



ISTITUTO COMPRENSIVO « D'ALCONTRES »
Via San Vito, 33 - 98051 BARCELLONA P.G. (ME)

Curricolo di Educazione Civica

AA.SS. 2020- 2023

PREMESSA

La Legge n. 92, del 20.08.2019 e dal Decreto attuativo del 22 Giugno 2020, ha introdotto l'Educazione Civica obbligatoria per tutti gli ordini di scuola, a partire dall'anno scolastico 2020/2021.

L'Istituto D'Alcontres redige il presente curricolo di almeno 33 ore annue, valutato come una disciplina a parte anche se svolto in forma trasversale. Il curricolo si organizza intorno alle seguenti tematiche, tenendo a riferimento le diverse età degli alunni e i diversi gradi di istruzione:

1. COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà.

Costituzione, Istituzioni dello Stato italiano, dell'Unione europea e degli Organismi internazionali; storia della bandiera e dell'Inno nazionale;

2. SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio.

Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, adottata dall'Assemblea generale delle Nazioni Unite il 25 settembre 2015;

Educazione ambientale, sviluppo ecosostenibile e tutela del patrimonio ambientale, delle identità, delle produzioni e delle eccellenze territoriali e agroalimentari;

3. CITTADINANZA DIGITALE

La normativa si focalizza in particolare su:

- Conoscenza della Costituzione Italiana come fondamento dell'insegnamento dell'educazione civica (L. 92/19, art. 4, comma 1);
- Acquisizione di conoscenze e abilità digitali essenziali, nell'ottica di un'educazione alla cittadinanza digitale, considerata competenza fondamentale (L. 92/19, art. 5, comma 2).

Il concetto chiave che collega tutte le tematiche sopra elencate è quello di **responsabilità**, declinato in tutti gli ambiti della realtà, dal digitale al sociale, passando per la salvaguardia del patrimonio naturale locale e globale. Una responsabilità che prende forma con l'acquisizione di conoscenze, la messa in pratica di atteggiamenti rivolti a sé, agli altri ed al contesto, nonché il concretizzarsi di azioni volte alla cooperazione e alla solidarietà.

ORGANIZZAZIONE

Monte ore di almeno 33 annue, all'interno dei quadri orari ordinamentali vigenti per ciascun percorso di studi.

Il docente cui sono affidati i compiti di coordinamento avrà cura di favorire l'opportuno lavoro preparatorio di équipe nei consigli. Nell'ambito del piano annuale delle attività, sia per le scuole del primo ciclo che per quelle del secondo ciclo, sono

stati definiti contenuti, obiettivi e competenze connessi all'educazione civica, ed anche le modalità di coordinamento attribuite al docente di cui all'art. 3 comma 3 del decreto.

Il curriculum di Educazione Civica verrà inserito nel PTOF e condiviso con le famiglie.

VALUTAZIONE

L'insegnamento di Educazione Civica è oggetto di valutazioni periodiche e finali, con l'attribuzione di un voto in decimi per la scuola secondaria di primo grado, di un giudizio sintetico per la scuola dell'infanzia e primaria. Il docente cui sono stati affidati compiti di coordinamento, acquisisce dai docenti del consiglio gli elementi conoscitivi, desunti da prove già previste o attraverso la valutazione della partecipazione alle attività progettuali e di potenziamento dell'offerta formativa. Sulla base di tali informazioni, facendolo scaturire dalla media aritmetica dei voti dei singoli docenti, il coordinatore propone il voto in decimi o il giudizio sintetico da assegnare.

RUBRICA DI VALUTAZIONE PER L'ATTIVITÀ DI EDUCAZIONE CIVICA							A.S. 2020 - 2023	
LIVELLO DI COMPETENZA		IN FASE DI ACQUISIZIONE		DI BASE	INTERMEDIO		AVANZATO	
CRITERI		4 INSUFFICIENTE	5 MEDIOCRE	6 SUFFICIENTE	7 DISCRETO	8 BUONO	9 DISTINTO	10 OTTIMO
CONOSCENZE	<p>Conoscere i principi su cui si fonda la convivenza: ad esempio, regola, norma, patto, condivisione, diritto, dovere, negoziazione, votazione, rappresentanza</p> <p>Conoscere gli articoli della Costituzione e i principi generali delle leggi e delle carte internazionali proposti durante il lavoro.</p> <p>Conoscere le organizzazioni e i sistemi sociali, amministrativi, politici studiati, loro organi, ruoli e funzioni, a livello locale, nazionale, internazionale.</p>	<p>Le conoscenze sui temi proposti sono episodiche, frammentarie e non consolidate, recuperabili con difficoltà, con l'aiuto e il costante stimolo del docente</p>	<p>Le conoscenze sui temi proposti sono minime, organizzabili e recuperabili con l'aiuto del docente</p>	<p>Le conoscenze sui temi proposti sono essenziali, organizzabili e recuperabili con qualche aiuto del docente o dei compagni</p>	<p>Le conoscenze sui temi proposti sono sufficientemente consolidate, organizzate e recuperabili con il supporto di mappe o schemi forniti dal docente</p>	<p>Le conoscenze sui temi proposti sono consolidate e organizzate. L'alunno sa recuperarle in modo autonomo e utilizzarle nel lavoro.</p>	<p>Le conoscenze sui temi proposti sono esaurienti, consolidate e bene organizzate. L'alunno sa recuperarle, metterle in relazione in modo autonomo e utilizzarle nel lavoro.</p>	<p>Le conoscenze sui temi proposti sono complete, consolidate, bene organizzate. L'alunno sa recuperarle e metterle in relazione in modo autonomo, riferirle anche servendosi di diagrammi, mappe, schemi e utilizzarle nel lavoro anche in contesti nuovi.</p>

RUBRICA DI VALUTAZIONE PER L'ATTIVITÀ DI EDUCAZIONE CIVICA							A.S. 2020 - 2023	
LIVELLO DI COMPETENZA		IN FASE DI ACQUISIZIONE		DI BASE	INTERMEDIO		AVANZATO	
CRITERI		4 INSUFFICIENTE	5 MEDIOCRE	6 SUFFICIENTE	7 DISCRETO	8 BUONO	9 DISTINTO	10 OTTIMO
ABILITÀ	<p>Individuare e saper riferire gli aspetti connessi alla cittadinanza negli argomenti studiati nelle diverse discipline.</p> <p>Applicare, nelle condotte quotidiane, i principi di sicurezza, sostenibilità, buona tecnica, salute, appresi nelle discipline.</p> <p>Saper riferire e riconoscere a partire dalla propria esperienza fino alla cronaca e ai temi di studio, i diritti e i doveri delle persone; collegarli alla previsione delle Costituzioni, delle Carte internazionali, delle leggi.</p>	<p>L'alunno mette in atto solo in modo sporadico, con l'aiuto, lo stimolo e il supporto di insegnanti e compagni le abilità connesse ai temi trattati.</p>	<p>L'alunno mette in atto le abilità connesse ai temi trattati solo grazie alla propria esperienza diretta e con il supporto e lo stimolo del docente e dei compagni.</p>	<p>L'alunno mette in atto le abilità connesse ai temi trattati nei casi più semplici e/o vicini alla propria diretta esperienza, altrimenti con l'aiuto del docente.</p>	<p>L'alunno mette in atto in autonomia le abilità connesse ai temi trattati nei contesti più noti e vicini all'esperienza diretta.</p> <p>Con il supporto del docente, collega le esperienze ai testi studiati e ad altri contesti.</p>	<p>L'alunno mette in atto in autonomia le abilità connesse ai temi trattati e sa collegare le conoscenze alle esperienze vissute, a quanto studiato e ai testi analizzati, con buona pertinenza.</p>	<p>L'alunno mette in atto in autonomia le abilità connesse ai temi trattati e sa collegare le conoscenze alle esperienze vissute, a quanto studiato e ai testi analizzati, con buona pertinenza e completezza e apportando contributi personali e originali.</p>	<p>L'alunno mette in atto in autonomia le abilità connesse ai temi trattati; collega le conoscenze tra loro, ne rileva i nessi e le rapporta a quanto studiato e alle esperienze concrete con pertinenza e completezza.</p> <p>Generalizza le abilità a contesti nuovi.</p> <p>Porta contributi personali e originali, utili anche a migliorare le procedure, che é in grado di adattare al variare delle situazioni.</p>

