprio lavoro e distinguerne le fasi; esprime giudizi sugli esiti.</p> <p>Sa formulare sintesi scritte di testi di vario</p>	<p>Ricava informazioni da fonti diverse e le seleziona in modo consapevole.</p> <p>Legge, interpreta, costruisce grafici e tabelle per organizzare le informazioni.</p> <p>Applica personali strategie di studio.</p> <p>Rielabora i testi organizzandoli in grafici, scalette, riassunti ecc...</p> <p>Utilizza efficacemente vari strumenti di consultazione.</p> <p>Pianifica consapevolmente il proprio lavoro e sa individuare le priorità.</p> <p>Sa formulare sintesi scritte di testi di vario genere in modo</p>

complessi e sa fare collegamenti tra nuove informazioni e quelle già possedute, con domande stimolo dell'insegnante.

Sa rilevare problemi di esperienza, suggerire ipotesi di soluzione, selezionare quelle che ritiene più efficaci e metterle in pratica.

genere. Collega le informazioni possedute con le nuove, anche provenienti da fonti diverse.

Riconosce le proprie modalità e strategie di apprendimento.

personale. Utilizza in modo autonomo gli elementi di base dei diversi linguaggi espressivi.

Collega in modo sicuro e personale le informazioni possedute con le nuove, anche provenienti da fonti diverse.

Sa valutare i propri risultati. È in grado di descrivere autonomamente le proprie modalità e strategie di apprendimento.

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ (O INTRAPRENDENZA)

Lo Spirito di iniziativa e imprenditorialità è la competenza su cui si fonda la capacità di intervenire e modificare consapevolmente la realtà. Ne fanno parte abilità come il sapere individuare e risolvere problemi, valutare opzioni diverse, rischi e opportunità, prendere decisioni, agire in modo flessibile e creativo, pianificare e progettare. Questa competenza si persegue in tutte le discipline, proponendo agli alunni lavori in cui vi siano situazioni da gestire e problemi da risolvere, scelte da operare e azioni da pianificare. E' una delle competenze maggiormente coinvolte nelle attività di orientamento. E' fondamentale per lo sviluppo dell'autoefficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo.

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA COMPETENZE CHIAVE E DI CITTADINANZA

con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ (O INTRAPRENDENZA)

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ (O INTRAPRENDENZA)

Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Modello ministeriale Certificazione delle competenze 2017					
	FINE CLASSE TERZA			FINE SCUOLA PRIMARIA		
TRAGUARDI	COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Dimostra originalità e spirito d'iniziativa.</p> <p>È in grado di realizzare semplici progetti.</p> <p>Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p>	<p>Pianifica ed organizza il proprio lavoro.</p> <p>Porta a termine compiti ed iniziative.</p> <p>Individua soluzioni alternative ed originali.</p>	<p>Regole della discussione; i ruoli e la loro funzione;</p> <p>modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici);</p> <p>fasi di un problema, di un'azione;</p> <p>modalità di decisione.</p>	<p>Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto;</p> <p>giustificare le scelte con semplici argomentazioni;</p> <p>formulare proposte di lavoro, di gioco;</p> <p>confrontare la propria idea con quella altrui;</p> <p>conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro;</p> <p>riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza;</p> <p>formulare ipotesi di soluzione;</p> <p>organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante;</p>	<p>Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro, votazioni, ecc...;</p> <p>modalità di decisione riflessiva;</p> <p>diagrammi di flusso e fasi del problem solving;</p> <p>le fasi di una procedura;</p> <p>organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale.</p>	<p>Assumere gli impegni affidati e semplici iniziative personali di gioco e di lavoro, e portarle a termine con diligenza e responsabilità;</p> <p>sostenere la propria opinione con argomenti coerenti;</p> <p>spiegare le motivazioni di una semplice scelta legata ad attività scolastiche o a vissuti personali;</p> <p>convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi;</p> <p>effettuare indagini su fenomeni di esperienza;</p> <p>organizzare dati su schemi e tabelle;</p> <p>descrivere le fasi, le azioni e individuare gli strumenti necessari a svolgere un compito, portare a termine una consegna ecc...;</p>	<p>Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle.</p> <p>Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, al tempo e alle possibilità.</p> <p>Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere e alle modalità di svolgimento di compiti. Valutare tra diverse alternative, motivandone i criteri di scelta.</p> <p>Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving.</p> <p>Elaborare relazioni o schemi su azioni effettuate o progettazioni</p>

