



REPUBBLICA ITALIANA
MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA SICILIA
ISTITUTO COMPRENSIVO CAPIZZI - CESARO'
Via Roma n. 10 - 98031 CAPIZZI (ME)
• Fax 0935.933022



: meic813006@istruzione.it



: meic813006@pec.istruzione.it

sito web: www.istitutocomprensivocapizzicesaro.edu.it

cod. mecc. **MEIC813006** Cod. fiscale **80012730836** C.U. **UFD6B0**

Curricolo di Educazione Civica AA.SS. 2025- 2028

PREMESSA

La Legge n. 92, del 20.08.2019 e il Decreto attuativo del 22 Giugno 2020, hanno introdotto l'Educazione Civica obbligatoria per tutti gli ordini di scuola, a partire dall'anno scolastico 2020/2021. A decorrere dall'anno scolastico 2024-25 sono adottate le Linee Guida per l'insegnamento dell'Educazione Civica con D.M. 183 del 7/09/2024

L'Istituto Capizzi Cesarò 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:

NUCLEO CONCETTUALE: COSTITUZIONE.

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE N. 1

Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla consapevolezza dell'appartenenza ad una comunità, sulla partecipazione e sulla solidarietà, sostenuti dalla conoscenza della Carta Costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani.

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE N. 2

Esercizio della cittadinanza attiva e consapevolezza dell'appartenenza ad una comunità locale e nazionale

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE N. 3

Rispettare le regole e le norme che governano la democrazia, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i Diritti e i Doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE N. 4

Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico.

NUCLEO CONCETTUALE: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'.

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE N. 5

Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, del decoro urbano, degli ecosistemi e delle risorse naturali per una crescita economica rispettosa dell'ambiente e per la tutela della qualità della vita.

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE N. 6

Comprendere le cause dei cambiamenti climatici, gli effetti sull'ambiente e i rischi legati all'azione dell'uomo sul territorio

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE N. 7

Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali ed immateriali

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE N. 9

Maturare scelte e condotte di contrasto all'illegalità

NUCLEO CONCETTUALE: CITTADINANZA DIGITALE

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE N. 10

Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali in modo critico, responsabile e consapevole

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE N.11

Interagire con gli altri , in modo consapevole attraverso le tecnologie digitali, rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE N. 12

Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza, evitando minacce per la salute ed il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri

Viene confermato il divieto di impiego, pure a fini didattici, dello smartphone dalla Scuola dell'infanzia fino alla Scuola secondaria di primo grado (scuola media).

Il concetto chiave che collega tutti i nuclei concettuali sopra elencati 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 si trova inserito nel PTOF, che si arricchisce, come più sopra, di nuovi contenuti e obiettivi finalizzati all'acquisizione e allo sviluppo della conoscenza e comprensione delle strutture e dei profili sociali, economici, giuridici, civici e ambientali della società. Inoltre, si intende promuovere la conoscenza e l'attuazione consapevole dei regolamenti di Istituto, dello Statuto delle studentesse e degli studenti, del Patto educativo di corresponsabilità, in quanto costituiscono strumenti concreti per sviluppare "la capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente e consapevolmente alla vita civica, culturale e sociale della comunità".

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 team o 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, il docente propone il voto in decimi o il giudizio sintetico da assegnare.

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"> o Ascolto o Attenzione ai bisogni o 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"> o Sviluppo della fantasia e della creatività o La socializzazione o 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. 2025/2028		
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	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE

COMPETENZE		
<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 - 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 e inizia a esprimerli - 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. 	<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

	<ul style="list-style-type: none"> - Accettare l'altro. - Conoscere le differenze dell'altro. - Scoprire i principali diritti e i principali doveri. - Conoscere le regole di comportamento. 	<p>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, ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. - 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, ...)

