



## **CURRICOLO VERTICALE STEM**

*“Lo studio delle materie STEM permette di non “subire” la tecnologia che ci circonda: da Internet alla musica elettronica, dallo sport al cinema con i suoi effetti speciali. Tramite la cosiddetta “matematica del cittadino” si possono formare studenti capaci di interpretare i tempi moderni proiettandosi verso il futuro tecnologico.”*

*Linee guida per le discipline STEM*

Il nostro Curricolo Verticale STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) è concepito per plasmare gli studenti in individui capaci di affrontare le sfide del mondo moderno con creatività, pensiero critico e una prospettiva interdisciplinare. Questo percorso educativo, strutturato dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Secondaria di Secondo Grado, si propone di offrire un viaggio educativo e di apprendimento fluido e progressivo.

Nella sua fase iniziale a partire dalla Scuola dell'Infanzia, poniamo le basi stimolando la curiosità innata dei bambini attraverso esplorazioni sensoriali e attività ludiche. L'osservazione del mondo che li circonda diventa un gioco, aprendo la strada a una comprensione precoce dei concetti fondamentali STEM.

Nella Scuola Primaria, il Curricolo Verticale STEM prende forma e si sviluppa con attività mirate a consolidare le competenze di base in matematica, scienze e tecnologia. L'arte viene integrata come veicolo espressivo, potenziando la creatività e la visione globale dei problemi.

Il passaggio alla Scuola Secondaria di Primo Grado segna una fase di approfondimento, dove gli studenti sperimentano progetti STEM più complessi e integrati. La programmazione, l'ingegneria e le scienze diventano componenti chiave, preparando gli studenti a sfide più avanzate.

L'equità, la diversità e l'inclusione sono principi che permeano tutto il nostro percorso. In parallelo, promuoviamo competenze trasversali come il pensiero critico e la comunicazione, plasmando gli studenti non solo come apprendisti STEM ma come cittadini consapevoli e innovatori del futuro.

Il nostro Curricolo Verticale STEM è un impegno verso l'eccellenza educativa, mirando a formare menti flessibili, adattabili e innovative. Con questo approccio, prepariamo gli studenti a navigare con successo nella società complessa e in rapida evoluzione del XXI secolo.

L'equità, la diversità e l'inclusione sono principi che permeano tutto il nostro percorso. In parallelo, promuoviamo competenze trasversali come il pensiero critico e la comunicazione, plasmando gli studenti non solo come apprendisti STEM ma come cittadini consapevoli e innovatori del futuro.

Riferimenti per la costruzione del Curricolo:

- Indicazioni Nazionali 2007 primo ciclo. Premessa.
- Indicazioni Nazionali 2012 primo ciclo. Premessa e richiamo alle competenze chiave europee.
- Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 22 maggio 2018 sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente.
- DigComp quadro di riferimento europeo per la competenza digitale • Agenda ONU 2030
- Piano Nazionale Scuola digitale: Azione #17 – Portare il pensiero computazionale a tutta la scuola; Azione #18 – Aggiornare il curriculum di “Tecnologia”
- Curricolo digitale d'Istituto
- “Linee guida per le discipline STEM” - Decreto MIM prot. n. 184 del 15/09/2023 – Nota MIM prot. n. 4588 del 24/10/2023

Le **Indicazioni nazionali per il curriculum** del 2012 richiamano la necessità della collaborazione tra i saperi scientifici e umanistici e ribadiscono che l'approccio *inter* e *multi* disciplinare, unitamente alla contaminazione tra teoria e pratica, costituisce il fulcro dell'insegnamento delle discipline STEM.