			<p>riconoscere semplici situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili;</p> <p>esprimere opinioni su un messaggio, su un avvenimento...;</p> <p>cooperare con altri nel gioco e nel lavoro;</p> <p>ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, compito, azione eseguiti.</p>		<p>collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale;</p> <p>individuare problemi legati all'esperienza concreta, indicare e scegliere alcune ipotesi di soluzione; applicare la soluzione e commentare i risultati.</p>	<p>portate a termine.</p> <p>Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto.</p> <p>Organizzare un piccolo evento nella vita di classe.</p>
--	--	--	---	--	--	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ (O INTRAPRENDENZA)

LIVELLI DI PADRONANZA

D (INIZIALE)	C (BASE)	B (INTERMEDIO)	A (AVANZATO)
<p>Padroneggia la maggior parte delle conoscenze e delle abilità in modo essenziale.</p> <p>Esprime le proprie opinioni con semplici argomentazioni. In presenza di un problema, formula ipotesi di soluzione legate alla sua esperienza.</p> <p>Esegue i compiti richiesti con il supporto di domande stimolo e indicazioni dell'adulto o dei compagni.</p>	<p>Padroneggia in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità.</p> <p>Sa dare semplici motivazioni alle scelte che opera e, con il supporto dell'adulto, sa formulare ipotesi sulle possibili conseguenze di soluzioni diverse.</p> <p>Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa solo i compiti in cui sono coinvolte conoscenze e abilità che padroneggia con sicurezza.</p>	<p>Padroneggia con sicurezza le conoscenze e le abilità. Assume iniziative e porta a termine i compiti affidati in modo responsabile e autonomo.</p> <p>Sostiene con valide motivazioni le scelte che opera e sa formulare ipotesi sulle possibili conseguenze di soluzioni diverse.</p> <p>È in grado di utilizzare conoscenze e abilità per risolvere problemi legati all'esperienza con istruzioni date e in contesti noti.</p>	<p>Padroneggia in modo approfondito le conoscenze e le abilità. In contesti conosciuti assume iniziative e porta a termine compiti in modo autonomo e responsabile. È in grado di fornire istruzioni ad altri.</p> <p>Raccoglie e organizza i dati, utilizzandoli a sostegno delle proprie opinioni.</p> <p>Individua problemi, formula e seleziona originali soluzioni, le attua e ne valuta gli esiti, pianificando gli eventuali correttivi.</p>

CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZE CHIAVE E DI CITTADINANZA

con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ (O INTRAPRENDENZA)

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ (O INTRAPRENDENZA)

Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Modello ministeriale Certificazione delle competenze 2017			
	FINE CLASSE TERZA			
TRAGUARDI	COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Lo studente ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti.</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali.</p> <p>Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi.</p> <p>Rispetta le regole condivise, si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede;</p> <p>È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.</p> <p>Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.</p>	<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p>	<p>Fasi del problem solving;</p> <p>organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale;</p> <p>le fasi di una procedura;</p> <p>strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning; semplici bilanci;</p> <p>strumenti per la decisione: tabelle e grafici;</p> <p>strategie di argomentazione e di comunicazione efficace.</p>	<p>Assumere, pianificare e portare a termine iniziative, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze, anche attuando possibili correttivi;</p> <p>descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte;</p> <p>utilizzare strumenti di supporto alle decisioni;</p> <p>discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte confrontandosi con i compagni;</p> <p>scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirle nel tempo;</p> <p>organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità;</p> <p>pianificare l'esecuzione di un compito legato all'esperienza e a contesti noti, descrivendo</p>	<p>Elaborare e presentare in modo creativo e personale un lavoro di ricerca e di approfondimento disciplinare o interdisciplinare.</p> <p>Progettare ed eseguire semplici manufatti artistici e tecnologici (mini-guide, semplici ipertesti, elaborati grafici ecc...).</p> <p>Progettare e organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, gare sportive, concerti, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti.</p> <p>Promuovere, anche in collaborazione con gli Enti locali e le associazioni del territorio, iniziative legate alla sensibilizzazione verso tematiche sociali e di attualità.</p>

			fasi, tempi, risorse, materiali e costi; generalizzare soluzioni idonee a problemi simili; trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.	
--	--	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ (O INTRAPRENDENZA)

LIVELLI DI PADRONANZA

D (INIZIALE)	C (BASE)	B (INTERMEDIO)	A (AVANZATO)
<p>Assume semplici iniziative personali nella pratica sportiva e nel lavoro scolastico e le affronta con impegno e responsabilità. Porta a termine i compiti assegnati, anche con l'aiuto dell'insegnante; sa descrivere le fasi di un lavoro. Sa portare semplici motivazioni a supporto delle scelte che opera, anche con la guida dell'adulto.</p> <p>Sa formulare, anche con l'aiuto del docente, ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza, individuando quelle che ritiene più efficaci e realizzandole.</p> <p>In un gruppo di lavoro o di gioco, offre il proprio contributo solo con l'aiuto dell'insegnante.</p>	<p>Assume iniziative personali, porta a termine compiti, pianificando il proprio lavoro e individuando alcune priorità. Sa valutare, con l'aiuto dell'insegnante, gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte.</p> <p>Sa esprimere semplici ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, attuarle e valutarne gli esiti, anche con il supporto dei pari.</p> <p>Sa utilizzare alcune conoscenze apprese, per risolvere problemi di esperienza; generalizza le soluzioni a problemi analoghi, utilizzando suggerimenti dell'insegnante.</p> <p>In un gruppo di lavoro o di gioco, tende ad emulare l'atteggiamento altrui e fa fatica a produrre idee.</p>	<p>Assume iniziative personali pertinenti, porta a termine compiti in modo accurato e responsabile, valutando autonomamente gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte.</p> <p>Reperisce e attua autonomamente soluzioni a problemi di esperienza, valutandone gli esiti e ipotizzando correttivi e miglioramenti.</p> <p>Utilizza le conoscenze apprese per risolvere problemi di esperienza e ne generalizza le soluzioni a contesti simili.</p> <p>In un gruppo di lavoro o di gioco, collabora con i compagni e talvolta prende l'iniziativa e offre contributi personali.</p>	<p>Assume iniziative personali, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze. Sa pianificare azioni, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti.</p> <p>Riconosce e affronta situazioni problematiche in contesti nuovi, formula soluzioni creative e personali, le attua e ne valuta gli esiti, pianificando gli eventuali correttivi.</p> <p>Collabora in un gruppo di lavoro o di gioco, tenendo conto dei diversi punti di vista e confrontando la propria idea con quella altrui. E' in grado di assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo (coordinare il lavoro, tenere i tempi, documentare il lavoro, reperire materiali, ecc...).</p> <p>Sa, con la collaborazione del gruppo e dell'insegnante, redigere semplici progetti (individuazione del risultato atteso; obiettivi intermedi, risorse e tempi necessari, pianificazione delle azioni, realizzazione, valutazione degli esiti, documentazione).</p>

COMPETENZA DIGITALE

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi.

Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla.

Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli.

Tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE E DI CITTADINANZA

con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012

COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:				COMPETENZA DIGITALE		
Fonti di legittimazione:						
-Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 -Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 -Documento redatto dalla Commissione Europea: "DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe" settembre 2015 -Linee guida DM 184/2023, emanate ai sensi dell'Articolo 1, comma 552, lett. a) della legge 197 del 29 dicembre 2022						
FINE CLASSE TERZA				FINE SCUOLA PRIMARIA		
TRAGUARDI	COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Lo studente 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>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno</p>	<p>Tutte le competenze sono potenziate dall'approccio integrato STEAM, attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Critical thinking - Communication - Collaboration - Creativity <p><u>Alfabetizzazione su informazione e dati</u></p> <p>Navigare, ricercare e filtrare le informazioni.</p> <p>Valutare le informazioni.</p> <p>Memorizzare e recuperare le informazioni</p>	<p>Il funzionamento elementare dei principali apparecchi di informazione e comunicazione.</p> <p>Le diverse tipologie di fonti in cui è possibile ricercare informazioni.</p> <p>L'organizzazione delle informazioni all'interno del Computer.</p> <p>Utilizzo strumenti fisici, non on line. Collaborazione in presenza.</p> <p>I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisore, lettore video e CD/DVD, apparecchi telefonici fissi e mobili, PC.</p> <p>Le funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e</p>	<p>Saper distinguere i diversi dispositivi di comunicazione e informazione.</p> <p>Saper fare ricerche, valutando le informazioni.</p> <p>Saper cercare cartelle e file all'interno del PC.</p> <p>Creare cartella nominale, salvare i file nella cartella, creare sottocartelle in base alla tipologia del file (testo, immagini...)</p> <p>Semplice interazione mediante attività di disegno cooperativo, giochi di gruppo (abbinamento, completamento, discriminazione, intrusione...) e videoscrittura di semplici parole e frasi.</p> <p>Produrre elaborati con linguaggi diversi ed integrati con supporti digitali in modo</p>	<p>Conoscere regole matematiche, tecniche e scientifiche</p> <p>Conoscere potenzialità e rischi della tecnologia</p> <p>Conoscere il valore dell'accoglienza di una pluralità dei punti di vista</p> <p>Conoscere strumenti e strategie in grado di stimolare la propria fantasia e creatività</p> <p>Conoscere strumenti e risorse per favorire la propria autonomia organizzativa e procedurale.</p> <p>Conoscere le fasi e le strategie per registrare e analizzare dati.</p>	<p>Ricavare informazioni dalle esperienze dirette nelle diverse discipline.</p> <p>Utilizzo critico e creativo della tecnologia.</p> <p>Accogliere l'errore come risorsa ed elemento imprescindibile del metodo scientifico.</p> <p>Avere un atteggiamento inclusivo, nella consapevolezza che la diversità genera progresso.</p> <p>Utilizzare un pensiero divergente.</p> <p>Organizzarsi in modo autonomo nella ricerca e nella produzione personale.</p> <p>Formulare ipotesi, sperimentarle e controllarne le conseguenze, anche mediante la raccolta di dati ed evidenze.</p> <p>Argomentare le proprie scelte, negoziare conclusioni ed essere aperti alla costruzione di nuove conoscenze.</p> <p>Prime navigazioni guidate con l'insegnante: saper filtrare la ricerca in maniera sempre più approfondita (vedi "" , + ...).</p> <p>Creare cartella nominale + salvare i file nella cartella + creare sottocartelle in base alla tipologia del file (testo, immagini...).</p>	<p>Utilizzare i mezzi informatici per redigere delle immagini, dei testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti;</p> <p>Utilizzare la posta elettronica per attività di corrispondenza;</p> <p>Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza;</p> <p>Rielaborare un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola;</p> <p>Realizzare mappe dal piano reale al digitale;</p> <p>Progettare e stampare in 3D;</p> <p>Coding;</p> <p>Robotica;</p>

