REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "RANDACCIO – TUVERI – DON MILANI - COLOMBO"
Via Venezia, 2 - 09126 Cagliari - Tel. 070 302870 / 303373 - Fax 070 300199
C.M. CAIC81200V - C.F. 92030830928 - CODICE IBAN: IT 90 H 01015-04803-000070342605
E-Mail caic81200v@istruzione.it PEC caic81200v@pec.istruzione.it Sito Internet: www.randaccio-tuveri-donmilani.edu.it

CURRICOLO VERTICALEPER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE SECONDO LE NUOVE INDICAZIONI a.s.2025-2026

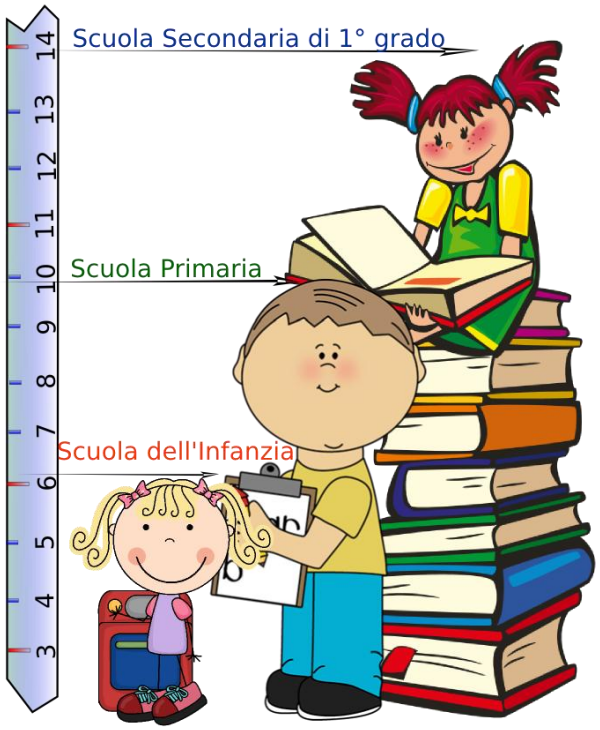
SOMMARIO

CURRICOLO VERTICALEPER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE SECONDO LE NUOVE INDICAZIONI a.s.2025-2026 1
PREMESSA 6
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE 9
QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO 9
IL QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO DELLE OTTO COMPETENZE CHIAVE: 11
AREA LINGUISTICA 13
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE 13
COMPETENZE SPECIFICHE 13
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE 14
AREA MULTILINGUISTICA 15
COMPETENZE TRASVERSALI SPECIFICHE 15
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE 15
AREA MATEMATICA-SCIENTIFICA E TECNOLOGICA 17
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA 17
COMPETENZE SPECIFICHE 17
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE 17
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA IN MATERIA DI CITTADINANZA 23
COMPETENZE TRASVERSALI SPECIFICHE 23
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE 23

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE 25
COMPETENZE SPECIFICHE 25
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE 25
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE 27
COMPETENZE SPECIFICHE 27
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE 27
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE 28
COMPETENZE SPECIFICHE 28
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE 28
AREA DEI LINGUAGGI NON VERBALI 29
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE 29
COMPETENZE SPECIFICHE 29
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE 30
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE: LINGUAGGIO ARTISTICO 31
COMPETENZE SPECIFICHE 31
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE 32
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE AD IMPARARE E COMPETENZA PERSONALE E SOCIALE 33
COMPETENZE SPECIFICHE 33
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE 33
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA 35
COMPETENZE SPECIFICHE 35

