CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI



- Premessa
- Scuola dell'Infanzia
- Scuola Primaria
- Scuola Secondaria di 1°grado

PREMESSA

La competenza digitale è considerata dall'Unione Europea una competenza chiave, data la sua rilevanza e la sua pervasività nella società contemporanea. Essa implica un approccio critico, responsabile e consapevole all'uso delle tecnologie digitali, con lo scopo di apprendere, lavorare e partecipare attivamente alla vita sociale. La competenza digitale include:

- **Alfabetizzazione informatica e digitale**: saper utilizzare strumenti tecnologici di base.
- **Comunicazione e collaborazione**: interagire con altri attraverso piattaforme digitali.
- **Creazione di contenuti digitali**: sviluppare materiali multimediali e acquisire nozioni di programmazione.
- **Sicurezza informatica**: garantire la protezione dei dati e una gestione responsabile dell'identità digitale.
- **Pensiero critico e risoluzione di problemi**: analizzare e affrontare situazioni complesse utilizzando strumenti digitali.

Promuovere l'alfabetizzazione informativa e digitale significa porre attenzione all'uso consapevole dell'informazione e dei dati, fondamentali in una società interconnessa. Questo contesto include anche l'introduzione al **pensiero computazionale** e la comprensione operativa delle tecnologie informatiche.
Le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) sono strumenti potenti che favoriscono la collaborazione e la condivisione, rendendo l'educazione più integrata e consentendo agli studenti di sviluppare competenze per l'apprendimento autonomo.

FINALITÀ DELLE TIC (TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE)

Le tecnologie digitali, intese come parte integrante dell'apprendimento, mirano a:

- Favorire la conoscenza dello strumento informatico a scopi didattici.
- Sostenere l'alfabetizzazione informatica.
- Incentivare l'interdisciplinarità delle discipline.
- Facilitare l'inclusione scolastica.
- Stimolare la creatività e la capacità di lavorare in gruppo.
- Promuovere il pensiero computazionale.
- Preparare gli studenti a un uso critico e collaborativo della tecnologia.

Le competenze digitali, definite nel quadro europeo DIGCOMP, comprendono cinque aree:

1. **Informazione**: acquisire, organizzare e valutare criticamente le informazioni digitali.
2. **Comunicazione**: interagire in ambienti digitali e partecipare a comunità online.
3. **Creazione di contenuti**: sviluppare materiali digitali originali e rispettare le norme sulla proprietà intellettuale.
4. **Sicurezza**: protezione dei dati personali e sensibilità ai rischi della rete.
5. **Problem-solving**: identificare e risolvere problemi con strumenti digitali, mantenendo le competenze aggiornate.

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione. La sua funzione educativa, pertanto, si articola in compiti di natura culturale e di "formazione assistita" che, nel valorizzare l'esperienza del singolo bambino, avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi, tenendo conto che i bambini vivono nello stesso contesto esperienziale degli adulti e, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. L'avvicinamento e la familiarizzazione verso queste tecnologie, supportati dalla presenza di un adulto, favoriscono il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, avviando la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale

Le **competenze digitali** al termine della scuola dell'infanzia possono essere descritte attraverso gli **obiettivi specifici di apprendimento**, i **traguardi di competenza**, le **conoscenze** e le **abilità**. Di seguito una sintesi completa:

Obiettivi specifici di apprendimento:

Conoscenze

- Riconoscere e denominare semplici strumenti digitali utilizzati per giocare o guardare immagini, sempre con la supervisione dell'insegnante.
- Identificare e nominare le parti principali di un computer: tastiera, mouse e monitor.
- Riconoscere e denominare una stampante.
- Riconoscere e denominare un tablet.
- Riconoscere e denominare una macchina fotografica digitale.
- Conoscere giochi e esercizi interattivi di tipo linguistico, logico, matematico e grafico da svolgere al computer, sul tablet o alla LIM.
- Comprendere che gli strumenti digitali devono essere usati per un tempo stabilito e sempre in presenza di un adulto significativo.
- Imparare a formulare ipotesi di soluzione per problemi tecnici con l'aiuto di un adulto.
- Essere in grado di individuare la soluzione corretta.