Con il **Decreto Ministeriale n. 184 del 15 settembre 2023**, il MIM ha adottato le **Linee guida per le discipline STEM**, finalizzate ad introdurre, appunto, nel PTOF delle scuole di ogni ordine e grado e nei servizi educativi

per l'infanzia, azioni dedicate a rafforzare nei curricoli lo sviluppo delle competenze matematico- scientifico- tecnologiche e digitali, legate sia agli specifici campi di esperienza sia all'apprendimento delle discipline. Per quanto riguarda la loro valutazione, pur non escludendo prove che chiamino in causa una sola disciplina, proprio per il carattere interdisciplinare e integrato delle STEM, occorre privilegiare prove per la cui risoluzione debbano essere utilizzati più apprendimenti tra quelli già acquisiti. L'acquisizione di competenze, in particolare in ambito STEM, può essere accertata ricorrendo soprattutto a compiti di realtà (prove autentiche, prove esperte, ecc.) e a osservazioni sistematiche.

Le Linee guida suggeriscono alle istituzioni scolastiche di utilizzare tutte le possibilità offerte dalla flessibilità loro riconosciuta dall'autonomia nell'organizzazione degli spazi, dei tempi e dei gruppi, nella predisposizione e nell'utilizzo di efficaci ambienti di apprendimento, nella gestione dell'organico dell'autonomia per favorire il raggiungimento degli obiettivi fissati.

## **Indicazioni metodologiche per un insegnamento efficace delle discipline STEM**

I vigenti documenti programmatici relativi alla scuola dell'infanzia, al primo e al secondo ciclo di istruzione offrono molti spunti di riflessione per un approccio integrato all'insegnamento delle discipline STEM, pur non trattandole unitariamente. La consapevolezza della necessità della collaborazione tra i diversi saperi, la contaminazione tra la formazione scientifica e quella umanistica è ben chiara nelle Indicazioni nazionali per il curriculum del 2012.

L'approccio inter e multi disciplinare, unitamente alla contaminazione tra teoria e pratica, costituisce pertanto il fulcro dell'insegnamento delle discipline STEM.

- **Laboratorialità e learning by doing**

L'**apprendimento esperienziale**, attraverso attività pratiche e laboratoriali, è un modo efficace per favorire l'apprendimento delle discipline STEM; consente infatti di porre gli studenti al centro del processo di apprendimento, favorendo un **approccio collaborativo** alla risoluzione di problemi concreti.

- **Problem solving e metodo induttivo**

Lo sviluppo delle **competenze di problem solving** è essenziale per le discipline STEM, in quanto consente agli studenti di acquisire competenze pratiche e cognitive attraverso l'elaborazione di un progetto concreto. Il **metodo induttivo**, basato sull'osservazione dei fatti e sulla formulazione di ipotesi e teorie, è inoltre un approccio utile per lo sviluppo del pensiero critico e creativo.

- **Attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa**

L'osservazione dei fenomeni, la proposta di ipotesi e la verifica sperimentale della loro attendibilità consentono agli studenti di apprezzare le proprie capacità operative e di verificare sul campo quelle di sintesi, incoraggiandoli a **diventare autonomi nell'apprendimento** e favorendo lo sviluppo di competenze trasversali, come la gestione del tempo e la ricerca indipendente. La ricerca di soluzioni innovative a problemi reali attiva invece il **pensiero divergente**, favorendo lo sviluppo della creatività.

- **Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo**

Il **lavoro di gruppo** consente di valorizzare la capacità di comunicare e prendere decisioni, di individuare scenari, di ipotizzare soluzioni univoche o alternative. Promuovere l'**apprendimento tra pari**, in cui gli studenti si insegnano reciprocamente, è un'efficace strategia didattica.

- **Promozione del pensiero critico nella società digitale**

L'utilizzo di **risorse digitali interattive**, come simulazioni, giochi didattici o piattaforme di apprendimento

online, può arricchire l'esperienza di apprendimento degli studenti. La creazione di un pensiero critico può essere incoraggiata attraverso attività che richiedono la raccolta, l'interpretazione e la valutazione dei dati, nonché la capacità di formulare argomentazioni basate su prove scientifiche.

#### • **Adozione di metodologie didattiche innovative**

Per **sviluppare la curiosità e la partecipazione attiva** degli studenti la scuola dovrebbe far ricorso alle tecnologie e adottare una didattica attiva, in grado di porre gli studenti in situazioni reali che consentano di apprendere, operare, cogliere i cambiamenti, correggere i propri errori, supportare le proprie argomentazioni.