<p>tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p><u>Comunicazione e collaborazione</u></p> <p>Interagire con le tecnologie</p> <p>Condividere informazioni e contenuti</p> <p>Collaborare attraverso canali digitali</p> <p>Netiquette</p> <p><u>Creazione di contenuti digitali</u></p> <p>Sviluppare contenuti</p> <p>Integrare e rielaborare</p> <p>Programmazione (CODING)</p> <p><u>Sicurezza</u></p> <p>Proteggere i dispositivi</p> <p>Proteggere i dati personali</p> <p>Tutelare la salute</p> <p>Proteggere l'ambiente</p> <p><u>Risoluzione dei problemi</u></p> <p>Risolvere problemi tecnici</p> <p>Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche</p> <p>Innovare e creare utilizzando la tecnologia</p> <p>Identificare i gap di competenza digitale</p>	<p>Conoscere le prime regole della comunicazione attraverso strumenti digitali (uso del maiuscolo o grassetto, sintesi nei messaggi, domande non ripetitive, linguaggio adeguato, ecc.).</p> <p>Alcune funzioni principali, come: creare un file, caricare immagini, salvare il file.</p> <p>Eseguire ed ideare percorsi seguendo indicazioni codificate.</p> <p>Imparare a rimodulare la procedura in base all'errore.</p> <p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.</p> <p>Conoscenza dei tempi appropriati dell'utilizzo del device</p> <p>Conoscenza e corretta postura/distanza nell'utilizzo del device.</p> <p>Conoscere gli elementi base che permettono il funzionamento dei dispositivi elettronici.</p>	<p>collaborativo con la guida dell'insegnante.</p> <p>Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive.</p> <p>L'alunno sa chiedere un aiuto mirato e assistenza quando tecnologie non funzionano o quando si utilizza un nuovo dispositivo, programma o applicazione, utilizzando un linguaggio adeguato.</p> <p>Utilizzare le tecnologie e gli strumenti digitali per scopi creativi di disegno e semplici lavori a coppie sulle forme geometriche e di percorsi.</p> <p>Lavori di realtà e giochi.</p>	<p>Conoscere le diverse tipologie di fonti in cui è possibile ricercare informazioni e valutarne la coerenza.</p> <p>Diversi registri comunicativi.</p> <p>Essere consapevole delle differenze nella comunicazione che sfrutta canali diversi (verbale-non verbale ecc...).</p> <p>Conoscere alcuni strumenti e software di programmazione (Scratch, CodyRoby, Bee-bot ecc...)</p> <p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.</p> <p>Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.</p> <p>Corretto smaltimento, recupero e riciclo dei materiali utilizzati (cartucce, toner...).</p> <p>Tipologie di programmi e di funzioni.</p>	<p>Utilizzare lo strumento CERCA all'interno di una o più cartelle.</p> <p>Semplice interazione mediante attività di disegno cooperativo, giochi di gruppo (abbinamento, completamento, discriminazione, intrusione...) e videoscrittura di semplici parole e frasi.</p> <p>Interazione con altri mediante la partecipazione individuale a testi collaborativi attraverso e-mail e messaggistica.</p> <p>Saper utilizzare i corretti registri comunicativi nei diversi contesti, nel rispetto delle regole condivise e nella prevenzione di comportamenti negativi.</p> <p>Produrre elaborati con linguaggi diversi ed integrati con supporti digitali in modo collaborativo con la guida dell'insegnante e non.</p> <p>Scrivere istruzioni e codici in grado di produrre una sequenza di azioni logiche e finalizzate.</p> <p>Individuare rischi fisici nell'uso delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi.</p> <p>Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e alcuni comportamenti preventivi e correttivi.</p> <p>Prevenzione di fenomeni di dipendenza.</p> <p>Saper risolvere problemi semplici che sorgono quando le tecnologie non funzionano (riavviare, utilizzare pannello di controllo ecc...).</p> <p>Saper usare alcune tecnologie per risolvere problemi o per compiti specifici.</p> <p>Saper utilizzare gli strumenti idonei per costruire tabelle, ricercare parole sconosciute, immagini, ecc.</p> <p>Saper utilizzare la rete per risolvere dei problemi.</p> <p>Pianificare la realizzazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti, i materiali necessari e la procedura.</p> <p>Saper seguire istruzioni scritte da altri per imparare a fare qualcosa di nuovo che consenta di ampliare le proprie conoscenze.</p>	<p>Storytelling.</p>
---	--	---	--	---	--	----------------------

Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA DIGITALE

LIVELLI DI PADRONANZA

D (INIZIALE)	C (BASE)	B (INTERMEDIO)	A (AVANZATO)
<p>Utilizza i principali componenti del computer, in particolare la tastiera. Con l'aiuto dell'adulto scrive un semplice testo e lo salva.</p> <p>Con il supporto dell'insegnante si avvia ad utilizzare semplici codici ed istruzioni in contesti noti.</p> <p>Comincia ad esplorare la rete e le sue possibili risorse, sempre guidato dal docente, anche per prevenire i possibili rischi legati al suo utilizzo.</p>	<p>Utilizza tutti i componenti del computer in modo sufficientemente autonomo. Con l'aiuto dell'adulto crea documenti di testo e li salva in file e cartelle.</p> <p>Utilizza la rete, ma va guidato nella ricerca delle informazioni.</p> <p>Inizia a programmare, usando semplici codici e istruzioni.</p> <p>Conosce alcuni rischi della navigazione in rete.</p>	<p>Utilizza in modo autonomo tutti i componenti del computer e le periferiche. Crea documenti di testo e li salva in file e cartelle.</p> <p>Sotto la supervisione dell'adulto utilizza la posta elettronica e la rete per ricercare informazioni.</p> <p>Programma, usando codici e istruzioni, in modo adeguato e in molteplici contesti.</p> <p>Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e adotta comportamenti adeguati.</p>	<p>Utilizza in modo pienamente autonomo tutti i componenti del computer e le periferiche.</p> <p>Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer.</p> <p>Costruisce tabelle con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Elabora e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette.</p> <p>Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni attendibili utili a compiti assegnati.</p> <p>Programma, usando codici e istruzioni, utilizzando in modo finalizzato il pensiero computazionale.</p> <p>È consapevole dei rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino; adotta comportamenti corretti.</p>

CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZE CHIAVE E DI CITTADINANZA

con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012

COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tecnologia, matematica, italiano