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE 35
STEAM 36
Competenze e traguardi STEAM 36
Metodologie STEAM 43
Strategie per l'apprendimento STEAM 45
CURRICOLO ORIENTAMENTO 46
CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA 61
PREMESSA 61
I NUCLEI FONDANTI 63
La valutazione 68
La struttura e la verticalità 69
PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE RIFERITE ALL'INSEGNAMENTO TRASVERSALE DELL'EDUCAZIONE CIVICA 71
Nucleo concettuale: COSTITUZIONE 71
Obiettivi di apprendimento 72
Nucleo concettuale: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ 78
Obiettivi di apprendimento 78
Nucleo concettuale: CITTADINANZA DIGITALE 84
Obiettivi di apprendimento 84
VALUTAZIONE ATTRAVERSO I LIVELLI DI COMPETENZA SCUOLA DELL'INFANZIA 87
GRIGLIA DI VALUTAZIONE EDUCAZIONE CIVICA SCUOLA INFANZIA 88
Fascia di età 3-4 anni 88

Fascia di età 5 anni 91
SCUOLA PRIMARIA 94
CURRICOLO EDUCAZIONE CIVICA AS. 2024/25 94
VALUTAZIONE 95
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADOCURRICOLO EDUCAZIONE CIVICA 101
Traguardi di competenza trasversali 101
Griglia di valutazione 110



PREMESSA

L'istituto Comprensivo Statale"Randaccio Tuveri don Milani Colombo"è costituito da tre ordini di scuola: infanzia, primaria, secondaria di primo grado. Si è sempre configurato come comunità che persegue appieno la propria funzione pubblica impegnandosi per il successo formativo di tutti e di ognuno, con particolare attenzione agli studenti più deboli.

Le finalità dell'Istituto e il curricolo sono formulati con particolare riguardo agli aspetti cognitivi, affettivi, relazionali, corporei, estetici, etici, spirituali dell'alunno. La scuola favorisce lo sviluppo delle competenze culturali di base, metodologiche, metacognitive, sociali e critiche che

consentiranno di imparare ad apprendere anche in contesti in continuo mutamento. Questo nuovo Curricolo rappresenta un completamento ed un' integrazione del Curricolo Verticale adottato negli anni precedenti, anche per le nuove sollecitazioni culturali, sociali e istituzionali.
Sulla base di queste nuove competenze sono stati individuati i traguardi formativi e gli obiettivi di apprendimento per lo sviluppo delle competenze al termine della Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di primo grado. "I traguardi costituiscono criteri per la valutazione delle competenze attese e, nella loro scansione temporale, sono prescrittivi, impegnando così le istituzioni scolastiche affinché ogni alunno possa conseguirli, a garanzia dell'unità del sistema nazionale e della qualità del servizio". Il Curricolo si articola attraverso i CAMPI DI ESPERIENZA nella scuola dell'Infanzia, attraverso DISCIPLINE nella scuola del primo ciclo d'istruzione, perseguendo finalità specifiche poste in continuità orizzontale con l'ambiente di vita dell'alunno e verticale fra i due segmenti. Esso costruisce le competenze partendo dalle conoscenze e dalle abilità, individuando percorsi che chiamano in causa i saperi, le abilità disciplinari, le risorse del territorio e dell'ambiente, le attività laboratoriali e le uscite didattiche per concorrere allo sviluppo integrale dell'alunno. In quest'ottica, Curricolo e Competenze, sono strettamente intrecciati e la certificazione delle competenze, alla fine di ogni ciclo scolastico, avviene al termine di "una regolare osservazione,documentazione e valutazione delle competenze".

Nella sua articolazione verticale la formazione scolastica si attua a partire dalla scuola dell'infanzia per proseguire nella scuola del primo ciclo di istruzione, quest'ultimo comprensivo della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado. Finalità principale della scuola è l'acquisizione delle conoscenze e delle abilità fondamentali per sviluppare le competenze culturali di base nella prospettiva dello sviluppo integrale della persona e dei suoi talenti. Il concetto di talento è intrinsecamente legato al potenziale cognitivo di ogni alunno che, se stimolato da un ambiente in grado di valorizzarne le potenzialità, può conseguire esiti positivi anche nelle situazioni di maggiore fragilità. Una scuola che stimola i talenti, infatti, non si limita a rendere performative le conoscenze, ma espande le opportunità di emancipazione personale affinché gli studenti, grazie alla scuola, possano trovare la loro realizzazione personale. Tale finalità attinge all'art. 3 della Costituzione che impegna la Repubblica a «rimuovere gli ostacoli di ordine economico e sociale che, limitando di fatto la libertà e l'eguaglianza dei cittadini, impediscono il pieno sviluppo della persona umana». A tal fine la scuola promuove l'inclusione e la pratica consapevole della cittadinanza; previene l'evasione dell'obbligo di istruzione e contrasta la dispersione; valorizza le inclinazioni di ciascuno; persegue con ogni mezzo il miglioramento della qualità del sistema di istruzione.

