



IC "CAPUANA - PARDO"
CASTELVETRANO

ALLEGATO 14 al PTOF TRIENNALE 2022/2025

CURRICOLO STEAM VERTICALE

a cura dei Dipartimenti (a.s. 2022/23)

PREMESSA

METODOLOGIE

AREE DI COMPETENZA DIGICOMP 2.1	DESCRITTORI
1. - ROBOTICA	<p>1.1 - Programmare robot didattici.</p> <p>1.2 - Sperimentare ed esplorare i possibili usi della robotica all'interno delle varie discipline.</p>
2. - SCHEDE PROGRAMMABILI	<p>2.1 - Imparare le basi della programmazione, della codifica e dell'elettronica.</p> <p>2.2 - Sperimentare attività che promuovano il pensiero critico e la risoluzione dei problemi.</p>
3. - AUDIO/VIDEO EDITING	<p>3.1 - Acquisire immagini, video e audio attraverso la strumentazione specifica.</p> <p>3.2 - Creare prodotti multimediali attraverso l'utilizzo di software di audio e video editing.</p>
4. - MAKING	<p>4.1 - Simulare esperienze imprenditoriali attraverso la didattica del fare.</p> <p>4.2 - Utilizzare la creatività per divenire degli "artigiani digitali".</p>
5. - RISORSE DIGITALI PER LA DIDATTICA	<p>5.1 - Sperimentare approcci innovativi alle discipline attraverso l'uso di software e piattaforme digitali.</p> <p>5.2 - Fare esperienze progettuali di co-creazione di "artefatti digitali" condivisibili nella comunità scolastica o in quella territoriale.</p> <p>5.3. - Saper utilizzare le proprie abilità multilinguistiche in progetti interdisciplinari e transdisciplinari STEAM.</p>

AREA DI COMPETENZA: 1 - Robotica

Competenza specifica: 1.1 - Programmare robot didattici.

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
ESEMPI DI ATTIVITÀ		

AREA DI COMPETENZA: 1 - Robotica

Competenza specifica: 1.2 - Sperimentare ed esplorare i possibili usi della robotica all'interno delle varie discipline.

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
ESEMPI DI ATTIVITÀ		

AREA DI COMPETENZA: 2 - Schede programmabili

Competenza specifica: 2.1 - Imparare le basi della programmazione, della codifica e dell'elettronica.

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
ESEMPI DI ATTIVITÀ		

AREA DI COMPETENZA: 2 - Schede programmabili

Competenza specifica: 2.2 - Sperimentare attività che promuovano il pensiero critico e la risoluzione dei problemi.

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
ESEMPI DI ATTIVITÀ		

AREA DI COMPETENZA: 3 - Audio/video editing

Competenza specifica: 3.1 - Acquisire immagini, video e audio attraverso la strumentazione specifica.

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
ESEMPI DI ATTIVITÀ		

AREA DI COMPETENZA: 3 - Audio/video editing

Competenza specifica: 3.2 - Creare prodotti multimediali attraverso l'utilizzo di software di audio e video editing.

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
ESEMPI DI ATTIVITÀ		

AREA DI COMPETENZA: 4 - Making

Competenza specifica: 4.1 - Simulare esperienze imprenditoriali attraverso la didattica del fare.

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
ESEMPI DI ATTIVITÀ		

AREA DI COMPETENZA: 4 - Making

Competenza specifica: 4.2 - Utilizzare la creatività per divenire degli “artigiani digitali”.

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
ESEMPI DI ATTIVITÀ		

AREA DI COMPETENZA: 5 - Risorse digitali per la didattica

Competenza specifica: 5.1 - Sperimentare approcci innovativi alle discipline attraverso l'uso di software e piattaforme digitali.

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
ESEMPI DI ATTIVITÀ		

AREA DI COMPETENZA: 5 - Risorse digitali per la didattica

Competenza specifica: 5.2 - Fare esperienze progettuali di co-creazione di “artefatti digitali” condivisibili nella comunità scolastica o in quella territoriale.

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
ESEMPI DI ATTIVITÀ		

AREA DI COMPETENZA: 5 - Risorse digitali per la didattica

Competenza specifica: 5.3 - Saper utilizzare le proprie abilità multilinguistiche in progetti interdisciplinari e transdisciplinari STEAM.

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
<p>-Sono in grado di: avvicinarmi ad informazioni, dati e contenuti digitali in lingua inglese con la guida del docente; scoprire l'utilizzo creativo delle tecnologie digitali; interagire con gli altri attraverso attività ludiche in inglese utilizzando le tecnologie digitali.</p>	<p>-Sono in grado di: creare contenuti digitali in Lingua straniera (storie multimediali, presentazioni, filmati); utilizzare in maniera corretta il web e la rete per la ricerca di dati e informazioni in Lingua straniera; sviluppare la lingua come strumento di comunicazione, attraverso la metodologia CLIL a supporto delle materie STEAM.</p>	<p>- Sono in grado di: gestire dati, informazioni e contenuti digitali in lingua straniera; condividere informazioni nelle lingue straniere in modo responsabile; sviluppare e rielaborare contenuti digitali; produrre contenuti in maniera sicura; utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.</p>
ESEMPI DI ATTIVITÀ		