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA SCUOLA DELL'INFANZIA A.A. S.S. 2025/2028

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:	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. 	
CAMPI 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 	<p>Esprimere pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 sonore 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. 	
CAMPI D'ESPERIENZA:	CONOSCENZA DEL MONDO: EDUCAZIONE STRADALE	
3 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE

COMPETENZE		
<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 	<p>Conoscenza di percorsi prestabiliti nell’ambiente scolastico</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 	<p>Conoscere ed esplorare il territorio attraverso l’osservazione del percorso stradale (casa – scuola) oppure durante le uscite didattiche programmate</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 2025/2028		
NUCLEI CONCETTUALI:	SVILUPPO SOSTENIBILE	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	<ul style="list-style-type: none"> - Competenza alfabetica funzionale - Competenza multilinguistica 	

	<ul style="list-style-type: none"> - 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 ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme. Si confronta con gli adulti e con gli altri bambini. Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Scoprire e accettare semplici regole di convivenza. Parlare con gli adulti e con i bambini. - Ascoltare gli altri. - Iniziare a cooperare in situazioni di gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le regole di convivenza. - L'interazione sociale. - L'ascolto attivo. - Il gioco. - La collaborazione.
4 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Il bambino ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. - Riflette e si confronta con gli adulti e con gli altri bambini. - Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rispettare le regole del vivere insieme. - Avviarsi alla consapevolezza di essere titolare di diritti e doveri. - Parlare con gli adulti e con i bambini. - Sviluppare la capacità di ascolto. - Collaborare e aspettare il proprio turno in situazioni di gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le regole di convivenza. - I diritti e i doveri. - L'interazione sociale. - L'ascolto attivo. - Il gioco. - La collaborazione, la cooperazione e la condivisione.
5 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Il bambino ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. - Riflette e si confronta con gli adulti e con gli altri bambini. - Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interiorizzare le regole del vivere insieme. - Rafforzare la consapevolezza di essere titolare di diritti e doveri. - Interagire verbalmente con gli altri. - Riconoscere l'importanza di ascoltare e comprendere gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le regole di convivenza. - I diritti e i doveri. - L'interazione sociale. - L'ascolto attivo. - Il gioco. - La collaborazione, la cooperazione e la

	- Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri.	condivisione.
NUCLEI CONCETTUALI:	SVILUPPO SOSTENIBILE	
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 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 multilinguistica - Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale 	

	<ul style="list-style-type: none"> - 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:	IMMAGINI, SUONI, COLORI	
3 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Il bambino scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione musicale utilizzando la voce. - Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. 	<ul style="list-style-type: none"> - Memorizzare ed eseguire semplici canzoni dedicate agli obiettivi di sviluppo sostenibile. - Sperimentare varie tecniche e materiali grafico-pittorici. 	<ul style="list-style-type: none"> - Canzoni dedicate agli obiettivi di sviluppo sostenibile. - I materiali e gli strumenti per le tecniche espressive e creative.
4 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> -- Il bambino scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione musicale utilizzando la voce. -Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. 	<ul style="list-style-type: none"> - Memorizzare e eseguire in gruppo semplici canzoni dedicate agli obiettivi di sviluppo sostenibile. - Utilizzare diverse tecniche e materiali grafico-pittorici 	<ul style="list-style-type: none"> - Canzoni dedicate agli obiettivi di sviluppo sostenibile. - I materiali e gli strumenti per le tecniche espressive e creative.
5 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Il bambino scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione musicale utilizzando la voce. - Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretare in coro canzoni dedicate agli obiettivi di sviluppo sostenibile. - Utilizzare svariate tecniche grafico-pittoriche e molteplici materiali e strumenti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Canzoni dedicate agli obiettivi di sviluppo sostenibile. - 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 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:	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.	- Utilizzare il linguaggio verbale per comunicare. - Arricchire il lessico.	- 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.	- Arricchire gradualmente il patrimonio lessicale.	- 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.	- Arricchire il patrimonio lessicale. - Formulare ipotesi sui significati di parole nuove.	- 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 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:	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
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
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
CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA SCUOLA DELL'INFANZIA A.A. S.S. 2025/2028		
NUCLEI CONCETTUALI:	CITTADINANZA DIGITALE	
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 	

