

Curricolo verticale trasversale di Educazione Civica

La legge del 20 agosto 2019 n°92 ha introdotto l'insegnamento di Educazione Civica come disciplina curricolare trasversale in tutti gli ordini dell'Istruzione.

Pertanto, ogni Istituto Scolastico si doterà, nell'anno scolastico 2022/2023, di un Curricolo verticale trasversale che stabilisca contenuti, modalità, tempistiche e traguardi raggiungibili alla fine del triennio con il concorso di tutte le discipline.

SCUOLA DELL'INFANZIA "MARINA SPACCINI"

CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none">- sviluppare la consapevolezza della propria identità- riconoscere l'identità dell'Altro- conoscere le regole dell'interazione in gruppo- riconoscere e rispettare le differenze individuali- rispettare il punto di vista dell'Altro- riconoscersi come "soggetti emotivi"- riconoscere l'Altro come "soggetto emotivo"- riconoscere l'adulto come facilitatore di dinamiche interpersonali- vivere il gruppo classe come ambiente sicuro- sperimentare conflitti in modo assertivo- comprendere le potenzialità del conflitto- risolvere conflitti con la mediazione dell'adulto e in autonomia- comprendere l'importanza dell'errore nel percorso di apprendimento (metacognizione)
Il corpo e il movimento	<ul style="list-style-type: none">- riconoscere il proprio corpo come sé- riconoscere il confine corporeo dell'Altro- legittimare l'inviolabilità del proprio sé corporeo- rispettare l'inviolabilità del sé corporeo dell'Altro
I discorsi e le parole	<ul style="list-style-type: none">- sviluppare la consapevolezza di essere immersi in un dato universo linguistico-culturale- sviluppare la consapevolezza dell'esistenza di diversi universi culturali- riconoscere l'esistenza di diverse lingue- riconoscere l'esistenza di linguaggi non verbali
Immagini suoni e colori	<ul style="list-style-type: none">- conoscere le potenzialità espressivo-comunicative dei linguaggi artistici

	<ul style="list-style-type: none"> - utilizzare i linguaggi artistici per esprimere il proprio mondo interiore
La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> - riconoscere le differenze tra ambiente naturale, ambiente antropico e ambiente digitale - riconoscere l'importanza della salvaguardia dell'ambiente naturale - sviluppare competenze logiche e proto-matematiche - sviluppare competenze proto-digitali

Cittadinanza digitale

I bambini e le bambine nell'età della Scuola dell'Infanzia devono ancora consolidare la consapevolezza della differenza tra realtà e fantasia; il mondo virtuale, che non è reale ma che ne riproduce in verosimiglianza gli aspetti e le dinamiche, risulta spesso confusivo per lo sviluppo della consapevolezza del Reale.

Compito della scuola, allora, è ancorare i bambini e le bambine alla realtà utilizzando tutto ciò che è virtuale come **strumento** applicato alla realtà.

Quando si muovono in un ambiente digitale i bambini e le bambine non accedono ad un mondo virtuale ma ad una tecnica di operatività non concreta, immateriale.

Il ruolo della Scuola dell'Infanzia in questo ambito è quello di sviluppare competenze logiche, proto-matematiche e proto-digitali.

COMPETENZE LOGICHE

- comprensione di nessi temporali
- comprensione di causalità, di co-occorrenza e di casualità
- identificazione di rapporti spaziali (es. attività di *coding*)

COMPETENZE PROTO-MATEMATICHE

- sviluppo del concetto di quantità
- comprensione della successione numerica
- acquisizione della costanza delle grandezze
- comprensione della differenza tra numerosità e grandezza

COMPETENZE PROTO-DIGITALI

- consapevolezza della differenza tra reale e rappresentazione (disegno, fotografia, immagine virtuale)
- consapevolezza della possibilità di operare su una rappresentazione senza che la realtà venga modificata
- comprensione della possibilità di infinite repliche identiche di una stessa immagine nel virtuale
- conoscenza degli strumenti che permettono l'interazione con l'ambiente virtuale (mouse, touch screen, e-board, ecc.)
- scoperta delle potenzialità delle lavagne digitali (e-board, LIM)
- consapevolezza delle diverse logiche che regolano realtà e realtà virtuale (non reversibilità del reale, impossibilità di annullare azioni nel reale)

SCUOLA PRIMARIA

Scuola primaria “A. Padoa”

Scuola primaria “N. Sauro”

Materia	Contenuto concettuale	Ore
Italiano	Costituzione (A)	5
Matematica	Cittadinanza Digitale (C)	5
Scienze/Tecnologia	Sviluppo sostenibili e Cittadinanza digitale (B,C,E)	8
Geografia	Sviluppo sostenibile (E)	5
Inglese	Sviluppi sostenibili (B)	3
Ed. Motoria	Costituzione (F)	2
Musica	Costituzione (A,D,F,)	2
Storia	Costituzione (A,D,F,)	3