Abilità:

- Saper utilizzare semplici strumenti digitali per giocare, guardare immagini con la supervisione dell'insegnante.
- riconoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi (tastiera, mouse, monitor, stampante);
- muovere correttamente il mouse e i suoi tasti;
- utilizzare correttamente sulla tastiera i tasti delle
- frecce direzionali, dello spazio e dell'invio;
- riconoscere e utilizzare sulla tastiera le lettere per

- scrivere il proprio nome;
- eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico,
- matematico e topologico al computer, su tablet o alla LIM con la guida dell'insegnante
- seguire immagini e video presentate dall'insegnante;
- assistere a rappresentazioni multimediali.
- Saper risolvere problemi molto semplici di funzionamento con l'aiuto dell'adulto

Traguardi di competenza:

- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con la guida e il supporto costante dell'insegnante

Metodo:

- Gli insegnanti, in base al percorso formativo e al livello di maturazione dei bambini, decidono in itinere le attività e le modalità di approccio alle tecnologie digitali.

Verifica e valutazione:

- Nella scuola dell'infanzia non sono previsti momenti di verifica e valutazione degli apprendimenti.

Questa descrizione offre un quadro lineare e dettagliato delle competenze digitali che i bambini acquisiscono nella scuola dell'infanzia, sottolineando l'importanza della supervisione dell'adulto e il valore educativo delle tecnologie digitali.

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

La scuola primaria ha il compito di avviare e sviluppare le competenze digitali, partendo dal presupposto che i cosiddetti "nativi digitali" necessitano di un'educazione mirata per acquisire capacità specifiche nell'uso delle tecnologie.

Competenze Digitali per la classe prima e seconda

- **Conoscenze**:
  - Identificare le parti principali del computer e la loro funzione.
  - Comprendere le funzioni basilari della tastiera e del mouse.
  - Saper utilizzare i comandi base dei programmi di grafica e videoscrittura.
- **Abilità**:
  - Muovere il puntatore del mouse per interagire con programmi educativi.

- Utilizzare software di base per attività didattiche.

Competenze Digitali per la classe terza, quarta e quinta

- **Conoscenze**:
  - Familiarizzare con il sistema operativo e i software più comuni.
  - Conoscere le procedure per scaricare, salvare e stampare documenti.
  - Apprendere nozioni di sicurezza digitale e dei rischi legati all'uso di internet.
- **Abilità**:
  - Creare e gestire contenuti digitali come ipertesti, presentazioni e fogli di calcolo.
  - Sperimentare attività di coding attraverso blocchi logici di complessità crescente.

Metodologie:

Lezioni interattive con l'uso della LIM, cooperative learning e attività laboratoriali stimolano il pensiero computazionale e la creatività. Le verifiche sono legate ai prodotti digitali realizzati.

CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

In questa fase, gli studenti ampliano le competenze digitali, diventando cittadini consapevoli e responsabili, capaci di usare le tecnologie per scopi creativi e produttivi.

Competenze Digitali

- **Conoscenze**:
  - Utilizzare applicazioni digitali per la produzione di contenuti multimediali.
  - Comprendere i rischi legati alla sicurezza e alle violazioni della privacy.
  - Familiarizzare con programmi di coding e robotica.
- **Abilità**:
  - Sviluppare artefatti digitali complessi.
  - Gestire strumenti di comunicazione online con consapevolezza e responsabilità.
  - Creare simulazioni e modelli attraverso coding e robotica.

Metodologie

L'approccio didattico si basa su attività laboratoriali, cooperative learning e problem-solving, con un focus particolare sullo sviluppo del pensiero computazionale. Le lezioni sono supportate da strumenti multimediali e includono attività pratiche, esercizi interattivi e produzione digitale.

