

## Competenza alfabetica funzionale e multilinguistica

### 1. On/offline

#### **Conoscenze**

Conoscere il linguaggio informatico e la lingua inglese.

#### **Abilità**

Saper cercare, valutare e scegliere le informazioni in rete;  
Produrre testi multimediali utilizzando materiale di vario genere.

#### **Atteggiamenti**

Acquisire un atteggiamento costruttivo e disponibilità al dialogo critico.

#### **Possibili percorsi verticali**

Nella scuola dell'infanzia i bambini (nativi digitali), tramite l'utilizzo della LIM, avranno le prime nozioni della lingua inglese (canzoni, giochi...).

Nella scuola primaria gli alunni intraprenderanno lo studio delle prime nozioni di informatica attraverso l'utilizzo di programmi come Word e PowerPoint.

Nella scuola secondaria gli studenti in maniera autonoma e consapevole utilizzeranno gli ambienti digitali per creare strumenti del sapere e approfondire le loro conoscenze.

### 2. Spettacolarizzare

#### **Conoscenze**

Conoscere e saper utilizzare la lingua italiana.

#### **Abilità**

Rielaborare ed interpretare testi narrativi di vario genere.

#### **Atteggiamenti**

Capacità di usare la lingua in modo positivo e socialmente responsabile.

#### **Possibili percorsi verticali**

Nella scuola dell'infanzia i bambini, attraverso l'ascolto di testi narrati, imparano a drammatizzare ed interpretare diventando protagonisti delle loro storie.

Nella scuola primaria gli alunni oltre ad interpretare testi li potranno creare in maniera autonoma.

Nella scuola secondaria gli studenti, in maniera consapevole, potenzieranno la loro vena creativa e rielaboreranno testi della letteratura italiana attualizzandoli e personalizzandoli.

### 3. In lingua

#### **Conoscenze**

Conoscere la lingua inglese.

#### **Abilità**

Saper utilizzare la lingua inglese per comunicare e per studiare le varie discipline.

### ***Atteggiamenti***

Apprezzamento e curiosità per le diversità culturali.

### ***Possibili percorsi verticali***

Nella scuola dell'infanzia i bambini, attraverso canzoni, schede didattiche e giochi, saranno avviati allo studio della lingua inglese.

Nei cinque anni della scuola primaria lo studio della lingua inglese sarà finalizzato a rendere gli alunni autonomi a livello comunicativo.

Nella scuola secondaria gli studenti utilizzeranno la conoscenza della lingua inglese per intraprendere percorsi interdisciplinari (CLIL).

## **4. Progettare per incontrarsi**

### ***Conoscenze***

- Conoscenza del linguaggio digitale
- Rapporti spazio-tempo in relazione a contesti culturali diversi
- Conoscenza linguaggio formale e informale
- Conoscenza grammaticale e delle funzioni linguistiche

### ***Abilità***

- Saper ricercare e selezionare informazioni sul web
- Sapersi muovere e orientare nello spazio e nel tempo
- Saper interloquire nelle diverse lingue e saper usare i diversi registri per esprimere le proprie idee e opinioni
- Saper produrre messaggi orali e scritti per ricercare informazioni

### ***Atteggiamenti***

- Relazionarsi in modo aperto, ricettivo e rispettoso nei confronti di una cultura diversa
- Stimolare la curiosità verso culture e modi di fare diversi senza preconcetti

### ***Possibili percorsi verticali***

Nella scuola per l'infanzia e primaria realizzare esperienze di scambio e-tweening.

Nella scuola secondaria progettare e realizzare scambi culturali e/o campus o esperienze all'estero con il contributo di diverse discipline: italiano, inglese, francese/spagnolo, storia, geografia, arte, informatica, scienze, matematica.

## **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria**

### ***Conoscenze***

Conoscenze specifiche delle rispettive discipline anche in modo integrato e in modo corrispondente con il livello scolastico e la fascia d'età.