#### **Le indicazioni specifiche per il Sistema integrato zero-sei**

Con la consapevolezza che l'apprendimento, nella fascia zero-sei, *“avviene attraverso l'azione, l'esplorazione, il contatto con gli oggetti, la natura, l'arte, il territorio, in una dimensione ludica da intendersi come forma tipica di relazione e di conoscenza”* è opportuno:

- Predisporre un ambiente stimolante e incoraggiante, che consenta ai bambini di effettuare attività di esplorazione via via più articolate, procedendo anche per tentativi ed errori;
- Potenziare l'innato interesse per il mondo circostante;
- Organizzare attività di manipolazione;
- Esplorare il contesto in modo olistico;
- Creare le condizioni per scoprire, toccando, smontando, costruendo, ricostruendo e affinando i propri gesti, funzioni e possibili usi di macchine, meccanismi e strumenti tecnologici.

#### **Come procedere nel primo ciclo di istruzione**

Secondo quanto previsto dalle Indicazioni Nazionali, e nella considerazione che le discipline STEM sono strettamente interconnesse, le Linee guida forniscono suggerimenti (non esaustivi), per un efficace insegnamento di tali discipline affinché gli alunni possano acquisire conoscenze e competenze in modo progressivo ed integrato:

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Utilizzare la tecnologia in modo critico e creativo
- Favorire la didattica inclusive
- Promuovere la creatività e la curiosità
- Sviluppare l'autonomia degli alunni
- Utilizzare attività laboratoriali.

#### **VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE STEM**

L'acquisizione di competenze, in particolare in ambito STEM, può essere accertata ricorrendo soprattutto a compiti di realtà (prove autentiche, prove esperte, ecc.) e ad osservazioni sistematiche.

Con un compito di realtà lo studente è chiamato a risolvere una situazione problematica, per lo più complessa e nuova, possibilmente aderente al mondo reale, applicando un patrimonio di conoscenze e abilità già acquisite a contesti e ambiti di riferimento diversi da quelli noti.

Pur non escludendo prove che chiamino in causa una sola disciplina, proprio per il carattere interdisciplinare e integrato delle STEM, occorre privilegiare prove per la cui risoluzione debbano essere utilizzati più apprendimenti tra quelli già acquisiti.

La soluzione del compito di realtà costituisce così l'elemento su cui si può basare la valutazione dell'insegnante e l'autovalutazione dello studente.

## **INTEGRAZIONE DEL CURRICOLO S.T.E.M. AL CURRICOLO VERTICALE D'ISTITUTO**

L'interazione delle STEM con l'insieme delle competenze di base culturali, personali e sociali è strettissimo: l'utilizzo delle tecnologie digitali costituisce, ad esempio, un aspetto ormai fondamentale della cittadinanza attiva e dell'inclusione sociale, della collaborazione con gli altri e della creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali. La stretta correlazione tra le STEM e le competenze disciplinari, trasversali e di cittadinanza rende necessario integrare il nostro Curricolo d'istituto con questi nuovi approcci metodologici/didattici.

Il presente curricolo costruito in correlazione con i curricoli delle singole discipline e con il Curricolo Digitale di Istituto, realizzato in coerenza con il modello del DigComp è stato stilato sulla base delle linee guida emanate ai sensi dell'articolo 1, comma 552, lett. a) della legge 197 del 29 dicembre 2022, prevede azioni dedicate a rafforzare lo sviluppo delle competenze matematico-scientifico-tecnologiche, digitali e di innovazione legate agli specifici campi di esperienza e l'apprendimento delle discipline STEM.

Quello che segue rappresenta una declinazione del curricolo STEM necessaria ai soli fini espositivi, il tutto dovrà essere concepito in una logica interdisciplinare.