RUBRICA DI VALUTAZIONE PER L'ATTIVITÀ DI EDUCAZIONE CIVICA							A.S. 2020 - 2023	
LIVELLO DI COMPETENZA		IN FASE DI ACQUISIZIONE		DI BASE	INTERMEDIO		AVANZATO	
CRITERI		4 INSUFFICIENTE	5 MEDIOCRE	6 SUFFICIENTE	7 DISCRETO	8 BUONO	9 DISTINTO	10 OTTIMO
ATTEGGIAMENTI / COMPORAMENTI	Adottare comportamenti coerenti con i doveri previsti dai propri ruoli e compiti.	L'alunno adotta in modo sporadico comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e ha bisogno di costanti richiami e sollecitazioni da parte degli adulti.	L'alunno non sempre adotta comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica.	L'alunno generalmente adotta comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e rivela consapevolezza e capacità di riflessione in materia, con lo stimolo degli adulti.	L'alunno generalmente adotta comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica in autonomia e mostra di averne una sufficiente consapevolezza attraverso le riflessioni personali.	L'alunno adotta solitamente, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne buona consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	L'alunno adotta regolarmente, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	L'alunno adotta sempre, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.
	Partecipare attivamente, con atteggiamento collaborativo e democratico, alla vita della scuola e della comunità.		Acquisisce consapevolezza della distanza tra i propri atteggiamenti e comportamenti e quelli civicamente auspicati, con la sollecitazione degli adulti.	Assume le responsabilità che gli vengono affidate, che onora con la supervisione degli adulti o il contributo dei compagni.	L'alunno adotta solitamente, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne buona consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	L'alunno adotta regolarmente, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	L'alunno adotta sempre, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	
	Assumere comportamenti nel rispetto delle diversità personali, culturali, di genere; mantenere comportamenti e stili di vita rispettosi della sostenibilità, della salvaguardia delle risorse naturali, dei beni comuni, della salute, del benessere e della sicurezza propri e altrui.		Mostra capacità di rielaborazione delle questioni e di generalizzazione delle condotte in contesti diversi e nuovi.	Mostra capacità di rielaborazione delle questioni e di generalizzazione delle condotte in contesti noti.	L'alunno adotta solitamente, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne buona consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	L'alunno adotta regolarmente, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	L'alunno adotta sempre, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	
	Esercitare pensiero critico nell'accesso alle informazioni e nelle situazioni quotidiane; rispettare la riservatezza e l'integrità propria e degli altri, affrontare con razionalità il pregiudizio.		Mostra capacità di rielaborazione delle questioni e di generalizzazione delle condotte in contesti diversi e nuovi.	Mostra capacità di rielaborazione delle questioni e di generalizzazione delle condotte in contesti noti.	L'alunno adotta solitamente, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne buona consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	L'alunno adotta regolarmente, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	L'alunno adotta sempre, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	
	Collaborare ed interagire positivamente con gli altri, mostrando capacità di negoziazione e di compromesso per il raggiungimento di obiettivi coerenti con il bene comune.		Mostra capacità di rielaborazione delle questioni e di generalizzazione delle condotte in contesti diversi e nuovi.	Mostra capacità di rielaborazione delle questioni e di generalizzazione delle condotte in contesti noti.	L'alunno adotta solitamente, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne buona consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	L'alunno adotta regolarmente, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	L'alunno adotta sempre, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	
			Mostra capacità di rielaborazione delle questioni e di generalizzazione delle condotte in contesti diversi e nuovi.	Mostra capacità di rielaborazione delle questioni e di generalizzazione delle condotte in contesti noti.	L'alunno adotta solitamente, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne buona consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	L'alunno adotta regolarmente, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	L'alunno adotta sempre, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	
			Mostra capacità di rielaborazione delle questioni e di generalizzazione delle condotte in contesti diversi e nuovi.	Mostra capacità di rielaborazione delle questioni e di generalizzazione delle condotte in contesti noti.	L'alunno adotta solitamente, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne buona consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	L'alunno adotta regolarmente, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	L'alunno adotta sempre, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	
			Mostra capacità di rielaborazione delle questioni e di generalizzazione delle condotte in contesti diversi e nuovi.	Mostra capacità di rielaborazione delle questioni e di generalizzazione delle condotte in contesti noti.	L'alunno adotta solitamente, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne buona consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	L'alunno adotta regolarmente, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	L'alunno adotta sempre, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	
			Mostra capacità di rielaborazione delle questioni e di generalizzazione delle condotte in contesti diversi e nuovi.	Mostra capacità di rielaborazione delle questioni e di generalizzazione delle condotte in contesti noti.	L'alunno adotta solitamente, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne buona consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	L'alunno adotta regolarmente, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	L'alunno adotta sempre, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	
			Mostra capacità di rielaborazione delle questioni e di generalizzazione delle condotte in contesti diversi e nuovi.	Mostra capacità di rielaborazione delle questioni e di generalizzazione delle condotte in contesti noti.	L'alunno adotta solitamente, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne buona consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	L'alunno adotta regolarmente, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	L'alunno adotta sempre, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne completa consapevolezza, che rivela nelle riflessioni personali, nelle argomentazioni e nelle discussioni.	

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA

	Nuclei tematici
SCUOLA DELL'INFANZIA	<ul style="list-style-type: none">• La dimensione affettiva: sviluppo della consapevolezza della identità personale e della percezione di quelle altrui.<ul style="list-style-type: none">○ Ascolto○ Attenzione ai bisogni○ Rispetto dei tempi di ciascuno• Il gioco: maturare atteggiamenti di curiosità, interesse, rispetto per tutte le forme di vita e per i beni comuni.<ul style="list-style-type: none">○ Sviluppo della fantasia e della creatività○ La socializzazione○ Sviluppo del senso di solidarietà e di accoglienza.
SCUOLA PRIMARIA	<ul style="list-style-type: none">• Costruzione del sé e relazione con gli altri• Rapporto con la realtà• Rispetto dell'ambiente e della salute; sviluppo sostenibile
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	<ul style="list-style-type: none">• La Costituzione• Diritti e doveri del cittadino• Educazione alla salute, al rispetto dell'ambiente e dello sviluppo ecosostenibile• I valori della vita collettiva: educazione all'affettività e alla legalità

**CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA
SCUOLA DELL'INFANZIA A.A. S.S. 2020/2023**

NUCLEI CONCETTUALI:	CITTADINANZA E COSTITUZIONE	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	<ul style="list-style-type: none"> - Competenza alfabetica funzionale - Competenza multilinguistica - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. 	
CAMPI D'ESPERIENZA:	IL SÉ E L'ALTRO	
3 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti e inizia a esprimerli - Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia. - Riconosce il funzionamento delle piccole comunità. - Pone domande sulle diversità, su ciò che è bene o male. - Acquisisce le regole del vivere insieme - Si confronta con gli adulti e con gli altri bambini. 	<ul style="list-style-type: none"> - Essere in grado di riconoscere sé stesso e di percepire le proprie esigenze - Essere in grado di riconoscere alcune emozioni - Manifestare le proprie emozioni - Saper riconoscere la propria appartenenza ad un gruppo (a casa, a scuola, con i compagni). - Riconoscere la figura dell'adulto come punto di riferimento e scoprire i diversi ruoli - Scoprire l'altro - Scoprire le diversità culturali - Accettare le regole di vita scolastica. - Rispettare semplici regole di vita di gruppo - Parlare con gli adulti - Parlare con gli altri bambini e giocare con loro 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza di sé, del proprio carattere e dei propri interessi. (Diritto ad avere un nome) - Conoscenza ed acquisizione delle prime regole comunitarie - Conoscenza dell'organizzazione di piccole comunità - Conoscenza e rispetto delle regole del gioco

4 ANNI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. - Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia e della comunità. - Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio - Scopre il funzionamento di alcune istituzioni, di piccole comunità e/o di città. - Pone domande sui temi esistenziali, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. - Ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. 	<ul style="list-style-type: none"> - Essere in grado di rispettare se stesso e i compagni nei momenti di gioco libero e guidato e nelle attività comuni. - Sviluppare il senso di appartenenza ad una comunità - Riconoscere la famiglia, la scuola, i gruppi dei pari come luoghi e/o occasioni di esperienze sociali. - Scoprire alcuni simboli della propria cultura e del territorio - Rispettare le regole della vita di gruppo comprendendo i bisogni degli altri - Rispettare in maniera consapevole le regole comportamentali. - Scoprire le principali funzioni di alcune istituzioni. - Scoprire l'organizzazione di piccole comunità e/o città. - Conoscere il ruolo degli adulti nei vari ambienti. - Accettare l'altro. - Mostrare curiosità verso le diversità culturali. - Conoscere le differenze dell'altro. - Scoprire i principali diritti e i principali doveri. - Conoscere le regole di comportamento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza ed acquisizione delle prime regole comunitarie - Conoscenza delle regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza - Conoscenza ed osservazione di comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente. - Comprensione di appartenere ad un nucleo familiare e del proprio ruolo al suo interno. - Conoscenza dei regolamenti che disciplinano l'uso degli spazi scolastici. - Conoscenza di alcuni regolamenti da adottare in caso di emergenza nell'ambito scolastico - Conoscenza dell'organizzazione di alcune istituzioni, di piccole comunità e/o città. - Conoscenza dei comportamenti corretti e scorretti. - Conoscenza dei principali diritti: diritto ad avere una famiglia, diritto alla salute, diritto ad essere rispettato, diritto ad essere protetto ed educato, diritto all'istruzione, diritto a non essere abbandonato o maltrattato, ... - Acquisizione e rispetto delle regole di comportamento

5 ANNI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. - Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con le altre. - Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e delle città. - Ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. 	<ul style="list-style-type: none"> - Prendere coscienza di sé e delle proprie capacità. - Esprimere le proprie esigenze e i propri sentimenti. - Gestire i propri bisogni, i sentimenti e le emozioni. - Conoscere la propria storia personale. - Acquisire la consapevolezza di appartenere ad un determinato nucleo familiare. - Riconoscere i più importanti simboli della propria cultura e del territorio. - Conoscere le principali funzioni di alcune istituzioni. - Conoscere i concetti di diritto/dovere, libertà, responsabilità e cooperazione. - Conoscere l'organizzazione di piccole comunità e/o città. - Distinguere il ruolo degli adulti nei diversi contesti - Riconoscere nell'altro il diverso da sé. - Apprezzare le diversità culturali. - Rispettare l'altro. - Distinguere i comportamenti corretti e scorretti. - Riconoscere all'altro gli stessi diritti e gli stessi doveri. - Rispettare le regole di comportamento. - Assumere incarichi di responsabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza e rispetto delle regole a scuola e fuori - Conoscenza degli altri ed utilizzo di parole gentili. - Confronto e rispetto delle opinioni altrui. - Conoscenza dei diversi ruoli di adulti e bambini nel contesto familiare - Conoscenza dei simboli della propria cultura e del territorio. - Conoscenza dell'organizzazione di alcune istituzioni, di piccole comunità e/o città. - Conoscenza dei "10 Diritti Dei Bambini" - Sapere che esistono dei documenti che tutelano i diritti dei bambini (Carta dei Diritti dell'infanzia – 20 Novembre - Giornata dei Diritti dell'infanzia) - Identificazione e conoscenza delle diversità individuali e culturali. - Comprensione dei comportamenti corretti e scorretti. - Conoscenza delle regole di comportamento - Conoscenza di avere dei diritti e dei doveri (diritto ad avere una famiglia, diritto alla salute, diritto ad essere rispettato, diritto ad essere protetto ed educato, diritto all'istruzione, diritto a non essere abbandonato o maltrattato, ...)

