|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE “TINA MERLIN” DI BELLUNO  SCUOLE INFANZIA - SCUOLE PRIMARIE - SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO  Via Mur di Cadola,12 - 32100 BELLUNO Tel.0437931814 C.F. 93049270254  [www.ictinamerlin.gov.it](http://www.ictinamerlin.gov.it) - [blic831003@pec.istruzione.it](mailto:blic831003@pec.istruzione.it) - [blic831003@.istruzione.it](mailto:blic831003@.istruzione.it) |  |

|  |
| --- |
| **CURRICOLO COMPETENZA CHIAVE**  **COMPETENZA DIGITALE**  La competenza digitale è ritenuta dall’Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d’oggi. L’approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. 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. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.  **Fonti di legittimazione**: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006  Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012  Certificazione delle competenze C.M. 3 del 13.02.2015 e relative Linee Guida |

| **SCUOLA DELL’INFANZIA** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **3 ANNI** | | | |
| **COMPETENZE** | **ABILITÀ** | **CONOSCENZE** | **LIVELLI DI PADRONANZA** |
| **Utilizzare le nuove tecnologie per giocare.** | 1. Iniziare ad utilizzare il computer con la guida dell’insegnante. | Il computer.  Mouse.  Tastiera. | Accendere il computer.  Iniziare a muovere il mouse e i suoi tasti. |
| **Introdurre semplici linguaggi di programmazione per sviluppare il gusto per l’ideazione e la realizzazione di attività.** | 1. Eseguire un compito secondo la sequenza corretta, PRIMA-DOPO. 2. Utilizzare correttamente giochi di seriazione e ordinamenti. | Concetti spaziali.  Seriazioni e ordinamenti (trasversali a tutti gli altri campi). | Eseguire un compito pratico nella giusta sequenza.  Rispettare le consegne date nel loro ordine.  Riconoscere nella realtà circostante i principali concetti spaziali.  Giocare e mettere in ordine sequenziale diversi materiali.  Riconoscere simboli per attività pratiche (es. Rosso- silenzio/ Verde -parlare). |
| **Utilizzare la programmazione visuale per apprendere le basi del pensiero computazionale.** | 1. Sapersi muovere nello spazio con curiosità e attenzione. 2. Muoversi in uno spazio strutturato secondo le indicazioni date. 3. Riprodurre una semplice sequenza di movimenti. | Concetti spaziali.  Seriazioni e ordinamenti (trasversali a tutte gli altri campi. | Eseguire semplici percorsi.  Partecipare a giochi simbolici di movimento.  Eseguire semplici sequenze di movimenti/suoni (es. battere le mani poi battere i piedi) anche con l’uso di simboli per i comandi. |
| **Utilizzare il digital storytelling per raccontare brevi storie.** | 1. Saper riconoscere le sequenze di una storia ascoltata. | Concetti temporali. | Provare a raccontare una storia ascoltata.  Riconoscerne sequenze e personaggi.  Riconoscere, nella storia ascoltata, il PRIMA e il DOPO. |
| **Riconoscere che molti degli oggetti di uso quotidiano funzionano grazie a un “computer”.**  **Inventare e progettare nuovi dispositivi, giochi, ecc.** | 1. Iniziare a riconoscere OGGETTI-SMART nel proprio ambiente. | Conoscere OGGETTI-SMART. | Indicare o raccontare OGGETTI-SMART presenti nel proprio quotidiano. |