Le discipline STEAM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Matematica, Arte) sono integrate all'interno del curricolo verticale per costruire un percorso formativo progressivo e olistico lungo tutti i livelli di scolarità, dalla scuola dell'infanzia alla secondaria.

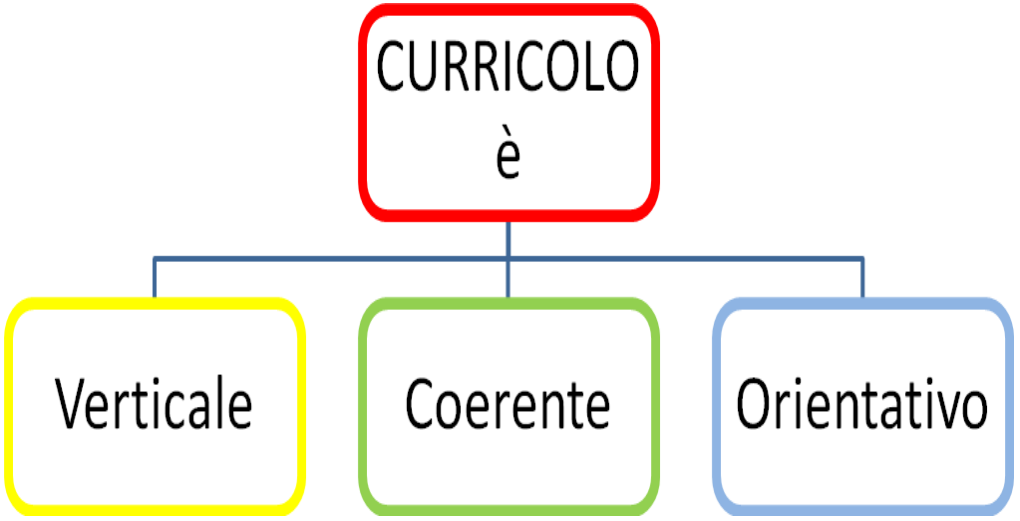
Si rende necessario sviluppare competenze a tutto tondo e abbattere la separazione delle materie per un apprendimento basato su progetti interdisciplinari e pratici che favoriscano lo sviluppo di abilità trasversali fondamentali come l'esercizio del pensiero critico, del pensiero creativo, la capacità di comunicare e di lavorare in gruppo al fine di formare studenti che siano persone preparate e coscienti in una società in continua evoluzione.

Integrare le discipline STEAM nel curricolo verticale significa dunque progettare una solida base di conoscenze scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche, arricchita dalla prospettiva artistica e umanistica, che prepari gli studenti ad essere cittadini attivi e consapevoli.

Si sottolinea inoltre quanto il corretto approccio alla esplicitazione dei contenuti delle discipline STEAM – trattate in modo esaustivo nella sezione ad esse dedicata - richiami e al contempo valorizzi pratiche, metodologie e competenze già contemplate all'interno di ogni parte del Curricolo Verticale per Competenze del nostro Istituto Comprensivo.

Potremmo infine succintamente così riassumere lo scenario delineato, nell'ottica della promozione e della valorizzazione delle “4C”:

Sviluppare il pensiero critico, la creatività, la comunicazione e la collaborazione attraverso discussioni e attività di gruppo, in un ambiente inclusivo in cui gli errori siano visti come opportunità di apprendimento e sviluppo della resilienza.



COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE
QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO

- Indicazioni nazionali per il Curricolo 2012 Nuovi Scenari 2017.
- Certificazione delle Competenze al termine della Scuola Primaria D.M. 7/10/2017 Certificazione delle Competenze al termine del Primo Ciclo di Istruzione D.M. 7/10/2017
- Raccomandazioni dell'Unione Europea relative alle Competenze Chiave per l'apprendimento permanente del 22/05/2018
- Valutazione periodica e finale delle alunne e degli alunni delle classi della scuola primaria - O.M. n°17 del 24/12/2020
- Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'Educazione Civica L. 92 2019
- Quadro Europeo di riferimento DigComp 2.0 della Commissione Europea del 2016
- Quadro Europeo di riferimento DigComp 2.1 della Commissione Europea del 2017
- Quadro Europeo di riferimento DigComp 2.2 della Commissione Europea del 2022
- Introduzione dell'insegnamento di Educazione Motoria da parte di docente specialista - Legge n° 234 del 2021
- Decreto Ministeriale 30 aprile 2021, n. 147 promuovere le metodologie didattiche innovative, incluse le discipline STEAM.
- Decreto Legge n. 152/2021 (convertito nella Legge n. 233/2021) includere l'approccio agli apprendimenti della programmazione informatica (coding) e della didattica digitale tra le priorità nazionali della formazione dei docenti

La definizione e descrizione delle competenze chiave per l'apprendimento permanente, di seguito riportata, è contenuta nell'allegato alla "RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO" del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE), aggiornata nel 2018 a seguito della presa d'atto delle conseguenze sociali innescate dai rapidi e incessanti mutamenti provocati dalla diffusione e radicamento di abilità digitali e tecnologiche, alla base della sostituzione in atto delle professioni, per come sono state finora conosciute, con delle nuove ("RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO" del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente (Testo rilevante ai fini del SEE) (2018/C 189/01)).
Le competenze chiave intendono porre le basi per creare società più uguali e più democratiche, soddisfano la necessità di una crescita

inclusiva e sostenibile, di coesione sociale e di ulteriore sviluppo della cultura democratica. Ai fini della raccomandazione europea le competenze sono definite come una combinazione di CONOSCENZE, ABILITA' e ATTEGGIAMENTI, in cui :

1. La conoscenza si compone di fatti e cifre, concetti, idee e teorie che sono già stabiliti e che forniscono le basi per comprendere un certo settore o argomento;

2. Per abilità si intende sapere ed essere capaci di eseguire processi ed applicare le conoscenze esistenti al fine di ottenere risultati;

3. Gli atteggiamenti descrivono la disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni. Esse si sviluppano in una prospettiva di apprendimento permanente, dalla prima Infanzia a tutta la vita adulta, mediante l'apprendimento formale, non formale e informale in tutti i contesti. Le competenze chiave sono considerate tutte di pari importanza; ognuna di esse contribuisce a una vita fruttuosa nella società. Esse si sovrappongono e sono interconnesse; gli aspetti essenziali per un determinato ambito favoriscono le competenze in un altro. Elementi quali il pensiero critico, la risoluzione di problemi, il lavoro di squadra, le abilità comunicative e negoziali, le abilità analitiche, la creatività e le abilità interculturali sottendono a tutte le competenze chiave.

IL QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO DELLE OTTO COMPETENZE CHIAVE:

Competenza alfabetica funzionale	Indica la capacità di creare, esprimere e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta). Comprendere i punti chiave di un discorso complesso, riguardo sia temi concreti sia astratti, integrando con argomentazioni sulla base di quanto è noto. Interagire adeguatamente e in modo creativo utilizzando materiali visivi, sonori e digitali e in vari contesti culturali e sociali quali istruzione e formazione, lavoro, vita domestica e tempo libero. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo
Competenza multilinguistica	Definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. Indica la capacità di utilizzare la lingua a livello elementare in forma orale e scritta (comprensione orale e scritta, produzione scritta e produzione/interazione orale) in semplici situazioni di vita quotidiana relative ad ambiti di immediata rilevanza e su argomenti familiari e abituali, compresi contenuti di studio di altre discipline. Riconoscere le più evidenti somiglianze e differenze tra le lingue e le culture oggetto di studio.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematica per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico - matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta la capacità di usare modelli matematici, di pensiero e presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi….) e la disponibilità a farlo. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologia e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e dalla responsabilità individuale del cittadino.
Competenza digitale	La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), la sicurezza (possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione dei problemi ed il pensiero critico.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	La competenza personale, sociale e la capacità di imparare ad imparare consiste nella capacità di riflettere su se stessi. Di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare ad imparare, a favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole ed inclusivo.