Verifica e Valutazione

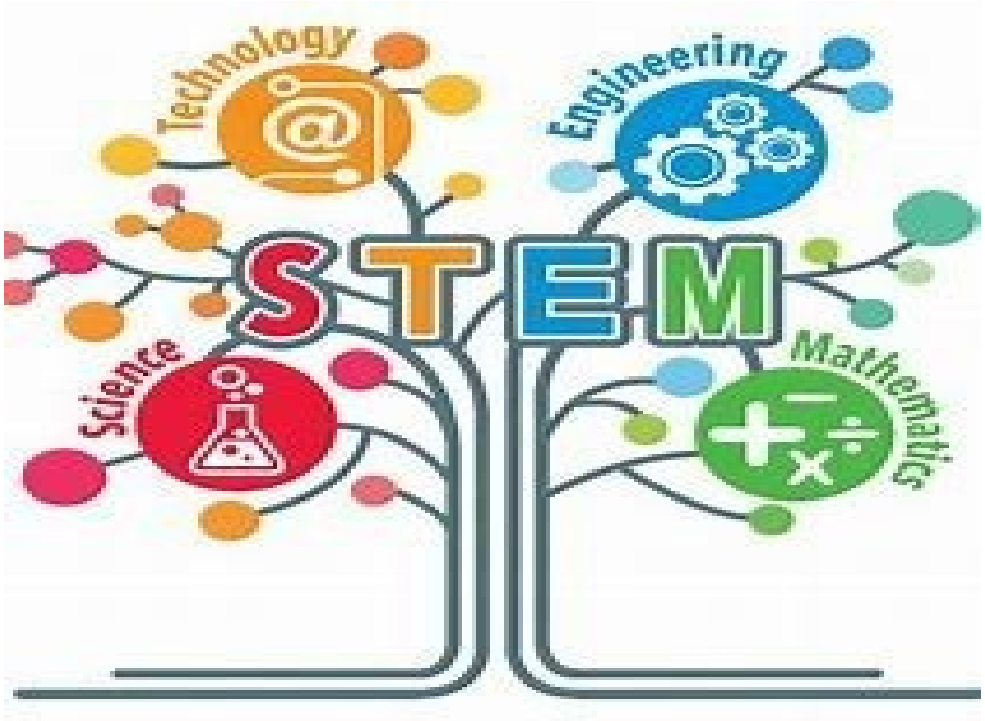
- Le prove di verifica consistono in attività non strutturate legate alla produzione di contenuti digitali e all'utilizzo consapevole della tecnologia, in coerenza con le discipline curricolari.
- La valutazione si basa sui progressi rispetto al livello iniziale, tenendo conto dell'interesse, dell'impegno, della partecipazione e dell'attenzione dimostrati dagli studenti. I risultati sono riportati nel documento di valutazione, con un'analisi delle competenze acquisite in tecnologia.

Istituto Comprensivo Statale di Francavilla di Sicilia Via Napoli, 2 – Francavilla di Sicilia(Me)

Tel. 0942 462560 c.f.96005620834 – c.u.UFAL7M

www.icfrancavilla.edu.it
meic835003@istruzione.it – meic835003@pec.istruzione.it

CURRICOLO VERTICALE STEM



Premessa

STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) è un approccio educativo interdisciplinare che promuove la fusione delle discipline scientifiche. Quando include l'arte, diventa STEAM, valorizzando l'integrazione con le scienze umanistiche e artistiche.

Attraverso questo metodo, gli studenti sviluppano competenze trasversali, identificate come le "4C":

- **Pensiero critico**: analisi razionale e valutazione delle informazioni.
- **Comunicazione**: capacità di esprimere e condividere idee.
- **Collaborazione**: attitudine al lavoro di squadra.
- **Creatività**: generazione di soluzioni innovative.

SCUOLA DELL'INFANZIA COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DIGITALI

CODING

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi;
- individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc;
- segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali;
- utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie
- Organizzare e ricostruire simbolicamente percorsi effettuati.
- Confrontare e rappresentare graficamente alcuni percorsi effettuati.

Conoscenze - Abilità

- Realizzare attività Unplugged: giochi di movimento su reticoli, muoversi, muovere giocattoli e oggetti su reticolo.
- Realizzare attività di programmazione " Pixel Art".
- Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.
- Realizzare attività di robotica educativa.
- Leggere, creare un codice ed eseguirlo.
- Saper risolvere problemi in modo creativo.
- Sviluppare il pensiero computazionale.

Contenuti

- Uso del reticolo, di indicatori topologici per muovere giocattoli- oggetti e STEM QBIOZ & JUNIOR ROBOTICS
- Giochi motori e percorsi predisposti nei vari spazi dell'edificio scolastico.
- Rappresentazione in forma di mappa di brevi percorsi del territorio.

Metodologie e strumenti

- Problem solving.
- Cooperative learning.
- Peer teaching.
- Brainstorming.
- Learning by doing.
- Giochi unplugged.