| **SCUOLA DELL’INFANZIA** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **4 ANNI** | | | |
| **COMPETENZE** | **ABILITÀ** | **CONOSCENZE** | **LIVELLI DI PADRONANZA** |
| **Utilizzare le nuove tecnologie per giocare.** | 1. Iniziare a muovere il mouse e i suoi tasti. 2. Iniziare a utilizzare la tastiera. | Il computer.  Mouse.  Tastiera. | Utilizzare il computer per giocare.  Iniziare a utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio all’invio. |
| **Introdurre semplici linguaggi di programmazione per sviluppare il gusto per l’ideazione e la realizzazione di attività.** | 1. Riconoscere indicazioni simboliche. 2. Concordare e inventare simboli per dare indicazioni. | Concetti spaziali.  Seriazioni e ordinamenti (trasversali  a tutti gli altri campi).  Approccio al metodo della programmazione. | Eseguire un semplice percorso su indicazione verbale.  Costruire un semplice percorso e indica come eseguirlo.  Riconoscere su di sé e rispetto ad oggetti i principali concetti spaziali.  Ricostruire verbalmente il percorso eseguito. |
| **Utilizzare la programmazione visuale per apprendere le basi del pensiero computazionale.** | 1. Muoversi in uno spazio strutturato secondo le indicazioni date, anche impersonando il robot. 2. Iniziare a muovere un oggetto su scacchiere/percorsi secondo le indicazioni. 3. Utilizzare le direzioni spaziali e usare correttamente le frecce. | Concetti spaziali.  Seriazioni e ordinamenti (trasversali a tutte gli altri campi).  Simboli mappe, percorsi.  Approccio al metodo della programmazione. | Riconoscere l’uso delle frecce e il loro significato.  Iniziare ad utilizzare il dado e muove le pedine secondo le indicazioni.  Riconosce simboli che riproducono momenti di vita quotidiana o azioni (es. cartellone delle attività).  Inventare simboli. |
| **Utilizzare il digital storytelling per raccontare brevi storie.** | 1. Iniziare a rielaborare una storia ascoltata. 2. Discriminare le principali sequenze temporali. 3. Iniziare ad inventare storie e personaggi. | Concetti temporali.  Linea del tempo. | Riconoscere in una storia ascoltata le sequenze PRIMA-DOPO.  Descrivere sequenze illustrate relative ad una storia.  Sostituire ai disegni dei simboli concordati.  Inventare finali e rappresentarli. |
| **Riconoscere che molti degli oggetti di uso quotidiano funzionano grazie a un “computer”.**  **Inventare e progettare nuovi dispositivi, giochi, ecc.** | 1. Riconoscere OGGETTI-SMART nel loro ambiente. 2. Riprodurre con diversi materiali un computer. 3. Immaginare e inventare “robot”. | Tastiera e mouse.  OGGETTI-SMART. | Indicare e raccontare OGGETTI-SMART presenti nel suo quotidiano.  Usare materiali diversi per costruire “robot” o “computer”.  Immaginare invenzioni e il loro uso.  Iniziare a rappresentare le diverse invenzioni. |

| **SCUOLA DELL’INFANZIA** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **5 ANNI** | | | |
| **COMPETENZE** | **ABILITÀ** | **CONOSCENZE** | **LIVELLI DI PADRONANZA** |
| **Utilizzare le nuove tecnologie per giocare.** | 1. Iniziare ad utilizzare il computer. | Il computer.  Mouse.  Tastiera. | Iniziare a muovere il mouse e i suoi tasti.  Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio all’invio.  Individuare e aprire icone già utilizzate.  Giocare con il computer. |
| **Introdurre semplici linguaggi di programmazione per sviluppare il gusto per l’ideazione e la realizzazione di attività.** | 1. Utilizzare e creare semplici sequenze di istruzione. | Concetti spaziali.  Seriazioni e ordinamenti (trasversali  a tutti gli altri campi).  Approccio al metodo della programmazione. | Riordinare semplici sequenze di istruzioni.  Creare e utilizzare sequenze di istruzioni per eseguire un breve percorso.  Creare e utilizzare semplici sequenze di istruzioni per eseguire un’attività, un progetto. |
| **Utilizzare la programmazione visuale per apprendere le basi del pensiero computazionale.** | 1. Eseguire percorsi su indicazione. 2. Eseguire percorsi su indicazione simbolica. 3. Dare indicazioni per far eseguire percorsi ad un compagno. 4. Muovere oggetti secondo indicazioni. 5. Iniziare a programmare semplici robot. | Concetti spaziali.  Seriazioni e ordinamenti (trasversali a tutte gli altri campi).  Simboli mappe, percorsi.  Numeri.  Approccio al metodo della programmazione. | Muoversi in uno spazio strutturato secondo le indicazioni date, anche impersonando il robot.  Muovere un oggetto su scacchiere/percorsi secondo le indicazioni.  Usare correttamente le frecce.  Rappresentare il percorso fatto.  Rappresentare il percorso fatto con un semplice algoritmo. |
| **Utilizzare il digital storytelling per raccontare brevi storie.** | 1. Rielaborare storie. 2. Inventare storie. 3. Inventare personaggi. 4. Leggere immagini e descriverle. 5. Inventare simboli. | Concetti temporali.  Linea del tempo. | Inventare le sequenze di una breve storia.  Realizzare e descrive sequenze.  Ordinare le sequenze secondo una linea temporale adeguata.  Sostituire ai disegni dei simboli concordati.  Partecipare alla realizzazione e rappresentazione di una storia con vari materiali e modalità. |
| **Riconoscere che molti degli oggetti di uso quotidiano funzionano grazie a un “computer”.**  **Inventare e progettare nuovi dispositivi, giochi, ecc.** | 1. Riconoscere OGGETTI-SMART. 2. Usare l’immaginazione e la creatività per realizzare oggetti e giochi. | OGGETTI-SMART | Riconoscere OGGETTI-SMART e provare ad immaginarne di nuovi.  Immaginare e illustrare oggetti animati.  Usare materiali diversi per costruire e inventare. |