NUCLEI CONCETTUALI:	CITTADINANZA E COSTITUZIONE	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	<ul style="list-style-type: none"> - -Competenza alfabetica funzionale - -Competenza multilinguistica - -Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale - -Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - -Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - -Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. 	
CAMPO D'ESPERIENZA:	I DISCORSI E LE PAROLE	
3 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usa la lingua italiana, arricchisce il proprio vocabolario, inizia a comprendere parole e discorsi - Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni, attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative 	<ul style="list-style-type: none"> - Usare il linguaggio per interagire e comunicare - Ascoltare e comprendere messaggi verbali - Migliorare le competenze fonologiche e lessicali - Memorizzare semplici poesie e filastrocche - Leggere un'immagine 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza delle prime regole di comunicazione e interazione con gli adulti e i compagni, chiedere di poter intervenire, rispettare il proprio turno nella conversazione, ascoltare, <p>N.B: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione, stimolati dall'insegnante</p>
4 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ascolta e comprende, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. 	<ul style="list-style-type: none"> - -Arricchire il lessico e la struttura delle frasi - - Raccontare esperienze personali - -Leggere un'immagine 	<ul style="list-style-type: none"> - Rispetto delle regole di comunicazione e interazione con gli adulti e i compagni (chiedere di poter intervenire, rispettare il proprio turno nella conversazione, ascoltare, ...) - Conoscenza del significato dei termini: regola, patto, accordo <p>N.B: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione, stimolati dall'insegnante</p>

5 ANNI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none">- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.- Ragiona sulla lingua, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.- Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.	<ul style="list-style-type: none">- Usare il linguaggio per interagire con adulti e coetanei- Esprimersi con una pronuncia corretta e con più vocaboli- Esprimere bisogni, sentimenti e pensieri- Leggere immagini di graduale complessità	<ul style="list-style-type: none">- -Conoscenza del rispetto delle regole nella comunicazione verbale- -Conoscenza di espressioni diverse <p>N.B: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione, stimolati dall'insegnante</p>

NUCLEI CONCETTUALI:	CITTADINANZA E COSTITUZIONE	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	<ul style="list-style-type: none"> - Competenza alfabetica funzionale - Competenza multilinguistica - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. 	
CAMPO D'ESPERIENZA:	IMMAGINI, SUONI, COLORI	
3 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunica, esprime emozioni, racconta attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative - Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. - Sviluppa interesse per la lettura di immagini - Sviluppa interesse per l'ascolto della musica 	<ul style="list-style-type: none"> - Esprimere pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività - Manipolare materiali diversi - Sperimentare diverse tecniche manipolative e grafico-pittoriche. - Distinguere immagini, forme, colori e oggetti osservando la propria realtà - Ascoltare e memorizzare semplici produzioni musicali 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza e associazione dei simboli distintivi di ogni bambino (contrassegni) - -La Bandiera, simbolo distintivo di ogni Nazione - Conoscenza dell'Inno Nazionale della propria nazione
4 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppa interesse per la lettura di immagini - Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione... 	<ul style="list-style-type: none"> - Esplorare materiali diversi con tutti i sensi. - Manipolare materiali scoprendone le diverse potenzialità espressive e comunicative. - Osservare e leggere le immagini - Riconoscere immagini, figure, forme osservando la realtà. - Leggere un'immagine o una serie di immagini - Esplorare le proprie possibilità sonoro-espressive ed utilizzare voce, corpo, oggetti per semplici produzioni musicali 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza e associazione dei simboli distintivi: bandiera della nazione, stemma del comune di appartenenza, ... - Conoscenza e memorizzazione dell'Inno Nazionale

5 ANNI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none">- Comunica, esprime emozioni, racconta attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative.- Sviluppa interesse per la lettura di immagini e la fruizione delle opere d'arte- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...);	<ul style="list-style-type: none">- Esprimere pensieri, immaginazione e creatività.- Sperimentare varie tecniche espressive in modo libero e su consegna.	<ul style="list-style-type: none">- Ascolto e memorizzazione di brani musicali- Conoscenza e memorizzazione dell'Inno Nazionale- Riconosce la musica come linguaggio universale

NUCLEI CONCETTUALI:	CITTADINANZA E COSTITUZIONE	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	<ul style="list-style-type: none"> - Competenza alfabetica funzionale - Competenza multilinguistica - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. 	
CAMPO D'ESPERIENZA:	CONOSCENZA DEL MONDO: EDUCAZIONE STRADALE	
3 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conosce e rafforza il concetto di appartenenza ad una comunità, rispettandone le regole- - Acquisisce le prime norme di comportamento stradale 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare e descrivere gli ambienti: casa – scuola e conoscere la differenza - Conoscere i mezzi di trasporto utilizzati - Conoscere il semaforo e la sua utilità - Riconoscere i colori e le forme del semaforo 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza di percorsi prestabiliti nell’ambiente scolastico - Conoscenza ed acquisizione delle più semplici relazioni spaziali (stop – avanti) - Conoscenza dei colori del semaforo e del loro significato.
4 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conosce e rafforza il concetto di appartenenza ad una comunità, rispettandone le regole- - Acquisisce le prime norme di comportamento stradale 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i diversi mezzi di trasporto per associarli ai vari ambienti naturali - Riconoscere situazioni di pericolo - Riconoscere ed individuare i più comuni segnali stradali - Conoscere il significato del semaforo e decodificare i colori associandoli alle regole di comportamento 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza della differenza dei vari mezzi di trasporto - Conoscere e denominare i principali segnali stradali e il loro significato - Conoscere la differenza dei segnali stradali di forma rotonda e triangolare

5 ANNI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none">- Conosce e rafforza il concetto di appartenenza ad una comunità, rispettandone le regole- Acquisisce le prime norme di comportamento stradale	<ul style="list-style-type: none">- Osservare e descrivere ambienti- Orientarsi nello spazio ed eseguire percorsi stabiliti- Comunicare verbalmente situazioni tipiche della strada- Conoscere il ruolo e la funzione degli operatori stradali	<ul style="list-style-type: none">- Conoscere ed esplorare il territorio attraverso l'osservazione del percorso stradale (casa – scuola) oppure durante le uscite didattiche programmate- Conoscenza ed acquisizione di alcune relazioni spaziali (destra -sinistra, stop-avanti, ...)- Conoscenza del ruolo e della funzione del vigile urbano

**CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA
SCUOLA DELL'INFANZIA A.A. S.S. 2020/2023**

NUCLEI CONCETTUALI:	SVILUPPO SOSTENIBILE	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	<ul style="list-style-type: none"> - Competenza alfabetica funzionale; - Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; - Competenza imprenditoriale; - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. 	
CAMPO DI ESPERIENZA:	IL SE' E L'ALTRO	
3 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Il bambino ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme.	- Scoprire e accettare semplici regole di convivenza.	- Le regole di convivenza.
Si confronta con gli adulti e con gli altri bambini.	- Parlare con gli adulti e con i bambini. - Ascoltare gli altri.	- L'interazione sociale. - L'ascolto attivo.
Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri.	- Iniziare a cooperare in situazioni di gioco.	- Il gioco. - La collaborazione.
4 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Il bambino ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.	- Rispettare le regole del vivere insieme. - Avviarsi alla consapevolezza di essere titolare di diritti e doveri.	- Le regole di convivenza. - I diritti e i doveri.
Riflette e si confronta con gli adulti e con gli altri bambini.	- Parlare con gli adulti e con i bambini. - Sviluppare la capacità di ascolto.	- L'interazione sociale. - L'ascolto attivo.
Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri.	- Collaborare e aspettare il proprio turno in situazioni di gioco.	- Il gioco. - La collaborazione, la cooperazione e la condivisione.

5 ANNI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Il bambino ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.	<ul style="list-style-type: none">- Interiorizzare le regole del vivere insieme.- Rafforzare la consapevolezza di essere titolare di diritti e doveri.	<ul style="list-style-type: none">- Le regole di convivenza.- I diritti e i doveri.
Riflette e si confronta con gli adulti e con gli altri bambini.	<ul style="list-style-type: none">- Interagire verbalmente con gli altri.- Riconoscere l'importanza di ascoltare e comprendere gli altri.	<ul style="list-style-type: none">- L'interazione sociale.- L'ascolto attivo.
Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri.	<ul style="list-style-type: none">- Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri.	<ul style="list-style-type: none">- Il gioco.- La collaborazione, la cooperazione e la condivisione.

NUCLEI CONCETTUALI:	SVILUPPO SOSTENIBILE	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	<ul style="list-style-type: none"> - Competenza alfabetica funzionale; - Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; - Competenza imprenditoriale; - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. 	
CAMPO DI ESPERIENZA:	IL CORPO E IL MOVIMENTO	
3 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Il bambino adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e alimentazione.	<ul style="list-style-type: none"> - Promuovere la conoscenza delle principali norme alla base della cura e dell'igiene personale. - Favorire l'acquisizione di corrette abitudini alimentari. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le regole di igiene del corpo. - Le corrette abitudini alimentari.
4 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Il bambino adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e alimentazione.	<ul style="list-style-type: none"> - Acquisire corrette abitudini alimentari, l'autonomia nella cura personale, nel mangiare e accettare di assaggiare cibi nuovi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le regole di igiene del corpo. - Le corrette abitudini alimentari.
5 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Il bambino adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e alimentazione.	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare le pratiche quotidiane di igiene. - Mangiare compostamente e acquisire corrette abitudini alimentari. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le regole di igiene del corpo. - Le corrette abitudini alimentari.

NUCLEI CONCETTUALI:	SVILUPPO SOSTENIBILE	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	<ul style="list-style-type: none"> - Competenza alfabetica funzionale; - Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; - Competenza imprenditoriale; - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. 	
CAMPO DI ESPERIENZA:	IMMAGINI, SUONI, COLORI	
3 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Il bambino scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione musicale utilizzando la voce.	- Memorizzare ed eseguire semplici canzoni dedicate agli obiettivi di sviluppo sostenibile.	- Canzoni dedicate agli obiettivi di sviluppo sostenibile.
Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.	- Sperimentare varie tecniche e materiali grafico-pittorici.	- I materiali e gli strumenti per le tecniche espressive e creative.
4 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Il bambino scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione musicale utilizzando la voce.	- Memorizzare e eseguire in gruppo semplici canzoni dedicate agli obiettivi di sviluppo sostenibile.	- Canzoni dedicate agli obiettivi di sviluppo sostenibile.
Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.	- Utilizzare diverse tecniche e materiali grafico-pittorici.	- I materiali e gli strumenti per le tecniche espressive e creative.
5 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Il bambino scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione musicale utilizzando la voce.	- Interpretare in coro canzoni dedicate agli obiettivi di sviluppo sostenibile.	- Canzoni dedicate agli obiettivi di sviluppo sostenibile.
Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.	- Utilizzare svariate tecniche grafico-pittoriche e molteplici materiali e strumenti.	<ul style="list-style-type: none"> - Le tecniche grafico-pittoriche. - La manipolazione di materiale vario.