Competenza in materia di cittadinanza	La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di comprendere la necessità di una convivenza civile, pacifica e solidale per la costruzione del bene comune e agire in modo coerente. Esprimere le proprie personali opinioni e sensibilità nel rispetto di sé e degli altri. Partecipare nelle forme possibili alla vita civica e sociale, grazie alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici di base. Riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Assumere atteggiamenti rispettosi dell'ambiente, dei beni comuni sulla base dei principi di sostenibilità e salvaguardia.
Competenza imprenditoriale	La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee ed opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione dei problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale e sociale. Comporta la capacità di dimostrare spirito di iniziativa, produrre idee e progetti creativi. Assumersi le proprie responsabilità, chiedere aiuto e fornirlo quando necessario. Riflettere su se stessi e misurarsi con le novità e gli imprevisti. Orientare le proprie scelte in modo consapevole.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale implica la comprensione ed il rispetto di come le idee e i significati vengano espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee apprezzando la diversità attraverso il teatro, il cinema, la danza, i giochi, l'arte e il design, la musica. Aiuta a maturare consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio storico e geografico all'interno di un mondo caratterizzato da diversità.

COMPETENZE CHIAVE	**SCUOLA DELL'INFANZIA**	**SCUOLA PRIMARIA**	**SCUOLA SECONDARIA di PRIMO GRADO**
Competenza alfabetica funzionale	I discorsi e le parole (Comunicazione, lingua, cultura)	Area linguistica	Italiano
Competenza multilinguistica	I discorsi e le parole	Area linguistica	Inglese Francese Spagnolo
Competenza matematica, competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	La conoscenza del mondo (ordine-misura-spazio-tempo-natura)	Area matematica-scientifica-tecnologica	Matematica Scienze Tecnologia

Competenza digitale	Tutti i campi di esperienza (linguaggi, creatività) Espressione)	Tutti gli ambiti disciplinari	Tutte le discipline
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Tutti i campi di esperienza	Tutti gli ambiti disciplinari	Tutte le discipline
Competenze in materia di cittadinanza	Il sé e l'altro Tutti i campi di esperienza	Ambito socio-antropologico Tutti gli ambiti disciplinari	Tutte le discipline
Competenza imprenditoriale	Tutti i campi di esperienza	Tutti gli ambiti disciplinari	Tutte le discipline
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Il corpo e il movimento	Area motoria Ambito espressivo	Storia Arte e immagine Scienze motorie Religione

AREA LINGUISTICA
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
COMPETENZE SPECIFICHE
Competenza: 1. Padroneggiare gli strumenti espressivi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti 2. Ascoltare e comprendere testi di vario tipo 3. Leggere e comprendere e interpretare testi di vario tipo 4. Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi 5. Ampliare il proprio lessico 6. Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento

Scuola dell'infanzia	Campi di esperienza: **I DISCORSI E LE PAROLE**	
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: **AREA LINGUISTICA**	Discipline concorrenti: **TUTTE**
Scuola Secondaria di I°grado	Discipline di riferimento: **ITALIANO**	

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL' INFANZIA	**TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA**	**TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI 1° GRADO**
Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative Ascolta e comprende. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media**.** Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la	L'allievo partecipa a scambi comunicativi. Ascolta e comprende. Legge e comprende testi di vario tipo. Legge testi di vario genere e formula su di essi giudizi personali. Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti. Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali. Riflette sull'organizzazione logico-sintattica della frase semplice	L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo,oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali**.** Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri. Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente. Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici. Legge testi letterari di vario tipo e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti. Scrive correttamente testi di tipo diverso adeguati a situazione, argomento, scopo,

pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.		destinatario. Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori. Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base. Riconosce termini specialistici; adatta i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa. Applica, in situazioni diverse, le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; utilizza le conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione i significati dei testi