	<ul style="list-style-type: none"> - 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
<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 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
<ul style="list-style-type: none"> Il bambino: - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - L'identità personale - Le esigenze 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

	realizzare semplici attività in gruppo, con la mediazione dell'adulto - Riconoscere i rischi legati all'uso improprio della tecnologia attuale	
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 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 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:	I DISCORSI E LE PAROLE	

3 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIV DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Il bambino: - Si avvicina alla lingua scritta anche attraverso le tecnologie digitali	- Riconoscere la scrittura dal disegno	- Linguaggi simbolici
4 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Il bambino: - Si avvicina-alla lingua scritta anche attraverso le tecnologie digitali	- Riconoscere nell'esperienza quotidiana la presenza del codice scritto - Interpretare segni e codici	- Rappresentazioni grafiche, scritture spontanee e al computer
5 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Il bambino: - 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	- 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	- 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 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:	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 - 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"> - Individuare i numeri sulla tastiera e scriverli - Eseguire giochi di tipo matematico al computer o su altri strumenti digitali - Collocare nello spazio sé stesso, oggetti e persone - Verbalizzare un percorso utilizzando gli indicatori spaziali che conosce 	<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 - 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 	<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

	<ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>- Prendere visione dei numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer</p> <p>- Eseguire giochi di tipo logico, matematico topologico al computer o su altri strumenti tecnologici digitali</p>	- Esecuzione di giochi logici, matematici e topologici, attraverso l'uso di software didattici specifici
NUCLEI CONCETTUALI:	CITTADINANZA DIGITALE	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	<p>- Competenza alfabetica funzionale</p> <p>- Competenza multilinguistica</p> <p>- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale</p> <p>- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</p> <p>- Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza</p> <p>- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.</p>	
CAMPI D'ESPERIENZA:	IMMAGINI, SUONI, COLORI	
3 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Il bambino:</p> <p>- Esplora e scopre le funzioni, gli usi e le potenzialità offerte dalle tecnologie digitali, per fruire delle diverse forme artistiche</p>	<p>- Iniziare ad usare lo strumento tecnologico digitale e scoprirne usi e funzioni</p> <p>- Utilizzare semplici software didattici per la conoscenza dei colori</p>	<p>- Conoscenza e utilizzo di alcuni strumenti tecnologici digitali</p> <p>- Giochi al computer/Tablet con software didattici</p>
4 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Il bambino:</p> <p>- Esplora e scopre le funzioni, gli usi e le potenzialità offerte dalle tecnologie digitali, per fruire delle diverse forme artistiche</p>	<p>- Osservare alcuni strumenti tecnologici, scoprirne le principali funzioni</p> <p>- Realizzare semplici forme e disegni al computer o con altri strumenti tecnologici digitali</p>	<p>- I componenti principali del pc e di altri strumenti digitali</p> <p>- Giochi al computer con software didattici</p>

	- Utilizzare semplici software didattici per la conoscenza dei colori	
5 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Il bambino: - 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 • 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 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 CORPO E IL MOVIMENTO	
3 ANNI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE	OBIETTIV DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE

COMPETENZE					
Il bambino: - Controlla l'esecuzione del gesto (coordinamento oculo- manuale, motricità- fine). - Sa muoversi su indicazione coordinando i movimenti degli arti e la lateralità.		- Giochi per controllare la coordinazione oculo manuale - Assumere e modificare elementari schemi motori su imitazione e/o su comando verbale		- Coordinazione oculo-manuale - Coordinazione dei movimenti del corpo	
4 ANNI					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		CONOSCENZE	
Il bambino: - Controlla l'esecuzione del gesto (coordinamento oculo- manuale, motricità fine). - Sa muoversi su indicazione coordinando i movimenti degli arti e la lateralità		- Affinare la coordinazione visuo-motoria e oculo-manuale - Controllare e coordinare i movimenti del corpo.		- Coordinazione oculo-manuale - La motricità fine - Coordinazione dei movimenti del corpo	
5 ANNI					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		CONOSCENZE	
Il bambino: - Controlla l'esecuzione del gesto (coordinamento oculo- manuale, motricità fine). - Sa muoversi con destrezza su indicazione coordinando i movimenti degli arti e la lateralità		- 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		- 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. 2025/2028					
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.	Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di	Sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle	5

