



I.C. COMO REBBIO
Via Cuzzi, 6 Como

CURRICOLO DIGITALE ISTITUTO COMPRENSIVO

Livello scolastico-fascia d'età	Disciplina-campo di esperienza	Riferimento a Indicazioni nazionali	Obiettivo di apprendimento- traguardi		Operativa- mente	
5 anni	Il sé e l'altro	“I b. formulano tanti perché sulle questioni concrete, sugli eventi della vita quotidiana, sulle trasformazioni personali e sociali, sull'ambiente e sull'uso delle risorse, sui valori culturali, sul futuro vicino e lontano, spesso a partire dalla dimensione quotidiana della vita scolastica.”	“...Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari. [...] Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e delle città.”		CODING CON PERCORSI AD HOC (eventualmente tappetini con	



I.C. COMO REBBIO
Via Cuzzi, 6 Como

	il corpo e il movimento	Il b. osserva la natura e i viventi...” “...Muoversi è il primo fattore di apprendimento... ...Il corpo per giungere ad affinare le capacità percettive e di conoscenza degli oggetti, la capacità di orientarsi nello spazio, di muoversi e di comunicare secondo immaginazione e creatività...”.	“prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori...anche con l'uso di piccoli attrezzi...Controlla l'esecuzione del gesto, interagisce con gli altri nei giochi di movimento...Rappresenta il corpo fermo e in movimento”		disegni di percorsi dello spazio quotidiano, cittadini, con semafori e semplici cartelli stradali...) PROGRAMMI PER DISEGNARE (PAINTE SIMILARI)	
--	--------------------------------	---	---	--	---	--



I.C. COMO REBBIO
Via Cuzzi, 6 Como

	I discorsi e le parole.	“la scuola può aiutare il b. 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”	“Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.”		
	La conoscenza del mondo. Oggetti, fenomeni, viventi.	“...La vita di sezione offre la possibilità di sperimentare una varietà di situazioni comunicative ricche di senso.”	“...Il b.racconta e inventa storie...Riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi...Sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.”		NAVIGAZIONE GUIDATA DAGLI INSEGNANTI (per ricerca immagini, brevi testi...)



I.C. COMO REBBIO
Via Cuzzi, 6 Como

	La conoscenza del mondo. Numero e spazio.	“I b. elaborano la prima organizzazione fisica del mondo attraverso attività concrete...Toccando, smontando, costruendo e ricostruendo, affinando i gesti, i b. individuano qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali, ne immaginano la struttura e fanno assemblerli in varie costruzioni...si accorgono delle trasformazioni...Cerca no di capire come sono fatti e come funzionano macchine e meccanismi che fanno parte della loro	“Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi...Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio,			TINKERING: ATTIVITA' DI SMONTAGGIO E OSSERVAZIONE DI PICCOLE MACCHINE E MECCANISMI E ARGOMENTAZIONE.	
--	---	---	---	--	--	--	--



I.C. COMO REBBIO

Via Cuzzi, 6 Como

		esperienza, cercando di capire anche quello che non si vede direttamente...” “Gradualmente, avviando i primi processi di astrazione, imparano a rappresentare con simboli semplici i risultati delle loro esperienze:”	usando termini come avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc. segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.”			
--	--	--	--	--	--	--



I.C. COMO REBBIO
Via Cuzzi, 6 Como

	disciplina	Riferimento a indicazioni Nazionali	Traguardi E OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		Operativamente	
CLASSE 1^	ITALIANO		Ascolta e comprende testi orali «diretti» o «trasmessi» dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. Legge e comprende testi di vario tipo. Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. Effettuare semplici ricerche su parole ed		ROBYCODY NAVIGAZIONE GUIDATA PROGRAMMI DI SCRITTURA ANCHE CON USO DELLA LIM (PER ASSOCIAZIONE IMMAGINE- VOCABOLI, CORRETTORE ORTOGRAFICO...)	



I.C. COMO REBBIO

Via Cuzzi, 6 Como

		espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso.		
	GEOGRAFIA	Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).		CODING – PERCORSI (CODIROBY E SIMILARI)
	MATEMATICA	Eseguire semplici addizioni e sottrazioni. Eseguire un semplice percorso partendo		CODING – PERCORSI (CODIROBY E SIMILARI)



I.C. COMO REBBIO
Via Cuzzi, 6 Como

			dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.			
CLASSE 2^	ITALIANO		Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.		CODING UNPLUGGED CODYROBY (con tutor di classi anni successivi) NAVIGAZIONE GUIDATA	



I.C. COMO REBBIO
Via Cuzzi, 6 Como

	GEOGRAFIA	Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso.	DIZIONARI ON LINE
	MATEMATICA	Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). Eseguire semplici addizioni e sottrazioni.	CODING PERCORSI SEQUENZE CONCETTI TOPOLOGICI



I.C. COMO REBBIO
Via Cuzzi, 6 Como

			Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.		CODING SEQUENZE SULLA LINEA DEI NUMERI	
CLASSE 3^	ITALIANO		Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso.		CODING UNPLUGGED DIZIONARI ON LINE	
	GEOGRAFIA					