NUCLEI CONCETTUALI:	SVILUPPO SOSTENIBILE	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	<ul style="list-style-type: none"> - Competenza alfabetica funzionale; - Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; - Competenza imprenditoriale; - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. 	
CAMPO DI ESPERIENZA:	I DISCORSI E LE PAROLE	
3 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il linguaggio verbale per comunicare. - Arricchire il lessico. 	<ul style="list-style-type: none"> - I messaggi verbali. - Nuovi vocaboli.
4 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.	<ul style="list-style-type: none"> - Arricchire gradualmente il patrimonio lessicale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Nuovi vocaboli. - I messaggi verbali e non (grafici, simbolici, iconografici).
5 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.	<ul style="list-style-type: none"> - Arricchire il patrimonio lessicale. - Formulare ipotesi sui significati di parole nuove. 	<ul style="list-style-type: none"> - Nuovi vocaboli. - Il significato di parole. - Il significato di messaggi verbali e non (grafici, iconografici, simbolici).

NUCLEI CONCETTUALI:	SVILUPPO SOSTENIBILE	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	<ul style="list-style-type: none"> - Competenza alfabetica funzionale; - Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; - Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza; - Competenza imprenditoriale; - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. 	
CAMPO DI ESPERIENZA:	LA CONOSCENZA DEL MONDO	
3 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Il bambino osserva con attenzione gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	<ul style="list-style-type: none"> - Percepire le trasformazioni degli esseri viventi. - Cogliere i principali fenomeni naturali. - Mostrare una positiva interazione con l'ambiente naturale. - Scoprire l'importanza di attivare comportamenti di tutela per l'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> - La scoperta, l'esplorazione e la tutela dell'ambiente; - L'educazione ambientale orientata allo sviluppo sostenibile e consapevole (Progetto "Green Generation").
4 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Il bambino osserva con attenzione gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare le trasformazioni degli esseri viventi. - Osservare e formulare ipotesi sui fenomeni naturali. - Mostrare atteggiamenti di rispetto per il patrimonio ambientale. - Conoscere comportamenti di tutela per l'ambiente: raccolta differenziata e riciclaggio. 	<ul style="list-style-type: none"> - La scoperta, l'esplorazione e la tutela dell'ambiente; - L'educazione ambientale orientata allo sviluppo sostenibile e consapevole (Progetto "Green Generation").
5 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Il bambino osserva con attenzione gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere e confrontare i cambiamenti nella crescita degli esseri viventi. - Formulare domande e ipotesi sui fenomeni naturali osservati. - Acquisire comportamenti consapevoli di rispetto dell'ambiente limitando lo spreco. - Conoscere le cause dell'inquinamento ambientale ed individuare comportamenti corretti. 	<ul style="list-style-type: none"> - La scoperta, l'esplorazione e la tutela dell'ambiente. - L'educazione ambientale orientata allo sviluppo sostenibile e consapevole (Progetto "Green Generation").

**CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA
SCUOLA DELL'INFANZIA A.A. S.S. 2020/2023**

NUCLEI CONCETTUALI:	CITTADINANZA DIGITALE	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	<ul style="list-style-type: none"> - Competenza alfabetica funzionale - Competenza multilinguistica - Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - Competenza digitale - Competenza personale sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenze in materia di consapevolezza ed espressione culturali 	
CAMPO D'ESPERIENZA:	IL SÉ' E L'ALTRO	
3 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Il bambino: - Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti ed inizia a esprimerli - Si relaziona con adulti e bambini, comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta - Considera l'importanza della cooperazione e dello scambio come strategia per la realizzazione di attività comuni - È consapevole delle opportunità, dei limiti, degli effetti e dei rischi delle tecnologie digitali 	<ul style="list-style-type: none"> - Scoprire l'identità personale - Riconoscere e manifestare alcune emozioni, esercitare una prima forma di controllo su di esse - Ascoltare le idee dei compagni e degli adulti - Cominciare a rispettare i turni di intervento nel dialogo anche con la mediazione dell'adulto - Iniziare ad utilizzare le tecnologie digitali per giocare in gruppo, con la mediazione dell'adulto - Scoprire i comportamenti errati e corretti sull'utilizzo delle nuove tecnologie 	<ul style="list-style-type: none"> - L'identità personale - Le esigenze e i sentimenti - L'interazione sociale - L'ascolto attivo - Il gioco con strumenti digitali - La collaborazione e la condivisione - Regole di comportamento per l'utilizzo delle nuove tecnologie

4 ANNI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none">- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato- Si relaziona con adulti e bambini, riconoscendo la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta- Considera l'importanza della cooperazione e dello scambio come strategia per la realizzazione di attività comuni- È consapevole delle opportunità, dei limiti, degli effetti e dei rischi delle tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none">- Rafforzare la stima di sé e l'identità personale- Acquisire sempre maggiore autonomia portando a termine compiti e attività- Riconoscere, esprimere e gestire i bisogni e le emozioni- Dialogare con gli adulti e con gli altri bambini e condividere esperienze di giochi digitali- Rispettare il turno di intervento nel dialogo- Collaborare con i compagni alle attività di gruppo- Rispettare il proprio turno nell'utilizzo di strumenti digitali- Utilizzare le tecnologie digitali per giocare e realizzare semplici attività in gruppo, con la mediazione dell'adulto- Riconoscere i rischi legati all'uso improprio della tecnologia attuale	<ul style="list-style-type: none">- L'identità personale- Le esigenze e i sentimenti- L'interazione sociale- L'ascolto attivo- Il gioco con strumenti digitali- La collaborazione, la cooperazione e la condivisione- I comportamenti errati e corretti legati all'uso delle tecnologie digitali

5 ANNI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none">- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo adeguato- Si relaziona con adulti e bambini riconoscendo la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta- Considera l'importanza della cooperazione e dello scambio come strategia per la realizzazione di attività comuni- È consapevole delle opportunità, dei limiti, degli effetti e dei rischi delle tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none">- Sviluppare atteggiamenti di stima di sé e fiducia nelle proprie capacità- Assumere iniziative e portare a termine compiti e attività in autonomia- Comunicare e condividere, con gli adulti e i coetanei, le esperienze di gioco con strumenti digitali- Saper rispettare il turno di intervento nel dialogo- Comprendere il valore del gruppo e saper adottare comportamenti collaborativi- Rispettare il proprio turno nell'utilizzo di strumenti digitali- Utilizzare le tecnologie digitali per giocare, progettare e realizzare attività in relazione con gli altri, confrontando ipotesi e procedure- Usare correttamente e con attenzione gli strumenti tecnologici- Riconoscere i rischi legati all'uso improprio della tecnologia attuale	<ul style="list-style-type: none">- L'identità personale- Le esigenze e i sentimenti- Conversazione, confronto, scambio di riflessioni- Regole di conversazione- Attività di gruppo per stimolare la disponibilità alla collaborazione- Attività con Tablet, computer portatili su piattaforme didattiche nel rispetto di semplici regole di utilizzo- Riflessioni sugli effetti e/o sui rischi legati all'uso prolungato ed improprio delle tecnologie digitali

NUCLEI CONCETTUALI:	CITTADINANZA DIGITALE	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	<ul style="list-style-type: none"> - Competenza alfabetica funzionale - Competenza multilinguistica - Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - Competenza digitale - Competenza personale sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenze in materia di consapevolezza ed espressione culturali 	
CAMPO D'ESPERIENZA:	I DISCORSI E LE PAROLE	
3 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Il bambino: <ul style="list-style-type: none"> - Si avvicina la lingua scritta anche attraverso le tecnologie digitali 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere la scrittura dal disegno 	<ul style="list-style-type: none"> - Linguaggi simbolici
4 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Il bambino: <ul style="list-style-type: none"> - Si avvicina la lingua scritta anche attraverso le tecnologie digitali 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere nell'esperienza quotidiana la presenza del codice scritto - Interpretare segni e codici 	<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentazioni grafiche, scritture spontanee e al computer
5 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Il bambino: <ul style="list-style-type: none"> - Formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, utilizzando le tecnologie digitali - Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere le lettere sulla tastiera e digitarle utilizzando un programma di videoscrittura - Eseguire giochi di tipo linguistico al computer o su altri strumenti tecnologici - Sperimentare l'utilizzo di parole straniere 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso della tastiera alfabetica per prendere visione delle lettere scritte al computer - Esecuzione di giochi con software specifici - Indicare e nominare i componenti hardware del computer nella lingua inglese

NUCLEI CONCETTUALI:	CITTADINANZA DIGITALE	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	<ul style="list-style-type: none"> - Competenza alfabetica funzionale - Competenza multilinguistica - Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - Competenza digitale - Competenza personale sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenze in materia di consapevolezza ed espressione culturali 	
CAMPO D'ESPERIENZA:	LA CONOSCENZA DEL MONDO	
3 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni - Individua e colloca nello spazio sé stesso, oggetti, persone sulla base di semplici indicazioni spaziali - Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire semplici giochi di tipo logico-matematico su strumenti digitali - Indicare la posizione nello spazio di un oggetto o di una persona, utilizzando gli indicatori topologici principali - Orientarsi nello spazio su indicazioni verbali 	<ul style="list-style-type: none"> - Esecuzione di giochi logico-matematici con l'uso di software didattici - Esecuzione di percorsi motori utilizzando indicatori spaziali
4 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare i numeri sulla tastiera e scriverli - Eseguire giochi di tipo matematico al computer o su altri strumenti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuazione della simbologia numerica sulla tastiera per eseguire numerazioni - Esecuzione di giochi logico- matematici con l'uso di software didattici
<ul style="list-style-type: none"> - Individua e colloca correttamente nello spazio sé stesso, oggetti, persone sulla base di semplici indicazioni spaziali - Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali 	<ul style="list-style-type: none"> - Collocare nello spazio sé stesso, oggetti e persone - Verbalizzare un percorso utilizzando gli indicatori spaziali che conosce 	<ul style="list-style-type: none"> - Esecuzione di percorsi motori utilizzando indicatori spaziali - Autoistruzione verbale