AREA MULTILINGUISTICA			
COMPETENZE TRASVERSALI SPECIFICHE			
1. utilizzare gli strumenti essenziali per gestire l'intenzione comunicativa verbale 2. leggere, comprendere e interpretare testi scritti 3. produrre brevi testi di vario tipo utilizzando il linguaggio specifico della disciplina 4. ampliare il patrimonio lessicale 5. riflettere sulle regole della lingua e sulle differenze tra culture diverse			
Scuola dell'infanzia	Campi di esperienza: **I DISCORSI E LE PAROLE**		
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: **INGLESE**	Discipline concorrenti: **TUTTE**	
Scuola Secondaria di I°grado	Discipline di riferimento: **INGLESE, FRANCESE, SPAGNOLO**		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL'	**TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC.**	**TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI 1° GRADO**	

INFANZIA	PRIMARIA	
Comprende semplici indicazioni in lingua straniera date dall'insegnante. Comprende semplici parole legate al proprio ambiente con brevi filastrocche e canzoncine Interagisce nel gioco, ripete e memorizza vocaboli.	Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti conosciuti. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall' insegnante. Interagisce nel gioco e comunica con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. Individua alcuni elementi culturali e linguistici propri della lingua straniera.	Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali. Descrive oralmente e per iscritto aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. Legge testi di vario tipo con tecniche adeguate allo scopo. Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari. Stabilisce relazioni tra semplici e le menti linguistico - comunicativi e culturali propri delle lingue di studio.

AREA MATEMATICA-SCIENTIFICA E TECNOLOGICA		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA		
COMPETENZE SPECIFICHE		
Competenza matematica: **Competenze di base in Scienze e Tecnologia e Ingegneria**	1. Operare con le quantità 2. Collocare nello spazio 3. Cogliere relazioni 1. Osservare e descrivere oggetti e fenomeni 2. Progettare, sperimentare e verificare ipotesi 3. Intervenire, trasformare e produrre 4. Comprendere l'impatto delle scienze, delle tecnologie e dell'ingegneria sull'ambiente naturale	
Scuola dell'infanzia	Campi di esperienza: **LA CONOSCENZA DEL MONDO**	
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: **MATEMATICA**	Discipline concorrenti: **Italiano, Scienze motorie,Musica, Storia, Tecnologia e Informatica, scienze**
Scuola Secondaria di I°grado	Discipline di riferimento: **MATEMATICA**	

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL' INFANZIA	**TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA**	**TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI 1° GRADO**
Il bambino sa raggruppare e ordinare secondo criteri diversi,confrontare e valutare quantità, utilizzare semplici simboli per registrare, compiere misurazioni mediante semplici strumenti. Dimostra di sapersi orientare nell'organizzazione cronologica della	L'alunno riconosce e utilizza rappresentazioni matematiche e si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri interi, decimali, razionali e relativi e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. Riesce a risolvere facili problemi in	L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.

giornata. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini come davanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc. Segue correttamente un percorso sulle basi di indicazioni verbali. Sa riferire correttamente eventi del passato recente, della loro collocazione temporale e sa formulare riflessioni e considerazioni relative al futuro immediato e prossimo.	tutti gli ambiti di contenuto, descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, anche multimediali, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici, che ha imparato, siano utili per operare nella realtà. Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo e utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra…) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro.).. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo. Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, descrive il procedimento seguito e riconosce	Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi. Utilizza e interpreta il linguaggio matematico e ne coglie il rapporto con il linguaggio naturale. Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà. Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi. Utilizza e interpreta il linguaggio matematico e ne coglie il rapporto con il linguaggio naturale. Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà. Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e