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMPETENZA DIGITALE		
Fonti di legittimazione:		-Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 -Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 -Documento redatto dalla Commissione Europea: "DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe" settembre 2015 -Linee guida DM 184/2023, emanate ai sensi dell'Articolo 1, comma 552, lett. a) della legge 197 del 29 dicembre 2022		
		FINE CLASSE TERZA		
TRAGUARDI	COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Lo studente 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.</p> <p>Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul</p>	<p>Tutte le competenze sono potenziate dall'approccio integrato STEAM, attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Critical thinking - Communication - Collaboration - Creativity <p><u>Alfabetizzazione su informazione e dati</u></p> <p>Navigare, ricercare e filtrare le informazioni</p> <p>Valutare le informazioni</p> <p>Memorizzare e recuperare le informazioni</p> <p><u>Comunicazione e collaborazione</u></p> <p>Interagire con le tecnologie</p> <p>Condividere informazioni e contenuti</p> <p>Collaborare attraverso canali digitali</p>	<p>Conoscere i principali concetti matematici, scientifici e tecnologici sperimentabili nella vita quotidiana.</p> <p>Conoscere potenzialità e rischi della tecnologia.</p> <p>Conoscere il valore dell'accoglienza di una pluralità dei punti di vista.</p> <p>Conoscere strumenti e strategie in grado di stimolare la propria creatività.</p> <p>Conoscere strumenti e risorse per favorire la propria autonomia organizzativa e procedurale.</p> <p>Conoscere le fasi e le strategie per registrare e analizzare dati.</p> <p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.</p> <p>Procedure per ottenere informazioni, dati e comunicare mediante la rete (e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, l'uso Creative Common ecc...).</p> <p>Procedure per la produzione di testi, ipertesti, disegni, audio-video, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</p> <p>Conoscenza del sistema binario e sua funzione nell'informatica.</p>	<p>Ricavare informazioni dalle esperienze dirette nelle diverse discipline.</p> <p>Utilizzare in modo critico e creativo la tecnologia.</p> <p>Accogliere l'errore come risorsa ed elemento imprescindibile del metodo scientifico.</p> <p>Avere un atteggiamento inclusivo, nella consapevolezza che la diversità favorisce l'emergere di soluzioni innovative.</p> <p>Utilizzare un pensiero divergente.</p> <p>Organizzarsi in modo autonomo nella ricerca e nella produzione personale.</p> <p>Formulare ipotesi, sperimentarle e controllarne le conseguenze, anche mediante la raccolta di dati ed evidenze.</p> <p>Argomentare le proprie scelte, negoziare conclusioni ed essere aperti alla costruzione di nuove conoscenze.</p> <p>Esplorare e padroneggiare azioni e procedure per aprire e usare programmi e applicativi.</p> <p>Usare i vari dispositivi informatici e della comunicazione in modo corretto.</p> <p>Utilizzare strumenti informatici per produrre testi, ipertesti, ritoccare e/o adattare immagini e creare prodotti multimediali.</p> <p>Utilizzare strumenti informatici per salvare ed organizzare documenti in cartelle e sottocartelle.</p>	<p>Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati per comprendere esperienze reali;</p> <p>Utilizzare software per realizzare presentazioni di esperienze personali e scolastiche;</p> <p>Costruire semplici ipertesti;</p> <p>Progettare dal piano reale al digitale e viceversa;</p> <p>Progettare e stampare in 3D;</p> <p>Coding;</p> <p>Robotica;</p> <p>Storytelling e Podcast;</p> <p>Portare a termine un esperimento di laboratorio utilizzando anche strumenti digitali e saper interpretare i dati ottenuti per trarre delle conclusioni.</p>