5 ANNI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppa la capacità del pensiero computazionale per la risoluzione dei problemi (Coding) - Sviluppa la capacità di programmazione di contenuti digitali - Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere messaggi di varia natura per la risoluzione dei problemi utilizzando conoscenze logico/matematiche e creatività - Tradurre idee in codice e programmare giocando <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed usare alcuni indicatori spaziali: (davanti /dietro, destra /sinistra) e temporali (prima /dopo) • Riconoscere utilizzare correttamente le 4 frecce direzionali • Sa leggere e utilizzare alcuni simboli • Localizzare le posizioni di oggetti e/o di persone nello spazio • Eseguire percorsi sulla base dei comandi verbali • Orientarsi nello spazio • Attuare una procedura • Riconoscere rappresentare semplici algoritmi • Dare istruzioni e comandi per fare seguire dei percorsi ai compagni o a piccoli robot - Prendere visione dei numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer - Eseguire giochi di tipo logico, matematico topologico al computer o su altri strumenti tecnologici digitali 	<ul style="list-style-type: none"> - Codice verbale - Conoscenze logiche - Conoscenze matematiche - Orientamento spaziale - Sequenze logiche e temporali - Comandi e simboli - Algoritmi - Muovere giocattoli robotici su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: Blue Bot) - Individuazione della simbologia numerica sulla tastiera per eseguire numerazioni o semplici operazioni - Esecuzione di giochi logici, matematici e topologici, attraverso l'uso di software didattici specifici

NUCLEI CONCETTUALI:	CITTADINANZA DIGITALE	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	<ul style="list-style-type: none"> - Competenza alfabetica funzionale - Competenza multilinguistica - Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - Competenza digitale - Competenza personale sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenze in materia di consapevolezza ed espressione culturali 	
CAMPO D'ESPERIENZA:	IMMAGINI, SUONI COLORI	
3 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esplora e scopre le funzioni, gli usi e le potenzialità offerte dalle tecnologie digitali, per fruire delle diverse forme artistiche 	<ul style="list-style-type: none"> - Iniziare ad usare lo strumento tecnologico digitale e scoprirne usi e funzioni - Utilizzare semplici software didattici per la conoscenza dei colori 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza e utilizzo di alcuni strumenti tecnologici digitali - Giochi al computer/Tablet con software didattici
4 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esplora e scopre le funzioni, gli usi e le potenzialità offerte dalle tecnologie digitali, per fruire delle diverse forme artistiche 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare alcuni strumenti tecnologici, scoprirne le principali funzioni - Realizzare semplici forme e disegni al computer o con altri strumenti tecnologici digitali - Utilizzare semplici software didattici per la conoscenza dei colori 	<ul style="list-style-type: none"> - I componenti principali del pc e di altri strumenti digitali - Giochi al computer con software didattici

5 ANNI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none">- Esplora e scopre le funzioni, gli usi e le potenzialità offerte dalle tecnologie digitali, per fruire delle diverse forme artistiche	<ul style="list-style-type: none">- Riconoscere e utilizzare alcuni strumenti tecnologici<ul style="list-style-type: none">• Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti• Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio• Individuare e aprire icone, file o cartelle• Variare la pressione del dito su una superficie touch, per prendere e spostare oggetti digitali• Utilizzare programmi di disegno• Realizzare elaborati originali, utilizzando programmi di disegno• Registrare e collegare audio ad immagini o oggetti- Utilizzare i computer per visionare immagini, brevi filmati, documentari, testi multimediali ed esprimere proprie valutazioni	<p>Strumenti tecnologici e il loro funzionamento (PC- Tablet)</p> <ul style="list-style-type: none">• Il PC: i componenti principali e i suoi usi• Procedura di accensione e spegnimento dei dispositivi• Mouse• Tastiera• Icone principali di Windows di Word• Uso dei dispositivi touch• Software didattici• Visione e di immagini, spettacoli, documentari e opere d'arte

NUCLEI CONCETTUALI:	CITTADINANZA DIGITALE	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	<ul style="list-style-type: none"> - Competenza alfabetica funzionale - Competenza multilinguistica - Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - Competenza digitale - Competenza personale sociale e capacità di imparare a imparare - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - Competenze in materia di consapevolezza ed espressione culturali 	
CAMPO D'ESPERIENZA:	IL CORPO E IL MOVIMENTO	
3 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Controlla l'esecuzione del gesto (coordinamento oculo- manuale, motricità- fine). - Sa muoversi su indicazione coordinando i movimenti degli arti e la lateralità 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi per controllare la coordinazione oculo-manuale - Assumere e modificare elementari schemi motori su imitazione e/o su comando verbale 	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinazione oculo-manuale - Coordinazione dei movimenti del corpo
4 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Controlla l'esecuzione del gesto (coordinamento oculo- manuale, motricità- fine). - Sa muoversi su indicazione coordinando i movimenti degli arti e la lateralità 	<ul style="list-style-type: none"> - Affinare la coordinazione visuo-motoria e oculo-manuale - Controllare e coordinare i movimenti del corpo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinazione oculo-manuale - La motricità fine - Coordinazione dei movimenti del corpo

5 ANNI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none">- Controlla l'esecuzione del gesto (coordinamento oculo- manuale, motricità- fine).- Sa muoversi con destrezza su indicazione coordinando i movimenti degli arti e la lateralità	<ul style="list-style-type: none">- Potenziare la coordinazione oculo-manuale- Acquisire una corretta motricità fine e consolidare la lateralità- Percepire il proprio corpo in rapporto a parametri spazio-temporali, rispetto a sé stesso e agli altri- Controllare e coordinare movimenti del corpo in relazione allo spazio e il tempo in maniera statica e dinamica	<ul style="list-style-type: none">- Potenziamento della coordinazione oculo-manuale e di motricità fine anche attraverso l'uso di software didattici- Esecuzione di percorsi motori utilizzando i concetti spaziali- Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere - pavimento e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA SCUOLA PRIMARIA A.A. S.S. 2020/2023

CLASSE PRIMA

	DISCIPLINA	CONTENUTI	OBIETTIVI	COMPETENZE	ORE
COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA	ITALIANO, ARTE, MUSICA, INGLESE	I miei bisogni e quelli degli altri: incarichi e ruoli nella classe e nel gruppo. Le emozioni.	Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé.	Sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità.	4
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	ITALIANO, ARTE, MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> - Problematiche legate all'ambiente; - Acquisizione della consapevolezza e dei comportamenti corretti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper usare i sensi per ricavare informazioni; - Imparare a prendersi cura della natura. 	<ul style="list-style-type: none"> - Osserva con curiosità e sistematicità l'ambiente in cui viviamo; - Pone domande e si confronta nel dialogo; - Rappresenta in maniera artistica gli elementi naturali e antropici. 	3
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE					
COMPETENZA DIGITALE	STORIA, GEOGRAFIA	Gli elementi naturali e gli elementi antropici dell'ambiente circostante	Saper individuare nell'ambiente circostante gli elementi naturali e gli elementi antropici.	Comprende che l'ambiente naturale viene modificato dall'uomo	2
COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA	STORIA	Regole di comportamento nei diversi momenti della giornata	Comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle	Comprende il significato delle regole per la convivenza sociale e le rispetta	3
	GEOGRAFIA, TECNOLOGIA, SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza dei diversi spazi della scuola e delle loro funzioni. - Rispetto della natura: raccolta differenziata. 	Elaborare regole di comportamento corretto per il rispetto e la tutela dell'ambiente naturale.		4
COMPETENZA DIGITALE	TRASVERSAL E ALLE ALTRE DISCIPLINE	Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni e procedure.	<ul style="list-style-type: none"> - Decodificare semplici istruzioni. - Usare in modo guidato giochi didattici 	Identifica i bisogni e le risorse digitali, prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali; utilizza creativamente le tecnologie.	2

COMPETENZA DIGITALE	MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura, scrittura di numeri naturali, con l'ausilio di software didattici. - Utilizzo dei quantificatori: uno, molti, pochi, nessuno. 	Introdurre e sviluppare semplici concetti matematici e logici.	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica i bisogni e le risorse digitali. - Risolve semplici problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzando creativamente le tecnologie. 	2
	GEOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> - Organizzatori spaziali (dentro, fuori, sotto/ecc.). - Localizzatori spaziali (vicino a, lontano da, in mezzo a, ecc.), con l'ausilio di software didattici multimediali. 	Riconoscere la propria posizione e quella degli oggetti nello spazio vissuto, rispetto a diversi punti di riferimento.	<ul style="list-style-type: none"> - E' in grado di decodificare semplici indicazioni ed informazioni. 	2
	SCIENZE MOTORIE SPORTIVE	Giochi di movimento, esplorazione e percorsi su grandi scacchiere e su reticoli.	Eseguire indicazioni date relative alla lateralizzazione.	E' in grado di decodificare semplici indicazioni ed informazioni.	1
	ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscimento, lettura e scrittura di sillabe, parole, frasi. - Funzione degli oggetti di uso comune e di semplici strumenti. 	Scrivere lettere, semplici parole e frasi con programma di videoscrittura.	Identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali, giudica la loro importanza e lo scopo.	2
	TECNOLOGIA	Attività di robotica educativa con semplici dispositivi robotici: programmare e realizzare percorsi di varia complessità.	Denominare e rappresentare le diverse parti del computer e altri devices.		2
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	TECNOLOGIA, SCIENZE	Flora e fauna del proprio ambiente di vita.	<ul style="list-style-type: none"> - Usare i sensi per ricavare informazioni; - Prendersi cura della natura. 	Osserva con curiosità e sistematicità l'ambiente in cui viviamo.	3
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	SCIENZE MOTORIE SPORTIVE	Lo spazio intorno a sè.	Utilizzare in modo corretto lo spazio intorno a sè.	Sa gestire in modo corretto lo spazio intorno a sè.	1
	RELIGIONE CATTOLICA	Rispetto dell'ambiente.	Rispettare la natura: IL CREATO E IL COSTRUITO.	Assume un atteggiamento positivo nei confronti dell'ambiente.	1
TOTALE ORE ANNUE					33