		Le emozioni.	consapevolezza di sé.	diversità.	
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	ITALIANO, ARTE, MUSICA	- Problematiche legate all'ambiente; - Acquisizione della consapevolezza e dei comportamenti corretti	- Saper usare i sensi per ricavare informazioni; - Imparare a prendersi cura della natura.	- 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.	4
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

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	- 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.	Comprende il significato delle regole per la convivenza sociale e le rispetta	4
COMPETENZA DIGITALE	TRASVERSALE ALLE ALTRE DISCIPLINE	Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni e procedure.	- 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	2

				necessità, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali; utilizza creativamente le tecnologie.	
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. - E' in grado di decodificare semplici indicazioni ed informazioni. 	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.		
	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 	Scrivere lettere, semplici parole e frasi con programma di video- scrittura.	Identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali, giudica la loro importanza e lo scopo	

	TECNOLOGIA	strumenti. 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.		
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	TECNOLOGIA, SCIENZE	Flora e fauna del proprio ambiente di vita.	- 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 sé.	Utilizzare in modo corretto lo spazio intorno a sé.	Sa gestire in modo corretto lo spazio intorno a sé.	1
COMPETENZA DIGITALE	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					35
CLASSE SECONDA					
	DISCIPLINA	CONTENUTI	OBIETTIVI	COMPETENZE	ORE
COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA	ITALIANO, ARTE, MUSICA, INGLESE	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. - Lettura, creazione ed esecuzione di un codice (reticoli su carta quadrettata) 	Tradurre idee in codice e programmare giochi.		3	
				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 	Definire l'interpretazione degli oggetti utilizzati per rappresentare l'informazione (legenda).	Utilizza creativamente le tecnologie, applicando una serie di indicazioni date.	1	

		persone nello spazio.			
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	ITALIANO, ARTE, MUSICA	- Problematiche legate all'ambiente; - Acquisizione della consapevolezza e dei comportamenti corretti.	- Saper usare i sensi per ricavare informazioni; - Imparare a prendersi cura della natura.	- 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. 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.	- 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.	Si muove e gestisce in modo corretto lo spazio intorno a sé.	1
	RELIGIONE	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	STORIA	Causa ed effetto	Comprendere il significato delle regole per la convivenza	Elabora regole di comportamento corretto per il rispetto e la tutela	4

CITTADINANZA	GEOGRAFIA, SCIENZE, TECNOLOGIA	- Regole negli ambienti: mare, montagna e città. - Rispetto degli esseri viventi. - Educazione stradale.	sociale e rispettarle. 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	dell'ambiente naturale. Sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé , rispetto delle diversità .	
COMPETENZA DIGITALE	SCIENZE MOTORIE TRASVERSALE (TUTTE LE DISCIPLINE)	Attività di programmazione con il corpo su grandi scacchiere e/o su reticoli. Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure.	Coordinare ed utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro seguendo le indicazioni dell'insegnante. - Decodificare semplici istruzioni. - Usare in modo guidato giochi didattici.	Utilizza creativamente le tecnologie, applicando una serie di indicazioni date. 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.	1 3
TOTALE ORE ANNUE					36
CLASSE TERZA					
	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	Utilizzare word per redigere testi, ricerche ed elaborati	Identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le	2

		un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.	vari.	informazioni digitali, giudica la loro importanza e lo scopo.	
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	TECNOLOGIA, SCIENZE	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	GEOGRAFIA, SCIENZE, TECNOLOGIA, 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
	MATEMATICA ARTE	Elaborazione e manipolazione di immagini geometriche. 3	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
	STORIA, GEOGRAFIA, SCIENZE	Attività di programmazione visuale a blocchi ed esecuzione di algoritmi.	Imparare a scrivere comandi, in ordine e risolvere i problemi utilizzando algoritmi.		
		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
	TRASVERSALE (TUTTE LE DISCIPLINE)	Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure.	- 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	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	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.	- 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	Si riconosce e agisce come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio originale e positivo contributo	5