TINKERING

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Utilizza materiali e strumenti con tecniche espressive e creative.
- Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

Conoscenze - Abilità

- Sviluppare la creatività e le capacità di collaborare.
- Pianificare e realizzare semplici progetti condividendo obiettivi comuni.
- Formulare semplici ipotesi.

Contenuti

- Attività che prevedono l'uso di materiali di recupero e naturali, finalizzate alla realizzazione di piccoli progetti.

Metodologie e strumenti

- Problem solving.
- Cooperative learning.

- Peer teaching.
- Brainstorming.
- Learning by doing.
- Giochi unplugged.

ORIENTEERING

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Individua la posizione di oggetti nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra.
- Segue correttamente percorsi basati su indicazioni verbali.

Conoscenze - Abilità

- Conoscere il territorio circostante.
- Orientarsi rispetto a un punto di riferimento.

Contenuti

- Giochi di esplorazione dell'ambiente.
- Giochi di orientamento.
- Giochi di riconoscimento di simboli.

Metodologie e strumenti

- Problem solving.
- Cooperative learning.
- Peer teaching.
- Brainstorming.
- Learning by doing.
- Giochi unplugged.

DIGITAL STORYTELLING

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Comunica ed esprime emozioni raccontando, utilizzando le possibilità offerte dal linguaggio corporeo.
- Inventa storie e le esprime attraverso drammatizzazioni, disegni, pittura e altre attività manipolative.
- Utilizza materiali e tecniche espressive e creative
- esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

Conoscenze - Abilità

- Produrre illustrazioni, cartelloni, lapbook, manufatti.
- Drammatizzazione..

Contenuti

- Possibilità di uso di apps per utilizzare robot.
- Illustrare ambienti e territori.
- Raccontare..

Metodologie e strumenti

- Problem solving.
- Cooperative learning.
- Peer teaching.
- Brainstorming.
- Learning by doing.
- Giochi unplugged.

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE DIGITALI E STEM

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Gli studenti riconoscono e contestualizzano diverse modalità comunicative e sanno utilizzarle in modo appropriato.
- Affrontano problemi scientifici e tecnologici con un approccio esplorativo e collaborativo.

Conoscenze e abilità

1. **Coding e Tinkering**:
    - Creazione e utilizzo di codici e algoritmi attraverso strumenti di programmazione visuale a blocchi.
    - Utilizzo di ambienti digitali per produrre contenuti e realizzare oggetti con materiali vari.
2. **Orienteering**:
    - Interpretazione di carte geografiche e simbologie.
    - Produzione di mappe e percorsi per l'orientamento.
3. **Digital Storytelling**:
    - Raccontare fatti ed esperienze attraverso illustrazioni, ebook, filmati e presentazioni digitali.
4. **Laboratori scientifici**:
    - Esplorazione di fenomeni scientifici, studio delle energie rinnovabili, educazione ambientale e alla salute.

Contenuti

- Progettazione e realizzazione di percorsi per robot (Bee Bot, Lego WeDo, Sphero) e attività con code.org.
- Giochi di esplorazione e orientamento con bussola e mappe.
- Creazione di elaborati digitali per rappresentare ambienti, trasmettere informazioni e comunicare idee.
- Esperimenti scientifici su inquinamento, riciclo e sostenibilità.

Metodologie e strumenti

- Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming.
- Attività unplugged e online, utilizzo di software, app, robot e materiali di facile reperibilità.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZE DIGITALI E STEM

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Gli studenti sviluppano pensiero computazionale e capacità di risoluzione di problemi complessi.
- Sanno progettare, costruire e sperimentare utilizzando strumenti e materiali diversi.

Conoscenze e abilità

1. **Coding e Tinkering**:
    - Creazione di algoritmi e codici utilizzando strumenti di programmazione visuale e intelligenza artificiale.
    - Realizzazione di diagrammi di flusso e progetti con robot.
2. **Orienteering**:
    - Produzione e interpretazione di mappe geografiche.
    - Progettazione di percorsi per l'orientamento.
3. **Digital Storytelling**:
    - Produzione di elaborati digitali, presentazioni e contenuti multimediali.
4. **Costruzioni geometriche**:
    - Rappresentazione di figure geometriche piane e utilizzo di software come GeoGebra per modellazione e studio.

Contenuti

- Programmazione di robot, utilizzo di codici a blocchi e diagrammi di flusso.
- Giochi di esplorazione e orientamento con mappe e bussole.
- Creazione di illustrazioni, ebook e contenuti digitali.
- Applicazione della geometria piana a modelli fisici semplici.