# PERCORSI STEM PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

<b>NUCLEI ESSENZIALI</b> Traguardi per lo sviluppo delle competenze	<b>TRAGUARDI</b> da raggiungere per lo sviluppo delle competenze	<b>CONOSCENZE E ABILITA'</b> (il sapere e il saper fare)	<b>ATTIVITA', STRUMENTI E METODOLOGIE suggerite</b>	<b>Possibili CAMPI DI ESPERIENZA coinvolti</b>
<b>CODING</b>	Il bambino/la bambina <ul style="list-style-type: none"> <li>- si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi;</li> <li>- individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc;</li> <li>- segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali;</li> <li>- utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</li> <li>- Organizzare e ricostruire simbolicamente percorsi effettuati.</li> <li>- Confrontare e rappresentare graficamente alcuni percorsi effettuati.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizzare attività Unplugged: giochi di movimento sul tappeto a scacchiera, realizzare e muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera.</li> <li>- Realizzare attività di robotica educativa.</li> <li>- Leggere, creare un codice ed eseguirlo.</li> <li>- Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso del tappeto a scacchiera o di carte di programmazione per muovere giocattoli/oggetti (strumenti di robotica educativa)</li> <li>- Realizzare attività di programmazione con Pixel Art o altre App.</li> <li>- Giochi motori e percorsi predisposti nei vari spazi dell'edificio scolastico.</li> <li>- Rappresentazione in forma di mappa di brevi percorsi del territorio.</li> <li>- Progettare percorsi con Bee Bot</li> </ul> <p><b>Metodologie:</b>                      Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged.</p>	Tutti i campi di esperienza
<b>ESPLORAZIONE AMBIENTALE E ORIENTEERING</b>	Il bambino/la bambina <ul style="list-style-type: none"> <li>- individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc;</li> <li>- segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere il territorio circostante</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attività in palestra e in ambiente outdoor.</li> <li>- Giochi di esplorazione dell'ambiente (es. macchina fotografica 360°)</li> </ul> <p><b>Metodologie:</b>                      Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged</p>	Tutti i campi di esperienza
<b>(DIGITAL) STORYTELLING</b>	Il bambino/la bambina <ul style="list-style-type: none"> <li>- comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente;</li> <li>- inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative;</li> <li>- utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative;</li> <li>- esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produrre illustrazioni, cartelloni virtuali o non, ebook, lapbook, filmati, foto</li> </ul>	Possibilità di uso di apps per: <ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizzare robot (es. Blue Bot),</li> <li>- illustrare ambienti e territori (es. macchina fotografica 360°),</li> <li>- raccontare (es. Ebook Creator),</li> <li>- presentare contenuti (es. Padlet, editor video)</li> </ul> <p><b>Metodologie:</b>                      Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged</p>	Tutti i campi di esperienza

**Il team docente garantirà la realizzazione di almeno un percorso a scelta durante l'anno scolastico**

# PERCORSI STEM PER LA SCUOLA PRIMARIA

<b>NUCLEI ESSENZIALI</b> <small>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</small>	<b>TRAGUARDI</b> <small>da raggiungere per lo sviluppo delle competenze</small>	<b>CONOSCENZE E ABILITA'</b> <small>(il sapere e il saper fare)</small>	<b>ATTIVITA', STRUMENTI E METODOLOGIE suggerite</b>	<b>Possibili DISCIPLINE coinvolte</b>
<b>CODING, ROBOTICA E TINKERING</b>	L'alunno/a: - inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale; - produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando anche strumenti multimediali; - descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.	- Realizzare attività Unplugged: giochi di movimento sul tappeto a scacchiera, realizzare e muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera. - Leggere, creare un codice ed eseguirlo - Realizzare attività di robotica educativa - Realizzare una programmazione visuale a blocchi. - Rappresentare processi attraverso diagrammi di flusso. Ingegnerizzare diagrammi di flusso. - Realizzare semplici prototipi	- Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere - pavimento - griglie, con comandi e carte - Progettazione e realizzazione di percorsi per robot (es. Blue Bot, Lego WeDo, Sphero indi). - Progettazione e realizzazione di oggetti con materiali semplici o di recupero e piccole parti meccaniche o elettroniche. - Progettazione e realizzazione di contenuti digitali (es. Scratch Jr Scratch o Progettare il futuro)Attività di programmazione con Pixel Art o altre App. - Costruire oggetti di diverso tipo ad esempio cose che volano, girano, disegnano, si illuminano. - Smontare e reinventare apparati tecnologici. - Creare meccanismi e sistemi che funzionano. - Riunire cose e materiali per nuovi scopi. - Utilizzo del kit Makey Makey per scoprire come l'elettricità attraversa la materia. Sviluppo di attività con metodologia tinkering per la realizzazione di semplici microcircuiti (comandi On/Off Acceso/Spento) realizzati con materiali semplici o di recupero  <b>Metodologie:</b> Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged	- Matematica - Scienze - Tecnologia - Geografia - Inglese - Ed. Motoria - ecc
<b>ESPLORAZIONE AMBIENTALE E ORIENTEERING</b>	L'alunno/a: - esplora, descrive e rappresenta lo spazio; - utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.	- Leggere e interpretare mappe e carte - Usare la bussola - Leggere la simbologia arbitraria e convenzionale - Riconoscere e valutare dei percorsi da attuare per il raggiungimento dell'obiettivo	- Attività in palestra e in ambiente outdoor - Giochi di esplorazione dell'ambiente (macchina fotografica 360°, bussola anche digitale) - Progettazione e realizzazione di percorsi e itinerari (es. Google Earth) - Indagini sul campo con approccio esperienziale o in modalità outdoor, con utilizzo di strumenti tradizionali o digitali  <b>Metodologie:</b> Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged	- Geografia - Matematica - Scienze - Storia - Inglese - Ed. Motoria - ecc