			comportamento		
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	- Netiquette - Codice binario; esecuzione di algoritmi; programmazione visuale a blocchi; “pixel art”.	- 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 le 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	- 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	Rispettare le regole di comportamento nei diversi contesti sociali. Seguire le regole di comportamento dettate, oltre che dal codice, anche dal buon senso	5
	SCIENZE	- 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	ITALIANO, ARTE, MUSICA	Correlazioni tra l'uso delle risorse e l'alimentazione	Comprendere l'interdipendenza uomo e ambiente.	Sa leggere le relazioni tra diversità alimentari e territorio	3

PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE COMPETENZA DIGITALE	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 sé.	Utilizzare in modo corretto lo spazio intorno a sé.	Utilizza in modo corretto lo spazio intorno a sé.	1
TOTALE ORE ANNUE					34
CLASSE QUINTA					
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	DISCIPLINA	CONTENUTI	OBIETTIVI	COMPETENZE	ORE
COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA	ITALIANO, STORIA	- Diritti umani. - Ricorrenze significative. - Costituzione	- 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.	5
	TECNOLOGIA	Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file. - I pericoli del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili. - Dipendenze, uso dei social network e sicurezza, frodi on line, adescamento... - Ambienti-editorscratch: immagini, testo, video, sonoro. - Attività on-line su "Programma e futuro".	Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni. Fornire competenze di base rispetto a situazioni di rischio potenziale che si possono verificare nell'uso quotidiano delle varie tecnologie e dei network. Sperimentare la programmazione visuale.	Conosce le procedure da attivare per la protezione personale dei dati e dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile. 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	Comprendere il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle	Educare alla convivenza civile e democratica	4

	GEOGRAFIA	culturale 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.	Essere sensibile ai problemi dell'ambiente naturale nel rispetto e nella tutela dello stesso in funzione di uno sviluppo sostenibile.	2
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	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
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	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
COMPETENZA DIGITALE	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	Lo spazio intorno a sé.	Utilizzare in modo corretto lo	Utilizza in modo corretto lo spazio	1

	MOTORIE E SPORTIVE		spazio intorno a sé.	intorno a sé.	
TOTALE ORE ANNUE					33

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO A.A.S.S. 2025/2028

CLASSE PRIMA

	DISCIPLINA	CONTENUTI	OBIETTIVI	COMPETENZE	ORE
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	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	4
COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA	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	4
	MUSICA E STRUMENTO	L'Inno nazionale	L'origine dell'Inno nazionale	Riconoscere il valore morale dell'Inno	2
	ARTE	I simboli dell'identità nazionale	Saper riprodurre i simboli dell'identità nazionale	Riconoscere gli elementi del patrimonio artistico culturale	
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE	ARTE E IMMAGINE	Il patrimonio naturale, artistico e culturale	- Educare al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio artistico/culturale e dei beni pubblici comuni - Conoscere ed apprezzare le bellezze naturali, culturali ed artistiche	- 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 PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE					

COMPETENZA DIGITALE	SCIENZE	<p>Educazione ambientale e limitazione dell'impatto antropico su idrosfera e atmosfera (eventuali visite guidate naturalistiche e altre attività comprese nel progetto "Territorio e ambiente")</p> <p>Concetto e tutela della biodiversità: specie a rischio di estinzione e aree protette</p>	<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 e 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 	4
COMPETENZA DIGITALE	MATEMATICA	<p>Ricerca di video su internet</p> <p>Lettura ed interpretazione di tabelle e grafici relativi agli argomenti di scienze</p>	<p>Saper individuare i siti adeguati e attendibili per la ricerca di informazioni inerenti agli argomenti trattati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere dati utili 	<p>E' in grado di comprendere il concetto di dato e individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper leggere un grafico - Ricavare informazioni utili dalla lettura di un grafico 	1 1
<p>COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE</p> <p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>COMPETENZA DIGITALE</p>	<p>GEOGRAFIA</p> <p>TECNOLOGIA</p>	<p>Le aree protette art.9</p> <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 	<p>Conoscere la distribuzione e comprendere l'importanza delle aree protette a livello regionale e nazionale</p> <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 	<p>Rispetta, conserva e cerca di migliorare l'ambiente in quanto patrimonio a disposizione di tutti</p> <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 	2 2