Metodologie e strumenti

- Cooperative learning, didattica laboratoriale, learning by doing.
- Uso di software, app, robot e materiali di recupero per progetti STEM e digitali.

Istituto Comprensivo Statale di Francavilla di Sicilia Via
Napoli, 2 – Francavilla di Sicilia(Me)

Tel. 0942 462560 c.f.96005620834 – c.u.UFAL7M

www.icfrancavilla.edu.it
meic835003@istruzione.it – meic835003@pec.istruzione.it

CURRICOLO ORIENTAMENTO A.S. 2024-2025



Premessa

Le attività di orientamento hanno l'obiettivo di aiutare gli studenti a compiere scelte consapevoli per il proprio percorso formativo e di vita. Attraverso un approccio interdisciplinare, queste attività promuovono la conoscenza di sé, il riconoscimento delle proprie attitudini e la consapevolezza delle opportunità formative e professionali offerte dal territorio.

Principi Generali della Formazione Orientativa

La formazione orientativa:

- Coinvolge tutte le discipline.
- Valorizza le attitudini, capacità e interessi personali di ciascuno studente.
- Mira a sviluppare competenze trasversali per sostenere scelte consapevoli riguardo al futuro personale e professionale.
- Si basa su un'articolazione flessibile delle attività, che comprende interventi di recupero e sostegno e iniziative di continuità tra i diversi ordini di scuola.

Risultati attesi

Gli studenti saranno in grado di:

- Operare scelte personali e consapevoli.
- Sviluppare competenze orientative generali, come **imparare a imparare**, competenze sociali e civiche, spirito di iniziativa e imprenditorialità.
- Acquisire competenze specifiche di orientamento, tra cui:
    - Utilizzare informazioni.
    - Risolvere problemi.
    - Organizzare attività e decisioni.
    - Riflettere su di sé e sulle proprie emozioni.

COMPETENZE IN USCITA SPECIFICHE PER OGNI ORDINE DI SCUOLA

Scuola dell'Infanzia

Le competenze orientative specifiche sviluppate nella scuola dell'infanzia sono organizzate nelle seguenti aree:

1. **Utilizzare informazioni**
   I bambini imparano a raccontare storie, fatti ed eventi utilizzando il linguaggio in modo appropriato e riconoscendo il proprio ambiente scolastico e territoriale.
2. **Risolvere problemi**
   Si stimola la curiosità di fronte a situazioni nuove, insegnando ai bambini a trovare soluzioni attraverso il gioco collaborativo, la drammatizzazione e il riconoscimento delle difficoltà.
3. **Organizzare**
   I bambini apprendono a gestire e utilizzare consapevolmente il materiale scolastico, portando a termine le attività proposte e organizzando il proprio lavoro.
4. **Auto-osservare e riflettere**
   Gli alunni iniziano a prestare attenzione e riflettere sulle esperienze vissute, raggiungendo una prima consapevolezza di sé e delle regole del vivere insieme.
5. **Decidere**
   Gli alunni sviluppano la capacità di esprimere gusti e preferenze, rispettando semplici regole di convivenza.
6. **Relazionarsi**
   I bambini imparano a comunicare e interagire con gli altri, riconoscendo le modalità del vivere insieme e condividendo il sistema delle regole.
7. **Avere consapevolezza delle proprie emozioni**
   Si promuove il riconoscimento e la verbalizzazione delle emozioni attraverso narrazioni, esplorazioni guidate e attività di ricostruzione.

Scuola Primaria

Nella scuola primaria, le competenze orientative specifiche si ampliano in relazione allo sviluppo cognitivo e sociale degli alunni:

1. **Utilizzare informazioni**
   Gli studenti sviluppano la capacità di comprendere e organizzare informazioni, utilizzandole per riflettere su sé stessi e sugli altri, stimolando un pensiero analitico, critico e creativo.

2. **Risolvere problemi**
   Si incoraggiano a trovare soluzioni considerando diversi punti di vista, sviluppando abilità interpersonali e affrontando situazioni nuove con strategie cognitive e metacognitive.

3. **Organizzare**
   Gli alunni imparano a portare a termine i compiti assegnati, mostrando impegno e rispetto per l'ambiente scolastico e naturale.