<b>DIGITAL STORYTELLING</b>	L'alunno/a: - si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle situazioni; - produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando anche strumenti multimediali. - Produrre illustrazioni, test e/o slides, cartelloni virtuali , ebook, filmati, foto, infografiche	- Esporre, sintetizzare, condividere idee e contenuti in modo creativo, attraverso illustrazioni, test e/o slides, cartelloni virtuali, ebook, filmati, foto, infografiche, fumetti, animazioni	Uso di ambienti editor o web app per: - documentare (es. Thinglink), - utilizzare strumenti di robotica educativa (es. Blue Bot, lego WeDo, Lego Spike...), - illustrare spazi e territori (es. fotocamera digitale), - raccontare (es. Ebook Creator, Lywi, Scratch), - presentare contenuti (es. Padlet, Google Presentazioni, Genially, editor video), - informare (es. Canva), - disegnare (es. Paint)  <b>Metodologie:</b> Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged	- Tutte le discipline
<b>SCIENZE IN LABORATORIO</b>	L'alunno/a: - sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere; - esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. - trova da varie fonti informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano	Abilità e conoscenze varie, in base alle tematiche affrontate. A puro titolo di esempio: - Osservare i momenti significativi della vita delle piante e degli animali - Conoscere le cause dei vari tipi di inquinamento. - Conoscere e applicare le strategie di riuso e il riciclo - Conoscere le fonti e le forme dell'energia e la loro classificazione -	Attività diverse, in base alle tematiche affrontate. A puro titolo di esempio: - Semina, allevamenti - La raccolta differenziata - Creazione di oggetti mediante il riciclo del materiale - Utilizzoo di strumenti digitali (microscopio digitale), AR e VR  <b>Metodologie:</b> Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged	- Scienze - Tecnologia - Geografia - Storia - Ed. Motoria - ecc
<b>Il team docente garantirà la realizzazione di almeno un percorso a scelta durante l'anno scolastico</b>				