	strategie di soluzione diverse dalla propria. Utilizza rappresentazione di dati, tabelle e grafici, in situazioni significative per ricavare informazioni. Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, anche multimediali, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici, che ha imparato, siano utili per operare nella realtà.	prendere decisioni. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi. Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite. Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di un'argomentazione corretta. Utilizza e interpreta il linguaggio matematico e ne coglie il rapporto con il linguaggio naturale. Nelle situazioni di incertezza si orienta con valutazioni di probabilità. Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA		
Scuola dell'infanzia	Campi di esperienza: **LA CONOSCENZA DEL MONDO**	
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: **SCIENZE, TECNOLOGIA**	Discipline concorrenti: **Italiano, Storia, Geografia, Informatica, Matematica, Ed.Fisica**
Scuola Secondaria di I°grado	Discipline di riferimento: **SCIENZE, TECNOLOGIA**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL' INFANZIA	**TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA**	**TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI 1° GRADO**
Il bambino osserva il proprio corpo, i fenomeni naturali, gli organismi viventi e i loro ambienti, accorgendosi dei loro cambiamenti. Si dimostra curioso, esplorativo, pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. Conosce i giorni della settimana, sa orientarsi nel tempo della vita quotidiana e sa cogliere le trasformazioni naturali. Compie semplici esperimenti per osservare le trasformazioni degli elementi naturali. Esplora e scopre possibili funzioni ed usi di semplici strumenti tecnologici.	L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere; Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, ma anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne	L'alunno sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni. Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti . Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo ; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali. Riconosce, nell'ambiente che lo circonda, i principali sistemi tecnologici e le loro molteplici relazioni con l'ambiente stesso. V. Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e individua le diverse forme di energia coinvolte. Conosce e utilizza oggetti, strumenti e semplici macchine di uso comune ed è in grado di descriverne la funzione principale ed il funzionamento in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.

	riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. Conosce e utilizza oggetti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, ma anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio-temporali. Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi	L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite . È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso. L'alunno è consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra,del carattere finito delle risorse,nonché dell'ineguaglianza dell'accesso ad esse e adotta modi di vita ecologicamente responsabili. Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo dell'uomo. Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico. Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. Sa utilizzare procedure e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi anche complessi, collaborando e cooperando con i compagni. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali

	di livello adeguato, elabora semplici modelli. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato; Trova le varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. L'alunno individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. Trova le varie fonti (libri, internet,discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.	o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o linguaggi multimediali.

	Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA IN MATERIA DI CITTADINANZA		
COMPETENZE TRASVERSALI SPECIFICHE 1. Utilizzare gli strumenti di conoscenza per sviluppare la consapevolezza di sé, il rispetto delle diversità, il confronto responsabile e il dialogo. 2. Partecipare in modo responsabile alla vita sociale nel rispetto delle regole condivise. 3. Riconoscere il valore del patrimonio culturale come bene comune e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando il proprio contributo originale e positivo. 4. Comprendere l'importanza dei valori etici e religiosi per una consapevole crescita del senso morale e civile, responsabile e solidale.		
Scuola dell'infanzia	Campi di esperienza: **TUTTI**	
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: **TUTTE**	
Scuola Secondaria di I°grado	Discipline di riferimento: **TUTTE**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC.	**TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC.**	**TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI 1° GRADO**

DELL' INFANZIA	PRIMARIA	
Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare e confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. 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 altre. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Il bambino raggiunge una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.	L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. Agisce in modo responsabile rispettando gli altri. L'alunno assume responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. Riconosce e rispetta le regole del vivere comune. Riconosce i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini, a livello locale e nazionale Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale come bene comune da difendere e rispettare. Comprende il legame esistente tra i valori squisitamente religiosi e quelli etico-sociali, che stanno alla base di	Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo Si confronta con la complessità dell'esistenza ed impara a dare valore ai propri comportamenti per relazionarsi in maniera armoniosa con gli altri, con il mondo che lo circonda. Conosce aspetti del patrimonio culturale italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati. Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare. Riconosce i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini e i principi che costituiscono il fondamento etico delle società, sanciti dalla costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte internazionali. Si pone domande di senso in vista di un libero e responsabile progetto di vita, sviluppando un'identità capace di accoglienza.