I.C. COMO REBBIO
Via Cuzzi, 6 Como

	MATEMATICA	Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali). Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.	NAVIGAZIONE GUIDATA- PIATTAFORMA CODE.ORG SCRATCH JUNIOR SCRATCH
--	------------	--	---



I.C. COMO REBBIO
Via Cuzzi, 6 Como

CLASSE 4^	ITALIANO	Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso.	DIZIONARI ON LINE	
	INGLESE	Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e senso generale.	LEGO EDUCATIONAL WE.DO 2.0	Nozioni sulla sicurezza della rete, sulla verità, eticità, moralità di contenuti on-line, affidabilità di siti ed applicazioni. Nozioni e informazioni sul copyright e diritti d'autore...
	STORIA	Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, usando risorse digitali.	SCRATCH JUNIOR	
	GEOGRAFIA	Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti	SCRATCH	
			NAVIGAZIONE GUIDATA	



I.C. COMO REBBIO
Via Cuzzi, 6 Como

	MATEMATICA		dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, ecc.). Disegnare figure geometriche. Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.		NAVIGAZIONE GUIDATA PIATTAFORME ON LINE COSTRUZIONE FIGURE GEOMETRICHE E SOLUZIONE PROBLEMI STAMPANTE 3D	
CLASSE 5^	ITALIANO		Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di		NAVIGAZIONE GUIDATA (ricerca testi /immagini/costruzione e testo digitale)	



I.C. COMO REBBIO
Via Cuzzi, 6 Como

		un argomento dato e le mette in relazione	DIZIONARI ON LINE
	INGLESE	Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso.	LEGO EDUCATIONAL WE.DO 2.0 SCRATCH JUNIOR
	STORIA	Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e senso generale.	SCRATCH PRODUZIONE DI BREVI FILMATI E VIDEO/ COSTRUZIONE PRESENTAZIONI
	GEOGRAFIA	Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, usando risorse digitali. Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi	NAVIGAZIONE GUIDATA



I.C. COMO REBBIO
Via Cuzzi, 6 Como

	MATEMATICA	continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, ecc.). Disegnare figure geometriche. Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.	PROGRAMMI O APPLICAZIONI PER CREAZIONE DI PRESENTAZIONI: power-point (o simili) STAMPANTE 3D UTILIZZO PIATTAFORME PROBLEM SOLVING
--	------------	---	--



I.C. COMO REBBIO
Via Cuzzi, 6 Como

CLASSE SECONDA	TECNOLOGIA	Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. – Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.	ARDUINO LEGO WE.DO EDUCATIONAL 2.0 PROGETTAZIONE E STAMPA 3D
-------------------	------------	--	--



I.C. COMO REBBIO
Via Cuzzi, 6 Como

			Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. 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		GSuite for education FLIPPED CLASSROOM GEOGEBRA SKETCHUP TINKERCAD STAMPANTE 3D	
CLASSE TERZA	ARTE		L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di		IMOVIE	



I.C. COMO REBBIO
Via Cuzzi, 6 Como

		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 Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato. Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini	PREZI PADLET PODCAST GIMP SPROUT RIELABORAZIONE 3D DALLA SCANSIONE ALLA STAMPA NAVIGAZIONE GUIDATA REALIZZAZIONE DI PRESENTAZIONE E FILMATI	
--	--	---	---	--



I.C. COMO REBBIO
Via Cuzzi, 6 Como

			fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini. – Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline		
	TECNOLOGIA	Lo studio e l'esercizio della tecnologia favoriscono e stimolano la generale attitudine umana a porre e a trattare problemi.... È importante che la cultura tecnica faccia	Padronanza dei concetti fondamentali della tecnologia e delle loro reciproche relazioni: bisogno, problema, risorsa, processo, prodotto, impatto, controllo.		PRESENTAZIONI E FILMATI RIELABORAZIONE 3D DALLA SCANSIONE ALLA STAMPA SPROUT (Matter and form)



I.C. COMO REBBIO
Via Cuzzi, 6 Como

		maturare negli allievi una pratica tecnologica etica e responsabile...Rientra no nel campo di studio della tecnologia i principi di funzionamento e le modalità di impiego di tutti gli strumenti, i dispositivi, le macchine e i sistemi – materiali e immateriali – che l'uomo progetta, realizza e usa per gestire o risolvere problemi o semplicemente per migliorare le proprie condizioni di vita.	Sviluppo di linguaggi di programmazione particolarmente semplici e versatili che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti Progetta e realizza rappresentazioni		Stampa 3D Scratch Arduino	
--	--	---	--	--	--	--



I.C. COMO REBBIO
Via Cuzzi, 6 Como

			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.		PRESENTAZIONI E FILMATI	
					RIELABORAZIONE 3D DALLA SCANSIONE ALLA STAMPA	
					SPROUT	
					Matter and form	
					Scratch	
					Arduino	