# PERCORSI STEM PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

<b>NUCLEI ESSENZIALI</b> <small>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</small>	<b>TRAGUARDI</b> <small>da raggiungere per lo sviluppo delle competenze</small>	<b>CONOSCENZE E ABILITA'</b> <small>(il sapere e il saper fare)</small>	<b>ATTIVITA', STRUMENTI E METODOLOGIE suggerite</b>	<b>Possibili DISCIPLINE coinvolte</b>
<b>CODING, ROBOTICA E TINKERING</b> Risolvere e porsi problemi  Reale e Virtuale	L'alunno/a: - conosce in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale; - produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando anche strumenti multimediali; - descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.	- Risolvere situazioni problematiche a partire da dati di misure con la costruzione di semplici modelli - Riconoscere il carattere problematico di un lavoro assegnato, individuando l'obiettivo da raggiungere - Individuare le risorse necessarie per raggiungere l'obiettivo - Collegare le risorse all'obiettivo da raggiungere, scegliendo le azioni da compiere - Rappresentare oggetti e spazi tridimensionali con l'uso di software specifici, anche per finalità di visualizzazione e making.	- Programmazione di robot al fine di fargli superare percorsi ad ostacoli (Coding) - Esplorazione delle interconnessioni fra i mondi reale e virtuale attraverso la creazione di modelli e ambienti tridimensionali, anche utilizzando apparecchiature specifiche (stampanti 3D, visori VR)  <b>Metodologia:</b> Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing. Utilizzo di computer, robot e materiale di facile reperibilità per allestire percorsi.	- Matematica - Scienze - Tecnologia - Inglese - Ed. Motoria - ecc
<b>ESPLORAZIONE AMBIENTALE E ORIENTEERING</b>	L'alunno/a: - utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio; - ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).	- Produrre cartine e mappe dell'aula/della scuola/del quartiere/dell'ambiente. - Leggere una cartina - Leggere la simbologia arbitraria e convenzionale - Usare della bussola - Riconoscere e valutare dei percorsi da attuare per il raggiungimento dell'obiettivo	- Attività in palestra e in ambiente outdoor - Progettazione di percorsi per orientarsi e per conoscere l'ambiente circostante - Esplorazione dell'ambiente (es. macchina fotografica 360°, bussola anche digitale) - Progettazione e realizzazione di mappe e percorsi (es. Google Earth)  <b>Metodologie:</b> Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged.	- Geografia - Matematica - Inglese - Scienze - Storia - Ed. Motoria - ecc
<b>DIGITAL STORYTELLING</b>	L'alunno/a: - si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni; - produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	- Ricercare, organizzare, illustrare, presentare	- Creazione di elaborati digitali per comunicare le proprie idee e presentare il proprio lavoro, utilizzando software di office automation e grafica digitale  <b>Metodologie:</b> Didattica laboratoriale, peer teaching, learning by doing. Utilizzo di computer e altre apparecchiature informatiche.	- Tutte le discipline

<b>SCIENZE IN LABORATORIO</b>	L'alunno/a: - sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni; - esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti; - trova da varie fonti informazioni e spiegazioni sui problemi	Abilità e conoscenze varie, in base alle tematiche affrontate. A puro titolo di esempio: - conoscere le strategie per salvaguardare l'ambiente (risparmio energetico) - conoscere le fonti e le forme dell'energia e la loro classificazione	Attività diverse, in base alle tematiche affrontate. A puro titolo di esempio: - utilizzare le energie rinnovabili - utilizzare i materiali rinnovabili - Utilizzo di strumenti digitali (microscopio digitale), AR e VR  <b>Metodologie:</b> Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged	- Scienze - Geografia - Storia - Ed. Motoria - ecc
<b>COSTRUZIONI GEOMETRICHE</b>  Spazio e figure  Modelli	L'alunno/a: - riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. - risolve problemi, spiega il procedimento seguito mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati	- Conoscere proprietà delle principali figure piane; - Conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche. - Riprodurre figure e disegni geometrici; - Comprendere il funzionamento di semplici modelli fisici basati sulle figure geometriche piane.	- Rappresentazione e studio delle proprietà degli enti geometrici e delle figure piane. - Introduzione a forze, spostamenti, resistenza e altre grandezze fisiche. - Utilizzo del programma Cabri o similari. - Costruzione di semplici modelli con materiale di facile reperimento o kit o altri strumenti (es. cricutmaker 3)  <b>Metodologie:</b> Cooperative learning, didattica laboratoriale con costruzione di semplici modelli con materiale di facile reperimento o kit.	- Matematica - Scienze - Tecnologia - ecc
<b>Il Consiglio di Classe garantirà la realizzazione di almeno un percorso a scelta durante l'anno scolastico</b>				