4. **Auto-osservare e riflettere**
   Gli studenti acquisiscono consapevolezza delle proprie inclinazioni e difficoltà, imparano a riflettere sulle proprie scelte e iniziano a strutturare un metodo di studio.

5. **Decidere**
   Si promuove l'autonomia e la capacità di intraprendere azioni mirate al raggiungimento di obiettivi personali e collettivi.

6. **Relazionarsi**
   Gli alunni apprendono a costruire relazioni positive, a rispettare le regole condivise e a collaborare con gli altri per il bene comune.

7. **Avere consapevolezza delle proprie emozioni**
   Si sviluppa la capacità di riconoscere e gestire le proprie emozioni, favorendo una crescita matura e responsabile.

Scuola Secondaria di Primo Grado

Nella scuola secondaria, il focus si sposta sull'autonomia e sulla capacità di fare scelte consapevoli:

1. **Utilizzare informazioni**
   Gli studenti imparano a utilizzare strumenti di conoscenza per comprendere sé stessi e il mondo circostante, ricercando e analizzando criticamente nuove informazioni.

2. **Risolvere problemi**
   Si lavora sulla capacità di assumere responsabilità, chiedere aiuto quando necessario e affrontare imprevisti con strategie consapevoli.

3. **Organizzare**
   Gli alunni sviluppano la capacità di portare a compimento i compiti, sia individualmente che in gruppo, organizzando il proprio lavoro in modo efficace.

4. **Auto-osservare e riflettere**
   Gli studenti riflettono sulle proprie potenzialità, limiti e scelte, sviluppando la capacità di analizzare criticamente il proprio percorso formativo.

5. **Decidere**
   Gli alunni dimostrano spirito di iniziativa e responsabilità nelle proprie scelte, intraprendendo percorsi per realizzare il proprio potenziale.

6. **Relazionarsi**
   Si promuove la costruzione di relazioni positive, il rispetto delle regole condivise e la partecipazione attiva alla vita della comunità.

7. **Avere consapevolezza delle proprie emozioni**
   Gli studenti imparano a conoscere e gestire le proprie emozioni, affrontando la crescita con maturità e responsabilità.

COMPETENZE METODOLOGIE E ATTIVITÀ PER OGNI ORDINE DI SCUOLA

SCUOLA DELL'INFANZIA

1. Utilizzare informazioni

- **Competenze:**
  Conoscere la propria realtà territoriale e ambientale. Raccontare storie, fatti ed eventi utilizzando il linguaggio in modo appropriato.
- **Metodologie:**
  Osservazione delle modalità comunicative (verbali e non verbali), didattica laboratoriale, utilizzo di strumenti multimediali.
- **Attività:**
  Gioco in tutte le sue forme, conversazioni e dialoghi, attività grafico-pittoriche ed espressive, attività motorie, narrazione di storie.

2. Risolvere problemi

- **Competenze:**
  Trovare soluzioni con la collaborazione degli altri. Gestire i conflitti e le frustrazioni derivanti da difficoltà.
- **Metodologie:**
  Drammatizzazione, giochi simbolici, discussioni guidate.
- **Attività:**
  Formulazione e verifica di ipotesi, riconoscimento delle difficoltà, giochi collaborativi.

3. Organizzare

- **Competenze:**
  Utilizzare consapevolmente il materiale scolastico. Portare a termine le attività proposte e organizzare il proprio lavoro.
- **Metodologie:**
  Didattica laboratoriale, assunzione di incarichi nella classe.
- **Attività:**
  Assegnazione di compiti specifici, gestione degli oggetti personali.

4. Auto-osservare e riflettere

- **Competenze:**
  Prestare attenzione, verbalizzare esperienze vissute, riflettere su ciò che è bene o male.
- **Metodologie:**
  Esplorazione guidata e rielaborazione individuale.
- **Attività:**
  Dialoghi e conversazioni, lettura di immagini, rappresentazioni grafiche.

5. Decidere

- **Competenze:**
  Esprimere gusti, desideri e preferenze, rispettando le regole sociali.
- **Metodologie:**
  Racconti narrativi e video didattici.
- **Attività:**
  Ascolto e illustrazione di storie, discussioni guidate.