### ***Abilità***

Sviluppare capacità critiche di giudizio e valutazione delle informazioni, costruzione del pensiero scientifico.

### ***Atteggiamenti***

Far nascere il tarlo della curiosità, dello stupore, della conoscenza, della fantasia e della creatività.

### ***Possibili percorsi verticali***

Percorsi in continuità costruttiva tra i tre ordini di scuola centrati sui seguenti nuclei e/o strategie di lavoro:

- Impostare e risolvere problemi (problem solving);
- Utilizzare le sensazioni e le percezioni;
- Costruire storie e schemi interpretativi (mappe concettuali, narrazione, produzione di schemi e disegni);
- Sviluppare argomentazioni (brainstorming);
- Affinare il linguaggio naturale e la capacità di organizzare il discorso;
- Sviluppare un'attività più propriamente di matematizzazione, formalizzazione, generalizzazione;
- Analizzare le situazioni per tradurle in termini matematici;
- Fase esperienziale: contesti di esperienza e ricerca cioè azione per favorire l'operatività, il dialogo e la riflessione su ciò che si sta facendo;
- Sperimentazione attraverso attività laboratoriali;
- Apprendimento collaborativo attraverso lavori di gruppo.

## **Competenza digitale**

### ***Conoscenze***

Le persone dovrebbero comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, pur nella consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi. Dovrebbero comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, oltre a conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti. Le persone dovrebbero assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali chiamati in causa con l'utilizzo delle tecnologie digitali.

### ***Abilità***

Le persone dovrebbero essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali. Le abilità comprendono la capacità di utilizzare, accedere a, filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali. Le persone dovrebbero essere in grado di gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi.

### ***Atteggiamenti***

Interagire con tecnologie e contenuti digitali presuppone un atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione. Impone anche un approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo di tali strumenti.

### ***Possibili percorsi verticali***

I percorsi trasversali e interdisciplinari descrivono il modo in cui le discipline contribuiscono alla costruzione della competenza.

#### *1. La webquest - ovvero l'indagine sul web -*

Rientra nella metodologia costruzionista dell'Inquiry-based Learning. Si tratta di una metodologia di apprendimento attivo alternativo alla lezione frontale che incoraggia gli allievi ad elaborare i contenuti di studio attraverso percorsi guidati di scoperta e costruzione delle conoscenze in modalità di Cooperative Learning. Le domande guida formulate dal docente vengono accompagnate da una raccolta di siti web selezionati all'interno dei quali gli allievi possono navigare alla ricerca delle informazioni. I contenuti rielaborati autonomamente dagli allievi vengono successivamente incorporati in un oggetto digitale nella forma di una presentazione multimediale, un'infografica o un poster, un video o podcast, come esito degli apprendimenti ed espressione della loro creatività.

#### *2. Digital Story telling*

Creare storie digitali attraverso l'utilizzo di strumenti e programmi. L'allievo diventa protagonista del proprio processo di apprendimento e può mettere a frutto le proprie conoscenze, competenze e creatività per realizzare prodotti originali nella forma di video presentazioni multimediali, libri e racconti digitali fumetti e poster.

#### *3. Percorsi interdisciplinari integrati*

- Utilizzo del linguaggio di programmazione grafico LOGO per la creazione di disegni, figure geometriche, poligoni etc.
- Utilizzo di software specifici per il disegno 2D e 3D ( gimp, sketchup).
- Utilizzo di software per la creazione di mappe grafiche tematiche (Qgis )
- Utilizzo di software per la creazione di mappe mentali e concettuali (Cmap)
- "Arduino" per le discipline di Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Design, Matematica (STEAM); permette di realizzare prototipi ed esperimenti scientifici a basso costo (acquisizione di dati in tempo reale, controllo di fenomeni fisici, costruzione di computer indossabili e robot). Nel corso si utilizzerà sia un linguaggio di programmazione a blocchi sia l'IDE di Arduino, ma l'attenzione sarà posta sempre sulla didattica e sui progetti didattici con Arduino.