<p>mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.</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.</p> <p>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 <i>infografiche</i>, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p>	<p>Netiquette</p> <p>Gestire l'identità digitale</p> <p>Conoscere i principali termini del digitale in lingua inglese</p> <p><u>Creazione di contenuti digitali</u></p> <p>Sviluppare contenuti</p> <p>Integrare e rielaborare Copyright e licenze</p> <p>Programmazione (CODING)</p> <p><u>Sicurezza</u></p> <p>Proteggere i dispositivi</p> <p>Progettare i dati personali</p> <p>Tutelare la salute</p> <p>Proteggere l'ambiente</p> <p><u>Problem solving</u></p> <p>Risolvere problemi tecnici</p> <p>Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche</p> <p>Innovare e creare utilizzando la tecnologia</p> <p>Identificare i gap di competenza digitale</p>	<p>Conoscenza del concetto di algoritmo e sua funzione nell'informatica.</p> <p>Procedure di costruzione di un diagramma di flusso; costruzione e correzione di semplici sequenze di istruzioni; conoscenze di base della programmazione a blocchi.</p> <p>Norme di comportamento per la pubblicazione di testi, immagini e video propri o di altri.</p> <p>Norme e procedure inerenti la sicurezza sul posto di lavoro (rischio incendio e danni a persone o cose in presenza di dispositivi elettronici nel laboratorio ecc...)</p> <p>Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche.</p> <p>Corretto smaltimento, recupero e riciclo dei materiali utilizzati (cartucce, toner...)</p> <p>Parti che compongono il computer.</p> <p>Sistemi operativi e software applicativi anche Open Source di maggiore diffusione per risolvere un problema.</p> <p>Conoscere le proprie abilità e i propri limiti nella competenza digitale.</p>	<p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Effettuare correttamente download e upload.</p> <p>Editare elaborati con linguaggi diversi ed integrati con supporti digitali in modo collaborativo e riflettere sull'utilità della condivisione con la supervisione dei docenti.</p> <p>Attingere dalle fonti attendibili e saperle citare adeguatamente.</p> <p>Comprendere i principi della programmazione attraverso programmi specifici.</p> <p>Acquisire l'abitudine di rivolgersi ad un adulto prima di eseguire un file sconosciuto.</p> <p>Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</p> <p>Favorire atteggiamenti inclusivi negli ambienti Social, anche al fine di prevenire episodi di cyberbullismo.</p> <p>Risolvere un buon numero di problemi che sorgono dall'uso della tecnologia, utilizzando FAQ, forum e risposte in rete.</p> <p>L'alunno sa prendere da solo decisioni per la scelta di motori di ricerca e dispositivi da usare nelle diverse attività.</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>Saper utilizzare strumenti digitali per esperimenti o per realizzare semplici oggetti (microscopio digitale, strumenti di misurazioni digitali, stampante 3D ecc...)</p> <p>Saper portare a termine un esperimento e comprenderne il significato.</p> <p>Utilizzare materiali digitali per facilitare l'apprendimento.</p> <p>Mettere in atto metacognizione, consapevolezza, collaborazione, tutoring.</p>	
--	--	--	--	--

Livelli di padronanza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZE DIGITALE		
LIVELLI DI PADRONANZA			
D (INIZIALE)	C (BASE)	B (INTERMEDIO)	A (AVANZATO)
<p>Utilizza tutti i componenti del computer in modo abbastanza autonomo.</p> <p>Con l'aiuto dell'adulto crea documenti di testo e li salva organizzandoli in cartelle.</p> <p>Utilizza la rete, ma va guidato nella ricerca delle informazioni.</p> <p>Inizia a programmare, usando semplici codici e istruzioni.</p> <p>Conosce alcuni rischi della navigazione in rete.</p>	<p>Utilizza in modo sufficientemente autonomo e adeguato tutti i componenti del computer e le periferiche.</p> <p>Crea documenti di testo e li salva nel computer organizzandoli in cartelle.</p> <p>Sotto la supervisione dell'adulto utilizza la posta elettronica e la rete per ricercare informazioni.</p> <p>Programma, usando codici e istruzioni, in modo adeguato e in molteplici contesti.</p> <p>Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e adotta comportamenti corretti.</p>	<p>Utilizza in modo autonomo e adeguato tutti i componenti del computer e le periferiche.</p> <p>Scrive, revisiona e archivia testi scritti con il computer.</p> <p>Usa fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, con istruzioni.</p> <p>Elabora e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette.</p> <p>Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni attendibili utili a compiti assegnati.</p> <p>Programma, usando codici e istruzioni, utilizzando il pensiero computazionale.</p> <p>È consapevole dei rischi della navigazione in rete e dell'uso dello smartphone; adotta comportamenti preventivi.</p>	<p>Utilizza in modo autonomo e adeguato tutti i componenti del computer e le periferiche.</p> <p>Scrive, revisiona e archivia in modo pienamente autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle.</p> <p>Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per elaborazioni di dati e calcoli.</p> <p>Utilizza la posta elettronica e, con la supervisione dell'adulto, accede alla rete per ricavare informazioni e per inserirne di proprie.</p> <p>Rispetta le regole della netiquette.</p> <p>Programma, usando codici e istruzioni; utilizza il pensiero computazionale in modo finalizzato ai propri obiettivi, anche all'interno di molteplici contesti.</p> <p>Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso dello smartphone e adotta i comportamenti preventivi.</p>