COSTITUZIONE					
AMBITI	Classe I	Classe II	Classe III	Classe IV	Classe V
COSTITUZIONE, Diritto nazionale e internazionale, legalità e solidarietà. Punti A,D,F.	A) I diritti dei bambini. D) Io faccio. F) Io e gli altri.	A) La Costituzione (alcuni articoli). D) Articolo della Costituzione. F) Regole della classe.	A) Organismi dello stato italiano (parlamento, senato). D) Diritti e doveri nel lavoro. F) Regole della scuola e della città.	A) UE. D) I lavori nella storia. F) La legalità (diritti e doveri).	A) Storia dello stato Italiano. D) Le tutele nel lavoro. F) Cos'è la mafia.
SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio. (B;E)	B) Riciclo. E) L'ambiente si rispetta.	B) Riutilizzo. E) Le risorse.	B) Risorse naturali. E) La tutela dell'ambiente	B) Sperequazioni sociali/risorse del mondo. E) Sviluppo sostenibile cos'è.	B) Quali diritti nel mondo. E) Cosa posso fare io per l'ambiente.
CITTADINANZA DIGITALE(C)	Si veda la tabella relativa	Si veda la tabella relativa	Si veda la tabella relativa	Si veda la tabella relativa	Si veda la tabella relativa

COMPETENZE DIGITALI DECLINATE SECONDO LE CINQUE AREE DEL DIGCOMP 2.2

--

Classe prima		
	Conoscenze e abilità	Strumenti e Attività (Esempi)
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI	<ul style="list-style-type: none"> Con l'aiuto dell'insegnante, scopre come accedere e utilizzare i contenuti digitali dei libri testo. 	<ul style="list-style-type: none"> Fruizione di video didattici in rete. Visione di immagini, opere artistiche, documentari. Libri digitali e audiolibri.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> Con la guida di un adulto utilizza semplici app in piccolo gruppo. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzo della LIM per eseguire esercizi collettivi. Utilizzo dei tablet in lavori a piccolo gruppo.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> Accendere e spegnere il computer e la Lim. Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse). Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e fare giochi didattici. Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura. 	<ul style="list-style-type: none"> Produzione digitale di un testo Digital Storytelling. <ul style="list-style-type: none"> Utilizzo di app didattiche.
SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> Con il supporto dell'insegnante distingue semplici modalità per evitare rischi per la salute e il benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie. Capire che la diffusione di informazioni personali può mettere a rischio la sicurezza dei bambini. 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi di ruolo. Video informativi. Giochi simbolici. Storytelling.
RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> Accendere e spegnere in modo corretto la LIM e il computer. Aprire e chiudere un'applicazione. Impostare correttamente 	<ul style="list-style-type: none"> Uso di pc, tablet, LIM. Uso corretto di Blue Bot.

	piccoli robot.	
Classe seconda		
	Conoscenze e abilità	Strumenti e Attività (Esempi)
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI	Con l'aiuto dell'adulto, scopre come accedere e utilizzare i contenuti digitali dei libri testo e degli allegati sul registro elettronico, utilizzandoli in maniera adeguata e con un progressivo livello di autonomia.	<ul style="list-style-type: none"> • Fruizione di video didattici in rete. • Visione di immagini, opere artistiche, documentari. • Libri digitali e audiolibri.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Con la guida di un adulto utilizza semplici app in piccolo gruppo. • Comunicare attraverso Meet con i compagni in collegamento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo della LIM per eseguire esercizi collettivi. • Utilizzo dei tablet in lavori a piccolo gruppo. • Meet.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere il computer e la Lim. • Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse). • Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e fare giochi didattici. • Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Videoscrittura. • Digital Storytelling. • Utilizzo di app didattiche. • Ebook.
SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Con il supporto dell'insegnante distingue semplici modalità per evitare rischi per la salute e il benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie. • Capire che la diffusione di informazioni personali possono mettere a rischio la sicurezza dei bambini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di ruolo • Video informativi • Storytelling
RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere in modo corretto la LIM e il computer. • Aprire e chiudere un'applicazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di pc, tablet, LIM. • Uso di Blue Bot.