CLASSE SECONDA					
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	DISCIPLINA	CONTENUTI	OBIETTIVI	COMPETENZE	ORE
COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA	ITALIANO, ARTE, MUSICA, MOTORIA	Emozioni per condividere, per riflettere per confrontarsi, per ascoltare, per discutere con adulti e con i pari.	Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile	Sviluppa la capacità di ascolto delle opinioni altrui per accettare, rispettare, aiutare gli altri e i diversi da sé .	4
COMPETENZA DIGITALE	ITALIANO, ARTE,	<ul style="list-style-type: none"> - Scrittura di semplici frasi o brevi testi in maiuscolo e minuscolo, e uso creativo degli strumenti di paint. - Disegni in pixel (pixel art) 	Utilizzare, con la guida dell'insegnante, semplici programmi informatici di utilità (programmi di scrittura, disegno...).	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza semplici materiali digitali come strumenti integrativi per l'apprendimento. - Mostra curiosità per un mondo in continua evoluzione. 	3
	TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscimento di linguaggi multimediali diversi. - Attività di robotica educativa con semplici dispositivi robotici: programmazione e realizzazione di percorsi di varia complessità. 	Tradurre idee in codice e programmare giochi.		3
		<ul style="list-style-type: none"> - Lettura, creazione ed esecuzione di un codice (reticoli su carta quadrettata) 	Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato, utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.		4
	GEOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> - Uso di alcuni indicatori spaziali (davanti/dietro, destra /sinistra) e temporali (prima/dopo). Riconoscere e utilizzare correttamente le quattro frecce direzionali. - Utilizzo di alcuni simboli; creazione di un codice ed eseguirlo (reticoli su carte quadrettata). - Localizzazione delle posizioni di oggetti e/o di persone nello spazio. 	Definire l'interpretazione degli oggetti utilizzati per rappresentare l'informazione (legenda).	Utilizza creativamente le tecnologie, applicando una serie di indicazioni date.	1

COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	ITALIANO, ARTE, MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> - Problematiche legate all'ambiente; - Acquisizione della consapevolezza e dei comportamenti corretti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper usare i sensi per ricavare informazioni; - Imparare a prendersi cura della natura. 	<ul style="list-style-type: none"> - Osserva con curiosità e sistematicità l'ambiente in cui viviamo; - Pone domande e si confronta nel dialogo; - Rappresenta in maniera artistica gli elementi naturali e antropici. 	3
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	INGLESE	Elementi naturali dell'ambiente circostante.	Denominare gli elementi dell'ambiente circostante.	Conosce e denomina elementi della natura.	1
COMPETENZA DIGITALE	STORIA, GEOGRAFIA	Gli elementi naturali e gli elementi antropici dell'ambiente circostante	Saper individuare nell'ambiente circostante gli elementi naturali e gli elementi antropici.	Comprende che l'ambiente naturale viene modificato dall'uomo	2
	TECNOLOGIA, SCIENZE	Flora e fauna del proprio ambiente di vita.	<ul style="list-style-type: none"> - Usare i sensi per ricavare informazioni; - Prendersi cura della natura. 	Osserva con curiosità e sistematicità l'ambiente in cui viviamo.	3
	SCIENZE MOTORIE	Lo spazio intorno a sé.	Utilizzare in modo corretto lo spazio intorno a sé.	Si muove e gestisce in modo corretto lo spazio intorno a sé.	1
	RELIGIONE CATTOLICA	Rispetto dell'ambiente.	Rispettare la natura: IL CREATO E IL COSTRUITO.	Assume un atteggiamento positivo nei confronti dell'ambiente.	1
COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA	STORIA	Causa ed effetto	Comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.	Elabora regole di comportamento corretto per il rispetto e la tutela dell'ambiente naturale.	2
	GEOGRAFIA, SCIENZE, TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> - Regole negli ambienti: mare, montagna e città. - Rispetto degli esseri viventi. - Educazione stradale. 	Sviluppare la capacità di ascolto delle opinioni altrui per accettare, rispettare, aiutare gli altri e i diversi da sé favorendo la maturazione dell'identità e dell'autonomia personali	Sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità.	4
COMPETENZA DIGITALE	SCIENZE MOTORIE	Attività di programmazione con il corpo su grandi scacchiere e/o su reticoli.	Coordinare ed utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro seguendo le indicazioni dell'insegnante.	Utilizza creativamente le tecnologie, applicando una serie di indicazioni date.	1
	TRASVERSALE (TUTTE LE DISCIPLINE)	Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure.	<ul style="list-style-type: none"> - Decodificare semplici istruzioni. - Usare in modo guidato giochi didattici. 	Identifica i bisogni e le risorse digitali, prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali.	3
TOTALE ORE ANNUE					36

CLASSE TERZA						
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	DISCIPLINA	CONTENUTI	OBIETTIVI	COMPETENZE	ORE	
COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA	ITALIANO, STORIA	Riconoscere la necessità delle regole per disciplinare la vita di classe.	Educare alla convivenza civile e democratica.	A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria	6	
COMPETENZA DIGITALE	ITALIANO	Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.	Utilizzare word per redigere testi, ricerche ed elaborati vari	Identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali, giudica la loro importanza e lo scopo.	2	
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	ITALIANO, ARTE, MUSICA	L'ambiente, l'uomo e l'inquinamento dei comparti ambientali aria, suolo, acqua.	Comprendere che l'azione dell'uomo modifica e inquina l'ambiente.	- Acquisisce concetti chiave su rifiuti, ambiente e territorio; - Riconosce le principali relazioni e criticità esistenti tra uomo e ambiente.	3	
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE		STORIA, GEOGRAFIA	Il concetto di rifiuto nel tempo.	RIFIUTI=RISORSE: comprendere che i rifiuti sono risorse per l'uomo.	Adotta comportamenti positivi volti all'utilizzo corretto dei rifiuti visti come risorse.	2
COMPETENZA DIGITALE		SCIENZE, TECNOLOGIA	Modalità per la riduzione, il riuso, il riciclo e il recupero dei rifiuti.	Sperimentare la raccolta differenziata; gli interventi positivi dell'uomo sul territorio (es. cura degli alberi, fattorie didattiche).	Utilizza correttamente il servizio di raccolta dei rifiuti sul territorio locale (uso di cassonetti, campane, isola ecologica, raccolta porta a porta).	3
COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA	SCIENZE TECNOLOGIA, GEOGRAFIA, ARTE	Conoscere e riflettere sui danni al paesaggio prodotti dall'azione dell'uomo nel tempo.	Elaborare regole di comportamento corretto per il rispetto e la tutela dell'ambiente naturale.	Comprende il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.	5	
COMPETENZA DIGITALE	TECNOLOGIA	Dettati e testi al pc: scrivere o copiare una pagina con particolare attenzione alla formattazione.	Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	Crea e modifica nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora le conoscenze e i contenuti; produce espressioni creative, contenuti media e programma.	2	

COMPETENZA DIGITALE	MATEMATICA ARTE	Elaborazione e manipolazione di immagini geometriche.	Utilizzare in modo creativo paint (o similari) per disegnare, colorare immagini e rappresentare figure geometriche.	Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie.	3
		Attività di programmazione visuale a blocchi ed esecuzione di algoritmi.	Imparare a scrivere comandi, in ordine e risolvere i problemi utilizzando algoritmi.		
	STORIA, GEOGRAFIA, SCIENZE	Collegamento ed argomentazione delle conoscenze, anche attraverso tecnologie digitali.	Esporre oralmente e con scritture, anche digitali, le conoscenze acquisite.	Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizza creativamente le tecnologie.	2
	TRASVERSAL E (TUTTE LE DISCIPLINE)	Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure.	<ul style="list-style-type: none"> - Decodificare semplici istruzioni. - Usare in modo guidato giochi didattici. 	Identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali, giudica la loro importanza e lo scopo.	2
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	INGLESE	Rispetto dell'ambiente.	Uso della seconda lingua per la denominazione delle parole riguardanti la raccolta differenziata.	Conosce i termini linguistici della raccolta differenziata.	1
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	Lo spazio intorno a sé.	Utilizzare in modo corretto lo spazio intorno a sé.	E' in grado di muoversi e gestire in modo corretto lo spazio intorno a sé.	1
COMPETENZA DIGITALE	RELIGIONE CATTOLICA	Rispetto dell'ambiente.	Rispetto della natura: il creato e il costruito.	Assume un atteggiamento positivo nei confronti dell'ambiente.	1
TOTALE ORE ANNUE					33

CLASSE QUARTA					
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	DISCIPLINA	CONTENUTI	OBIETTIVI	COMPETENZE	ORE
COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA	ITALIANO, ARTE, GEOGRAFIA	La convivenza democratica.	<ul style="list-style-type: none"> - Manifestare il senso dell'identità personale con la consapevolezza delle proprie esigenze e dei propri sentimenti controllati ed espressi in modo adeguato. - Seguire le regole di comportamento 	Si riconosce e agisce come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo	5
COMPETENZA DIGITALE	ITALIANO,	Le piattaforme e i "Social": regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).	Avvalersi delle piattaforme scolastiche e non o della corrispondenza con amici per riflettere su di sé e sulle proprie relazioni.	Comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti on-line, si collega con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti.	2
	TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> - Netiquette - Codice binario; esecuzione di algoritmi; programmazione visuale a blocchi; "pixel art". 	<ul style="list-style-type: none"> - Consolidare la capacità di programmazione. - Promuovere la conoscenza della "netiquette": educare ad un uso responsabile attraverso una presa di coscienza di alcuni comportamenti scorretti e favorire una lista di comportamenti positivi da utilizzare sui vari dispositivi. 		2
	MATEMATICA	Attività di disegno geometrico con il software GeoGebra o similari alla LIM o sul computer	Conoscere e utilizzare il software per realizzare disegni degli enti geometrici fondamentali e dei poligoni regolari	Crea e modifica nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora le conoscenze e i contenuti; produce espressioni creative, contenuti media e programma.	2
	TRASVERSALE (TUTTE LE DISCIPLINE)	Testi multimediali utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.	Conoscere la procedure per scrivere un testo con l'utilizzo di programmi di videoscrittura usando l'impostazione grafica e concettuale.		4
	STORIA, GEOGRAFIA, SCIENZE	Utilizzo, con l'assistenza dell'insegnante dei principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate).	Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	Identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali, giudica la loro importanza e lo scopo	2

COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA	STORIA , INGLESE	<ul style="list-style-type: none"> - Rispetto di alcuni valori sanciti nella Carta Costituzionale. - Attenzione alle diverse culture e valorizzazione degli aspetti peculiari 	Rispettare le regole di comportamento nei diversi contesti sociali. Seguire le regole di comportamento dettate, oltre che dal codice, anche dal buon senso	Comprende le regole della vita associata ed il loro rispetto	5
	SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"> - L'acqua e l'aria. - Educazione alimentare 	Sviluppare corretti atteggiamenti alimentari con particolare riferimento alla prima colazione e alla mensa	A partire dall'ambito scolastico, assume responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria	1
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE COMPETENZA DIGITALE	ITALIANO, ARTE, MUSICA	Correlazioni tra l'uso delle risorse e l'alimentazione	Comprendere l'interdipendenza uomo-ambiente.	Sa leggere le relazioni tra diversità alimentari e territorio	3
	STORIA, GEOGRAFIA	Problematiche legate al processo di imballaggio dei prodotti alimentari, la produzione di rifiuti speciali e loro smaltimento (incentivare l'utilizzo di prodotti alimentari a KM 0).	Far comprendere la necessità di ridurre il packaging degli alimenti, anche attraverso le proprie scelte di consumo.	Comprende le correlazioni tra salute e alimentazione sostenibile.	2
	SCIENZE, TECNOLOGIA	Implicanze delle scelte alimentari sulla propria salute e sul proprio corpo.	Formare alla cultura della coltivazione biologica.	Comprende le correlazioni tra le proprie scelte alimentari e la sostenibilità.	3
	RELIGIONE CATTOLICA	Rispetto dell'ambiente.	Rispettare la natura: IL CREATO E IL COSTRUITO.	Assume un atteggiamento positivo nei confronti dell'ambiente	1
	INGLESE	L'alimentazione	Comprendere la differenza tra alimentazione inglese e alimentazione italiana.	Conosce le abitudini alimentari inglesi e italiane	1
	SCIENZE MOTORIE SPORTIVE	Lo spazio intorno a se.	Utilizzare in modo corretto lo spazio intorno a se.	Utilizza in modo corretto lo spazio intorno a se.	1
	TOTALE ORE ANNUE				

CLASSE QUINTA					
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	DISCIPLINA	CONTENUTI	OBIETTIVI	COMPETENZE	ORE
COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA	ITALIANO, STORIA	<ul style="list-style-type: none"> - Diritti umani. - Ricorrenze significative. - Costituzione 	<ul style="list-style-type: none"> - Educare alla convivenza civile e democratica. - Educare ai valori della Costituzione 	Riconosce i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale .	5
COMPETENZA DIGITALE	ITALIANO E TUTTE LE DISCIPLINE	- Produzione di testi con strumenti di videoscrittura sia in aula che a casa.	Scrivere testi utilizzando programmi di videoscrittura usando l'impostazione grafica e concettuale: conoscere le procedure di ideazione, pianificazione, scrittura di un testo con l'utilizzo del computer.	Crea e modifica nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora le conoscenze e i contenuti; produce espressioni creative, contenuti media e programma.	4
	MATEMATICA	Rappresentazione di dati o di risultati di un problema mediante l'uso di tabelle o grafici.	Organizzare, analizzare dati e sperimentare la capacità di programmazione visuale.	Identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali, giudica la loro importanza e lo scopo.	2
	TECNOLOGIA	Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.	Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.		Conosce le procedure da attivare per la protezione personale dei dati e dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
		<ul style="list-style-type: none"> - I pericoli del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili. - Dipendenze, uso dei social network e sicurezza, frodi on line, adescamento... 	Fornire competenze di base rispetto a situazioni di rischio potenziale che si possono verificare nell'uso quotidiano delle varie tecnologie e dei network.		
		<ul style="list-style-type: none"> - Ambienti-editor-scratch: immagini, testo, video, sonoro. - Attività on-line su "Programma e futuro". 	Sperimentare la programmazione visuale.	Crea e modifica nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); produce espressioni creative, contenuti media e programma.	

COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA	SCIENZE, ARTE	Educazione al volontariato e alla cittadinanza attiva. Realizzazione di elaborati artistici relativi al patrimonio culturale	Comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle	Educare alla convivenza civile e democratica	4
	GEOGRAFIA	Parchi Locali, Regionali , Nazionali Educazione Ambientale , sviluppo ecosostenibile e tutela del patrimonio ambientale	Essere sensibile ai problemi dell'ambiente naturale nel rispetto e nella tutela dello stesso in funzione di uno sviluppo sostenibile .	Regole utili a sviluppare il senso della responsabilità personale , comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle.	2
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE COMPETENZA DIGITALE	ITALIANO, ARTE, MUSICA	Le problematiche connesse all'uso delle diverse fonti energetiche (inquinamento, impatto ambientale).	Saper classificare le fonti di energia: esauribili/rinnovabili, in base all'origine e agli effetti sul territorio.	Valuta il rapporto tra consumo di energia e sviluppo sostenibile.	3
	STORIA, GEOGRAFIA	Le fonti naturali (sole) e fonti artificiali (elettricità).	Saper distinguere le fonti naturali (sole) da quelle artificiali (elettricità)	Valuta i problemi legati alla produzione di energia e agli effetti sull'ambiente e sulla salute.	2
	SCIENZE, TECNOLOGIA	- Le fonti energetiche. - Problemi legati alle fonti convenzionali e alle fonti alternative.	Conoscere le fonti convenzionale (petrolio, carbone, gas naturale e nucleare) e alternative (energia idroelettrica, solare, geotermica, eolica, da biomasse) e le loro principali caratteristiche.	Valuta i problemi legati alle fonti convenzionali e alle fonti alternative.	3
	INGLESE	Le fonti energetiche.	Conoscere le fonti convenzionali e le fonti alternative nella seconda lingua.	Capacità di lavorare in gruppo e di partecipare ad un progetto comune all'interno della classe.	1
	RELIGIONE CATTOLICA	Rispetto dell'ambiente.	Rispetto della natura: IL CREATO E IL COSTRUITO.	Assume un atteggiamento positivo nei confronti dell'ambiente.	1
	SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE	Lo spazio intorno a sé.	Utilizzare in modo corretto lo spazio intorno a sé.	Utilizza in modo corretto lo spazio intorno a sé.	1
	TOTALE ORE ANNUE				

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - A.A. S.S. 2020/2023

CLASSE PRIMA					
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	DISCIPLINA	CONTENUTI	OBIETTIVI	COMPETENZE	ORE
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA	ITALIANO	Costruzione del sé/identità personale le regole basilari della convivenza civile art.2	Saper riflettere sulle limitazioni e le nuove regole nella scuola e nella realtà (comprese quelle relative al Covid)	Riconoscere il valore delle regole e saperle rispettare	3
	STORIA	I principi fondamentali dello Stato artt.1,3	Saper riconoscere i Diritti inviolabili dell'uomo	Essere consapevole dei diritti e doveri di alunno e cittadino	3
	GEOGRAFIA	Enti locali. Le Regioni autonome artt.114,115,116,117	Conoscere i ruoli delle varie Istituzioni	Comprendere L'importanza degli enti locali	2
	MUSICA E STRUMENTO	L'Inno nazionale art.12	L'origine dell'Inno nazionale	Riconoscere il valore morale dell'Inno	2
	ARTE IMMAGINE	I simboli dell'identità nazionale art.12	Saper riprodurre i simboli dell'identità nazionale	Riconoscere gli elementi del patrimonio artistico culturale	1
COMPETENZA DIGITALE	ARTE IMMAGINE	Tour virtuali	Saper individuare i siti adeguati e attendibili per la ricerca di informazioni inerenti agli argomenti trattati	E' in grado di comprendere il concetto di dato e individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti	1

COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE COMPETENZA DIGITALE	ARTE IMMAGINE	Il patrimonio naturale, artistico e culturale	<ul style="list-style-type: none"> - Educare al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio artistico/culturale e dei beni pubblici comuni - Conoscere ed apprezzare le bellezze naturali, culturali ed artistiche 	<ul style="list-style-type: none"> - Essere in grado di apprezzare il valore e la tipicità di oggetti e forme del patrimonio ambientale - Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale ed è sensibile ai problemi della tutela e conservazione 	2
	SCIENZE	Educazione ambientale e limitazione dell'impatto antropico su litosfera, idrosfera e atmosfera (eventuali visite guidate naturalistiche e altre attività comprese nel progetto "Green Generation")	<ul style="list-style-type: none"> - Proteggere e promuovere l'uso sostenibile degli ecosistemi terrestri - Garantire modelli sostenibili di produzione e consumo - Conoscere, valorizzare e avere cura del patrimonio naturale - Comprendere il rapporto uomo-natura, analizzandone gli aspetti positivi e problematici 	<ul style="list-style-type: none"> - Condivide principi e regole, adotta atteggiamenti responsabili per la difesa e la tutela dell'ambiente - Sa applicare nella propria esperienza quotidiana comportamenti di rispetto dell'ambiente, di conservazione e tutela 	6
		Concetto e tutela della biodiversità: specie a rischio di estinzione e aree protette			
COMPETENZA DIGITALE	SCIENZE	Ricerca di video su You Tube	Saper individuare i siti adeguati e attendibili per la ricerca di informazioni inerenti agli argomenti trattati	E' in grado di comprendere il concetto di dato e individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti	1
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	GEOGRAFIA	Le aree protette	Conoscere la distribuzione e comprendere l'importanza delle aree protette a livello regionale e nazionale	Rispetta, conserva e cerca di migliorare l'ambiente in quanto patrimonio a disposizione di tutti	1
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE COMPETENZA DIGITALE	TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> - Cosa significa sostenibilità e gli obiettivi comuni per la sostenibilità (Agenda 2030): la sostenibilità ambientale e il rispetto per l'ambiente - Il ciclo di vita e il riciclo dei materiali studiati 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere lo stretto rapporto tra la tecnologia e il progresso - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche - Garantire modelli sostenibili di produzione e consumo 	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici - L'alunno è in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico 	3