		- Il ciclo di vita e il riciclo dei materiali studiati Componenti del computer, hardware e software, memoria CPU, ingressi e uscite	- Garantire modelli sostenibili di produzione e consumo Conoscere i componenti del computer e il loro funzionamento	tecnologico E' in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente	2
COMPETENZA DIGITALE	INGLESE	Netiquette	Saper utilizzare un linguaggio appropriato in rete	E' in grado di rispettare i comportamenti nella rete	1
		Favourite Apps	Saper utilizzare in modo responsabile le app e i social network	E' consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.	1
	FRANCESE	Les symboles de la France	Saper riprodurre i simboli dell'identità nazionale	Riconoscere gli elementi del patrimonio artistico culturale	1
		Reperire in rete informazioni su "Lo sport"	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	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	2
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.	2
COMPETENZA DIGITALE					
TOTALE ORE ANNUE					34
CLASSE SECONDA					
	DISCIPLINA	CONTENUTI	OBIETTIVI	COMPETENZE	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	4
	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	4
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE COMPETENZA DIGITALE	GEOGRAFIA	Aree protette dell'U.E. art.9	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
	SCIENZE	Educazione alla salute Educazione alimentare	- 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 2
	MATEMATICA	- Calcolo del contenuto calorico di un pasto	Ipotizzare benefici e conseguenze di una corretta alimentazione		1
COMPETENZA DIGITALE	MATEMATICA	Elaborazione dei dati, creazione di tabelle e grafici	- Riconoscere dati utili - Costruire tabelle e grafici	- Saper leggere un grafico - Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche e infografiche - Ricavare informazioni utili dalla lettura di un grafico	1

COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE COMPETENZA DIGITALE	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 	2
COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA COMPETENZA DIGITALE	INGLESE	Il bullismo Il cyberbullismo	<ul style="list-style-type: none"> - Educare al rispetto, alla convivenza civile e democratica - Saper agire in rete rispettando se stessi e gli altri 	<ul style="list-style-type: none"> - Assumere e mettere in pratica comportamenti di solidarietà e inclusione - Essere consapevole dei rischi della rete e riuscire ad individuarli 	1 1
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE COMPETENZA DIGITALE	SCIENZE MOTORIE RELIGIONE ARTE IMMAGINE -	La corretta alimentazione Rispetto della natura: il Creato e il Costruito Il patrimonio naturale, artistico e culturale	<ul style="list-style-type: none"> Comprende e spiega le conseguenze fisiche e psichiche di una scorretta alimentazione - Educare al rispetto della natura e dell'ambiente - Educare al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio 	<ul style="list-style-type: none"> Acquisisce il concetto di salute come bene privato e sociale Rispetta, conserva e cerca di migliorare l'ambiente in quanto patrimonio a disposizione di tutti Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e 	2 2 1