	impostare correttamente piccoli robot.	
Classe terza		
	Conoscenze e abilità	Strumenti e Attività (Esempi)
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Accedere e utilizzare i contenuti digitali dei libri testo e degli allegati sul registro elettronico, utilizzandoli in maniera adeguata e con un progressivo livello di autonomia. • Aprire e chiudere un file. • Aprire e chiudere un'applicazione. • Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fruizione di video didattici in rete • visione di immagini, opere artistiche, documentari • Libri digitali e audiolibri • Creare una cartella personale. • Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile. • Usare software didattici • Eseguire ricerche, on line guidate.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici app in piccolo gruppo. • comunicare attraverso Meet con i compagni in collegamento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo della LIM per eseguire esercizi collettivi. • Utilizzo dei tablet in lavori a piccolo gruppo. • Meet
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere il computer e la Lim. • Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse). • Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e fare giochi didattici. • Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Videoscrittura. • Digital Storytelling. • Utilizzo di app didattiche. • Ebook
SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Con il supporto dell'insegnante distingue semplici modalità per evitare rischi per la salute e il benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di ruolo. • Video informativi. • Storytelling.

	<ul style="list-style-type: none"> • Capire che la diffusione di informazioni personali possono mettere a rischio la sicurezza dei bambini 	
RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere in modo corretto la LIM e il computer. • Aprire e chiudere un'applicazione. • Impostare correttamente piccoli robot. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di pc, tablet, LIM. • Uso di Blue Bot.
Classe quarta		
	Conoscenze e abilità	Strumenti e Attività (Esempi)
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici programmi. • Usare il programma di videoscrittura. • Usare corsivo, grassetto e sottolineatura, colorare un testo. • Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo. • Usare la formattazione del paragrafo • Inserire elenchi puntati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fruizione di video didattici in rete. • Visione di immagini, opere artistiche, documentari. • Libri digitali e audiolibri. • Usare software. • Didattici • Eseguire ricerche, on line, guidate. • Usare software didattici di geometria. • Usare software didattici di matematica.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici app in piccolo gruppo. • Comunicare attraverso Meet con i compagni in collegamento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo della LIM per eseguire esercizi collettivi. • Utilizzo dei tablet in lavori a piccolo gruppo. • Meet.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare mappe utili per lo studio. • Realizzare semplici presentazioni in power point. 	<ul style="list-style-type: none"> • Videoscrittura. • Digital Storytelling. • Utilizzo di app didattiche. • Ebook
SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Con il supporto 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di ruolo.

	<p>dell'insegnante distingue semplici modalità per evitare rischi per la salute e il benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capire che la diffusione di informazioni personali possono mettere a rischio la sicurezza dei bambini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Video informativi. • Storytelling.
RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere in modo corretto la LIM e il computer. • Aprire e chiudere un'applicazione. • Impostare correttamente piccoli robot. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di PC, tablet, LIM. • Uso di Blue Bot.
Classe quinta		
	Conoscenze e abilità	Strumenti e Attività (Esempi)
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Usare il programma di Videoscrittura. • Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale. • Inserire tabelle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fruizione di video didattici in rete. • Visione di immagini, opere artistiche, documentari. • Libri digitali e audiolibri • Didattici. • Eseguire ricerche, on line, guidate. • Usare software didattici di geometria. • Usare software didattici di matematica.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione (email...), ricerca e svago. • Applica le corrette norme comportamentali nella comunicazione digitale (Netiquette) 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo della LIM per eseguire esercizi collettivi. • Utilizzo dei tablet in lavori a piccolo gruppo o individuali. • Partecipa al proprio contesto di vita sociale e scolastica attraverso l'utilizzo di strumenti digitali.

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare mappe concettuali utili per lo studio. • Realizzare semplici presentazioni in power point. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inserire bordi e sfondi. • Utilizzare la barra del disegno. • Inserire WordArt e Clipart.
SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Navigare in Internet attraverso un browser in modo sicuro.
RISOLVERE PROBLEMI		<ul style="list-style-type: none"> • Uso di PC, tablet, LIM. • Uso di Blue Bot

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO “DANTE ALIGHIERI”

Matematica e scienze					
AMBITI	ORE-DISCIPLINA	CLASSE I	CLASSE II	CLASSE III	VALUTAZIONE*
Salute e benessere	2 (scienze)	Alimentazione e consapevole	Fumo e alcol	Malattie sessualmente trasmissibili, dipendenze e comportamenti consapevoli	Test che potrà essere svolto in forma digitale o cartacea
Clima e	2 (scienze)	Raccolta	Ecosistemi e	Effetto serra e	Test che potrà

ambiente		differenziata	inquinamento	riscaldamento globale	essere svolto o in forma digitale o cartacea
Formazione base Protezione Civile	1 (scienze)	Informazioni generali sulla protezione civile	Informazioni generali sulla protezione civile	Informazioni generali sulla protezione civile	**
Educazione Cittadinanza Digitale	3 (matematica)	Importanza della privacy e della sicurezza in rete	Rispettare le regole della netiquette della navigazione online	Rappresentare i dati di un'osservazione e attraverso tabelle, diagrammi e grafici.	**