6. Relazionarsi

- **Competenze:**
  Interagire con coetanei e adulti, riconoscere le regole della convivenza, accettare le diversità.
- **Metodologie:**
  Gioco di gruppo, conversazioni libere e guidate.
- **Attività:**
  Ascolto di testi, condivisione di esperienze.

7. Avere consapevolezza delle proprie emozioni

- **Competenze:**
  Riconoscere e verbalizzare le proprie emozioni.
- **Metodologie:**
  Narrazioni sulle emozioni, esplorazioni guidate.
- **Attività:**
  Racconto e ricostruzione grafica delle emozioni vissute.

SCUOLA PRIMARIA

1. Utilizzare informazioni

- **Competenze:**
  Comprendere informazioni da fonti diverse, organizzare e rielaborare dati.
- **Metodologie:**
  Problem solving, didattica laboratoriale, utilizzo di strumenti multimediali.
- **Attività:**
  Lavoro di gruppo, mappe concettuali, compiti di realtà.

2. Risolvere problemi

- **Competenze:**
  Trovare soluzioni tenendo conto dei diversi punti di vista.

- **Metodologie:**
  Cooperative learning, didattica orientativa.
- **Attività:**
  Laboratori strutturati, simulazioni di problemi reali.

3. Organizzare

- **Competenze:**
  Portare a termine il lavoro con impegno e cura.
- **Metodologie:**
  Didattica laboratoriale, organizzazione di progetti.
- **Attività:**
  Pianificazione e realizzazione di compiti, gestione di incarichi.

4. Auto-osservare e riflettere

- **Competenze:**
  Riconoscere le proprie inclinazioni e riflettere sulle scelte fatte.
- **Metodologie:**
  Diario di bordo, laboratori autobiografici.
- **Attività:**
  Sintesi e rielaborazioni personali, percorsi di autovalutazione.

5. Decidere

- **Competenze:**
  Intraprendere azioni mirate e consapevoli.
- **Metodologie:**
  Dibattiti, discussioni collettive.
- **Attività:**
  Ideazione e realizzazione di progetti, compiti autentici.

6. Relazionarsi

- **Competenze:**
  Costruire relazioni positive e rispettare regole condivise.
- **Metodologie:**
  Peer-to-peer, discussioni guidate.
- **Attività:**
  Progetti di gruppo, elaborazione di regole per la convivenza.

7. Avere consapevolezza delle proprie emozioni

- **Competenze:**
  Riconoscere e gestire emozioni personali.
- **Metodologie:**
  Didattica dell'autobiografia, laboratori di narrazione.
- **Attività:**
  Diario personale, discussioni sulle emozioni.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

1. Utilizzare informazioni

- **Competenze:**
  Ricercare e analizzare informazioni utili per scelte formative consapevoli.
- **Metodologie:**
  Brainstorming, cooperative learning.
- **Attività:**
  Creazione di mappe, ricerche individuali e di gruppo.

2. Risolvere problemi

- **Competenze:**
  Assumere responsabilità e utilizzare strategie per affrontare difficoltà.
- **Metodologie:**
  Problem solving avanzato, simulazioni.
- **Attività:**
  Analisi di casi, attività collaborative.

3. Organizzare

- **Competenze:**
  Pianificare e completare compiti in autonomia o in gruppo.
- **Metodologie:**
  Project-based learning.
- **Attività:**
  Realizzazione di progetti interdisciplinari.

4. Auto-osservare e riflettere

- **Competenze:**
  Riflettere sul proprio percorso formativo e sulle proprie scelte.

- **Metodologie:**
  Questionari di autoanalisi, autobiografia.
- **Attività:**
  Diario di bordo, focus group.

5. Decidere

- **Competenze:**
  Sviluppare capacità decisionali consapevoli.
- **Metodologie:**
  Simulazioni e attività di progettazione.
- **Attività:**
  Progetti di orientamento, discussioni collettive.

6. Relazionarsi

- **Competenze:**
  Partecipare attivamente alla vita sociale rispettando regole e diversità.
- **Metodologie:**
  Interazione in gruppo, confronto costruttivo.
- **Attività:**
  Volontariato, attività di gruppo.

7. Avere consapevolezza delle proprie emozioni

- **Competenze:**
  Conoscere e affrontare il processo di crescita in modo responsabile.
- **Metodologie:**
  Autovalutazione e discussioni guidate.
- **Attività:**
  Autobiografie, dialoghi sul cambiamento.