			<p>artistico/culturale e dei beni pubblici comuni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere ed apprezzare le bellezze naturali, culturali ed artistiche - Essere in grado di apprezzare il valore e la tipicità di oggetti e forme del patrimonio ambientale 	<p>ambientale ed è sensibile ai problemi della tutela e conservazione</p>	
<p>COMPETENZA DIGITALE</p> <p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>COMPETENZA DIGITALE</p>	<p>TECNOLOGIA</p> <p>FRANCESE</p>	<p>Disegno geometrico mediante l'utilizzo di appropriati software</p> <p>La netiquette</p>	<p>Saper utilizzare i programmi adatti per la realizzazione di disegni geometrici</p> <p>Saper individuare i siti adeguati e attendibili per la ricerca di informazioni inerenti agli argomenti trattati</p>	<p>E' in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione</p> <ul style="list-style-type: none"> - E' in grado di comprendere il concetto di dato e individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti 	2
<p>COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p>	<p>ARTE E IMMAGINE</p> <p>MUSICA E STRUMENTO</p>	<p>I simboli dell'identità europea</p> <p>L'Inno europeo</p>	<p>Saper riprodurre i simboli dell'identità nazionale e sovranazionale</p> <p>L'origine dell'Inno europeo</p>	<p>Riconosce gli elementi del patrimonio artistico culturale</p> <p>Riconosce il valore morale dell'Inno europeo</p>	<p>1</p> <p>2</p>
TOTALE ORE ANNUE					33
CLASSE TERZA					
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	DISCIPLINA	CONTENUTO	OBIETTIVO	COMPETENZA	ORE
COMPETENZA DIGITALE	ITALIANO	Educazione alla legalità: navigare in rete senza naufragare	Saper agire in rete rispettando se stessi e gli altri	E' consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli	2
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	4
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE COMPETENZA DIGITALE	GEOGRAFIA	Le aree protette art.9	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
	SCIENZE	- Educazione alla salute con particolare riferimento alla tematica delle dipendenze - La sicurezza negli ambienti di vita	- Sviluppare atteggiamenti consapevoli e corretti per il benessere personale e della collettività - Conoscere i comportamenti da assumere in situazioni di emergenza	- 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	Coding	Sviluppare competenze logiche e capacità di problem solving in modo creativo attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco	Prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie.	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
	FRANCESE	Il cyberbullismo	Saper agire in rete rispettando se stessi e gli altri	Essere consapevole dei rischi della rete e riuscire ad individuarli	1
COMPETENZA	FRANCESE	La nature et l'écologie	- Conoscere, valorizzare e	Riconosce gli elementi principali	1

PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE			avere cura del patrimonio naturale	del patrimonio ed è sensibile ai problemi della tutela e conservazione	
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE COMPETENZA DIGITALE	TECNOLOGIA ARTE IMMAGINE storico-naturalistico presente nel proprio territorio	Le fonti di energia rinnovabili: la sostenibilità energetica Il patrimonio naturale, artistico e culturale	- 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 - Conoscere ed apprezzare le bellezze naturali, culturali ed artistiche - Tutelare il patrimonio ambientale e valorizzare l'arte paesaggistica locale e nazionale	- 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 - Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale ed è sensibile ai problemi della tutela e conservazione - Elabora progetti di conservazione, recupero e valorizzazione del patrimonio	2 2
COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA -	ARTE IMMAGINE MUSICA E STRUMENTO	La libertà Canti di libertà	Saper riprodurre i simboli dell'identità nazionale e sovranazionale - L'origine dei diversi canti	Riconosce gli elementi del patrimonio artistico culturale Riconosce il valore morale dei canti	2 2
COMPETENZA DIGITALE INGLESE	INGLESE	"Computers speak English": la terminologia informatica "My identity was stolen": la	- Conoscere le varie parti del computer e i loro nomi in inglese - Saper agire in rete	- Riconoscere e memorizzare la terminologia in inglese relativa al computer e alle sue componenti - Essere consapevole dei rischi	1 1

		sicurezza in internet	rispettando e proteggendo se stessi e gli altri	della rete; come riuscire a individuarli	
COMPETENZA ALFABETICA E FUNZIONALE COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE COMPETENZA DIGITALE	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
	RELIGIONE	Solidarietà tra pari e culture diverse	- Saper accogliere e condividere posizioni diverse dalle proprie, valorizzando le differenze culturali	- Attiva azioni di solidarietà	2
TOTALE ORE ANNUE					34