***Per i criteri valutativi i docenti di matematica e scienze si rifaranno al PTOF**

**** Per gli ultimi due ambiti il singolo docente deciderà se e con quali modalità effettuare la valutazione**

TECNOLOGIA					
AMBITI	ORE	Classe I	Classe II	Classe III	VALUTAZIONE*
AGENDA 2030	2	Lo sviluppo sostenibile GOAL 12	Lo sviluppo sostenibile GOAL 12	energie rinnovabili GOAL 7	Modulo Google Verifica con domande chiuse Prova comune per Dipartimento di Tecnologia
Cittadinanza digitale	3	Modificare, salvare ed archiviare gli elaborati	Esplorare la rete senza perdere di vista l'oggetto della ricerca	Caricare e scaricare materiali in rete	
Educazione ambientale	2	Raccolta differenziata GOAL 12	Lo sviluppo sostenibile GOAL 12	energie rinnovabili GOAL 7	

LETTERE					
AMBITI	ORE	Classe I	Classe II	Classe III	VALUTAZIONE*
ITALIANO	6	Costituzione; Educazione alla legalità; Rispetto delle leggi e delle regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza.			Verifica sommativa orale e scritta

STORIA	2	Costituzione e Bandiera Nazionale		
GEOGRAFIA	2	Sviluppo sostenibile e tutela dei beni comuni		
	2	Stato, Regioni, Autonomie Locali	Nascita ed ordinamento dell'UE	L'ONU, Le ONG, le problematiche delle migrazioni

Cittadinanza digitale: obiettivi di apprendimento area letteraria

Classi	Usare dispositivi tecnologici	Analizzare le modalità di utilizzo del digitale	Ricerca e interpretare le informazioni	Scegliere e valutare	Creare contenuti	Comunicare, condividere e partecipare
Prima	Modificare salvare ed archiviare gli elaborati	Comprendere che i mezzi digitali possano essere usati anche in modo poco rispettoso, a volte offensivo se non addirittura illegale. Conoscere e rispettare le regole fondamentali per un uso corretto degli strumenti digitali			Scegliere e sintetizzare contenuti provenienti da più fonti; Conoscere i principi di base per la creazione di una presentazione	
Seconda	Conoscere alcune applicazioni (per esempio Documenti e Presentazioni Google) per creare tipologie diverse di artefatti digitali;	Rispettare le regole della netiquette della navigazione online	Cercare con criterio nella rete i materiali necessari per produrre testi mediati personali	Scegliere e sintetizzare contenuti provenienti da più fonti	Conoscere i principi per la creazione di una presentazione	Inviare mail con allegati; Presentare un lavoro digitale con chiarezza

	Utilizzare la stessa App su device diversi					
Terza	Riconoscere l'attendibilità di un sito	Ragionare sul tempo-valore del proprio consumo mediale	Filtrare le informazioni rispettando la consegna data; Riconoscere l'attendibilità della fonte	Scegliere e sintetizzare contenuti provenienti da più fonti	Conoscere i principi per la creazione di una presentazione	Presentare un lavoro digitale con chiarezza e originalità

LINGUE (in sospeso educazione alla cittadinanza digitale)					
AMBITI	ORE	Classe I	Classe II	Classe III	VALUTAZIONE*
AGENDA 2030	2	comportamento sociale e regole della convivenza civile; GOAL 16	salute e benessere, alimentazione sana, sport; GOAL 2	Problemi ambientali e/o sociali; GOALS 13 e 16	Una delle seguenti modalità (eventualmente anche combinate assieme): domande chiuse e/o aperte, esercizi di completamento, di abbinamento, di sostituzione, esposizione orale, osservazione del lavoro prodotto in classe o degli interventi fatti durante la lezione

Da inserire:

Classe 1

Inviare mail con allegati

Condividere materiali tramite piattaforme [banalmente le consegne su Classroom]

Classe 2

Conoscere più Applicazioni per creare tipologie diverse di artefatti digitali [Documenti, Presentazioni per dire le più semplici]

Classe 3

Sintetizzare i contenuti provenienti da più fonti

EDUCAZIONE MOTORIA					
AMBITI	ORE	Classe I	Classe II	Classe III	VALUTAZIONE
	2	Legalità; Ed. Stradale; ed alla salute ed al benessere; Rispetto della persona e dell'ambiente. Conoscere e rispettare le regole fondamentali per un uso corretto degli strumenti digitali.			

ARTE E MUSICA					
AMBITI	ORE	Classe I	Classe II	Classe III	VALUTAZIONE
	1	Educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni, tutela e valorizzazione delle opere d'arte. Scegliere il linguaggio mediale più adatto al contesto e alla consegna.			