COMPETENZA DIGITALE	TECNOLOGIA	Componenti del computer, hardware e software, memoria CPU, ingressi e uscite	Conoscere i componenti del computer e il loro funzionamento	E' in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente	2
	INGLESE	Netiquette	Saper utilizzare un linguaggio appropriato in rete	E' in grado di rispettare i comportamenti nella rete	1
		Conoscenza delle app di messaggistica e dei social network	Saper utilizzare in modo responsabile le app e i social network	E' consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.	1
	FRANCESE	Reperire in rete informazioni su un argomento dato	Saper individuare i siti adeguati e attendibili per la ricerca di informazioni inerenti agli argomenti trattati	E' in grado di comprendere il concetto di dato e individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti	1
	SCIENZE MOTORIE	Ricerca di video su You Tube	Saper individuare i siti adeguati e attendibili per la ricerca di informazioni inerenti agli argomenti trattati	E' in grado di comprendere il concetto di dato e individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti	2
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	SCIENZE MOTORIE	Educazione alla salute: la postura	Conoscere l'importanza dell'educazione sanitaria e della prevenzione	Attiva comportamenti di prevenzione e cura del proprio corpo	1
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	RELIGIONE	Educazione al rispetto di sé e degli altri:	Riconoscere le proprie peculiarità e quelle degli altri, scoprire la diversità come risorsa	Assume e mette in pratica comportamenti di solidarietà e inclusione.	1
COMPETENZA DIGITALE					
TOTALE ORE ANNUE					34

CLASSE SECONDA					
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	DISCIPLINA	CONTENUTO	OBIETTIVO	COMPETENZA	ORE
COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA	ITALIANO	I principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità art.3	Acquisire comportamenti responsabili nei confronti delle differenze	Riconoscere il valore delle differenze e della diversità	3
	STORIA	Le Istituzioni dello Stato italiano artt. 55, 56, 57, 83, 84, 92, 93	Saper riconoscere i ruoli delle varie Istituzioni	Conoscere e distinguere tra loro le Istituzioni dello Stato	3
	GEOGRAFIA	Istituzione dell'unione europea	Conoscere alcuni diritti fondamentali riconosciuti dall'Unione Europea	Comprendere L'importanza e il valore dell'Unione Europea	3
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	GEOGRAFIA	Aree protette dell'U.E.	Conoscere la distribuzione e comprendere l'importanza delle aree protette a livello europeo	Rispetta, conserva e cerca di migliorare l'ambiente in quanto patrimonio a disposizione di tutti	2
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	SCIENZE	Educazione alla salute	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere le conseguenze di abitudini di vita scorrette sulla salute - Ipotizzare benefici e conseguenze di una corretta alimentazione - Comprendere i danni derivanti dal consumo di carne degli allevamenti intensivi - Saper leggere le etichette degli alimenti 	Attiva comportamenti di prevenzione adeguati ai fini della salute nel suo complesso nelle diverse situazioni di vita	3
COMPETENZA DIGITALE		Educazione alimentare			2
COMPETENZA DIGITALE	MATEMATICA	Elaborazione elettronica dei dati, creazione di tabelle e grafici	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere dati utili - Costruire tabelle e grafici 	<ul style="list-style-type: none"> - Saper leggere un grafico - Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche e infografiche - Ricavare informazioni utili dalla lettura di un grafico 	3

COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	TECNOLOGIA	L'agricoltura biologica	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le caratteristiche dei terreni e le conseguenze dell'utilizzo di sostanze chimiche - Comprendere i principi dell'agricoltura biologica - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche - Promuovere il consumo di cibi dalla filiera corta di agricoltura biologica e locale 	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici - L'alunno conosce i principali processi di trasformazione di risorse - L'alunno è in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una scelta di tipo tecnologico 	3		
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE			TECNOLOGIA	Disegno geometrico mediante l'utilizzo di appropriati software	Saper utilizzare i programmi adatti per la realizzazione di disegni geometrici	E' in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione	3
COMPETENZA DIGITALE			FRANCESE	Reperire in rete informazioni su un argomento dato	Saper individuare i siti adeguati e attendibili per la ricerca di informazioni inerenti agli argomenti trattati	- E' in grado di comprendere il concetto di dato e individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti	1
	SCIENZE MOTORIE	Ricerca di video su YouTube	Saper individuare i siti adeguati e attendibili per la ricerca di informazioni inerenti agli argomenti trattati	- E' in grado di comprendere il concetto di dato e individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti	2		
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	SCIENZE MOTORIE	La corretta alimentazione	Comprende e spiega le conseguenze fisiche e psichiche di una scorretta alimentazione	Acquisisce il concetto di salute come bene privato e sociale	2		
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	RELIGIONE	Rispetto della natura: il Creato e il Costruito (San Francesco)	- Educare al rispetto della natura e dell'ambiente	- Rispetta, conserva e cerca di migliorare l'ambiente in quanto patrimonio a disposizione di tutti	1		
COMPETENZA DIGITALE	ARTE IMMAGINE	Il patrimonio naturale, artistico e culturale	<ul style="list-style-type: none"> - Educare al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio artistico/culturale e dei beni pubblici comuni - Conoscere ed apprezzare le bellezze naturali, culturali ed artistiche 	<ul style="list-style-type: none"> - Essere in grado di apprezzare il valore e la tipicità di oggetti e forme del patrimonio ambientale - Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale ed è sensibile ai problemi della tutela e conservazione 	2		

COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA	ARTE E IMMAGINE	I simboli dell'identità europea	Saper riprodurre i simboli Dell'identità nazionale e sovranazionale	Riconosce gli elementi del patrimonio artistico culturale	1
	MUSICA E STRUMENTO	L'Inno europeo	L'origine dell'Inno europeo	Riconosce il valore morale dell'Inno europeo	1
TOTALE ORE ANNUE					35

CLASSE TERZA					
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	DISCIPLINA	CONTENUTO	OBIETTIVO	COMPETENZA	ORE
COMPETENZA DIGITALE	ITALIANO	Educazione alla legalità: il cyberbullismo	Saper agire in rete rispettando se stessi e gli altri	E' consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli	3
COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA	ITALIANO	I principi di libertà sanciti dalla Costituzione italiana e dalle Carte internazionali art:13	Conoscere il valore dei principi di libertà e acquisire comportamenti rispettosi nei confronti degli altri	Assume comportamenti consapevoli nel rispetto della libertà altrui	2
	STORIA	Dichiarazione universale dei diritti umani	Analizza e riflette sugli articoli che sanciscono le libertà fondamentali artt. 1,2,18-21	Assume responsabilità partecipativa alla vita democratica e alla risoluzione dei problemi	3
	GEOGRAFIA	Le organizzazioni internazionali	Conoscere le principali organizzazioni internazionali	Comprende il ruolo e lo spirito e le finalità delle principali organizzazioni internazionali	1
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	GEOGRAFIA	Le aree protette	Conoscere la distribuzione e comprendere l'importanza delle aree protette dei paesi extra-europei	Rispetta, conserva e cerca di migliorare l'ambiente in quanto patrimonio a disposizione di tutti	2
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE COMPETENZA DIGITALE	SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"> - Educazione alla salute con particolare riferimento alla tematica delle dipendenze - La sicurezza negli ambienti di vita 	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare atteggiamenti consapevoli e corretti per il benessere personale e della collettività - Conoscere i comportamenti da assumere in situazioni di emergenza 	<ul style="list-style-type: none"> - Sa orientare le proprie scelte in modo consapevole - E' consapevole delle conseguenze fisiche e psichiche relative alle varie forme di dipendenza - E' consapevole dei rischi negli ambienti di vita e dell'esistenza dei piani di emergenza da attivarsi in caso di pericoli o calamità 	4

COMPETENZA DIGITALE	MATEMATICA	I tranelli e gli adescamenti informatici	Saper riconoscere i profili falsi e ingannevoli e sapersi tutelare rispettando la propria privacy	<ul style="list-style-type: none"> - E' consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli. - Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare. 	3
		Coding	Saper fare delle programmazioni più elaborate	E' in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti	2
	TECNOLOGIA	Elaborazione di un testo multimediale	Saper creare un testo multimediale utilizzando i programmi e le risorse della rete (PowerPoint, Padlet ecc.)	E' in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione	2
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	TECNOLOGIA	Le fonti di energia rinnovabili: la sostenibilità energetica	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le caratteristiche dei fattori di rischio ambientale - Conoscere le fonti energetiche e saperle classificare - Conoscere le tecnologie per produrre energia e analizzarne l'impatto sull'ambiente - Esprimere valutazioni su un uso energetico consapevole 	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici - L'alunno è in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico 	3
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE			ARTE IMMAGINE	Il patrimonio naturale, artistico e culturale	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere ed apprezzare le bellezze naturali, culturali ed artistiche - Tutelare il patrimonio ambientale e valorizzare l'arte paesaggistica locale e nazionale
COMPETENZA DIGITALE					

COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA	ARTE IMMAGINE	La libertà	Saper riprodurre i simboli dell'identità nazionale e sovranazionale	Riconosce gli elementi del patrimonio artistico culturale	1
	MUSICA E STRUMENTO	Canti di libertà	- L'origine dei diversi canti	- Riconosce il valore morale dei canti	1
COMPETENZA DIGITALE	INGLESE	Elaborazione di un testo digitale	Saper elaborare un testo digitale in inglese anche attraverso l'utilizzo di un dizionario digitale e del correttore ortografico	E' in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione	2
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	SCIENZE MOTORIE	La sicurezza nel proprio ambiente di vita: primo soccorso	- Conoscere le regole del primo soccorso	- Sa intervenire correttamente in caso di incidenti reali o simulati	2
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE		RELIGIONE	Solidarietà tra pari e culture diverse	- Saper accogliere e condividere posizioni diverse dalle proprie, valorizzando le differenze culturali	- Attiva azioni di solidarietà
COMPETENZA DIGITALE					
TOTALE ORE ANNUE					34