	una responsabile e solidale convivenza civile. Riconosce i principi che costituiscono il fondamento etico delle società (equità, libertà, coesione sociale), sanciti dalla Costituzione, dal diritto nazionale e dalle Carte internazionali.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE		
COMPETENZE SPECIFICHE		
Scuola dell'infanzia	Campi di esperienza: **IL SE' EL'ALTRO**	
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: **RELIGIONE**	
Scuola Secondaria di I°grado	Discipline di riferimento: **RELIGIONE**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL' INFANZIA	**TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA**	**TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI 1° GRADO**
Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.	L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo Insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive; riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone	L'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul Trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra Dimensione religiosa e culturale. A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo. Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della

	motivo per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. Riconosce che la Bibbia è il libro sacro per cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza. Si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del cristianesimo; identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento; coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore	salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del Cristianesimo delle origini. Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviare un'interpretazione consapevole. Riconosce linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), ne individua le tracce presenti in ambiti locali, italiano, europeo e nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale. Coglie le indicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. Inizia confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.

	che essi hanno nella vita dei cristiani	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
COMPETENZE SPECIFICHE		
Competenza: 1. Conoscere le opere del patrimonio culturale locale e non, espresse con linguaggi diversi. 2. Essere in grado di apprezzare, esprimere idee, esperienze ed emozioni attraverso diverse forme espressive.		
Scuola dell'infanzia	Campi di esperienza: **il corpo e il movimento**	
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: **ambito espressivo, area motoria**	
Scuola Secondaria di I°grado	Discipline di riferimento: **arte ed immagine, musica, scienze motorie**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL' INFANZIA	**TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA**	**TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI 1° GRADO**
Comprendere il linguaggio della cultura locale e non, sperimentandolo attraverso gesti, immagini, suoni. Manifesta le proprie esperienze, i propri sentimenti e le opinioni avvalendosi dei linguaggi sperimentati. Sviluppare il senso di appartenenza ad una comunità e all'interazione fra culture diverse.	Acquisire una personale sensibilità estetica ed un atteggiamento di consapevole attenzione verso il patrimonio artistico. Sviluppare atteggiamenti di curiosità e maturare autonomia di giudizio. Sviluppare la capacità di esprimersi e comunicare in modo creativo e personale. Relazionarsi con gli altri in modo	Acquisire una personale sensibilità estetica ed un atteggiamento di consapevole attenzione verso il patrimonio artistico. Sviluppare atteggiamenti di curiosità e maturare autonomia di giudizio. Individuare ed utilizzare gli strumenti e i materiali per la realizzazione di un lavoro, adattandosi in modo pertinente al contesto specifico richiesto. Comprendere e valutare eventi, materiali, opere musicali conoscendone i significati in relazione ai diversi contesti storico-culturali. Sviluppare la capacità di esprimersi e comunicare in modo creativo e personale.

	adeguato ed efficace. Utilizzare i linguaggi di base appresi per descrivere eventi, fenomeni ecc. Sviluppare il senso di appartenenza ad una comunità e all'interazione fra culture diverse	Relazionarsi con gli altri in modo adeguato ed efficace. Utilizzare i linguaggi di base appresi per descrivere eventi, fenomeni ecc. Sviluppare il senso di appartenenza ad una comunità e all'interazione fra culture diverse. Si pone domande di senso in vista di un libero e responsabile progetto di vita, sviluppando un'identità capace di accoglienza.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE		
COMPETENZE SPECIFICHE		
Competenza: 1 Ricercare e analizzare dati e informazioni attraverso gli strumenti digitali 2 Utilizzare gli strumenti digitali per produrre elaborati 3 Utilizzare gli strumenti digitali per interagire con gli altri 4 Utilizzare in modo consapevole e critico l'AI		
Scuola dell'infanzia	Campi di esperienza: **TUTTI**	
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: **TUTTE**	
Scuola Secondaria di I°grado	Discipline di riferimento: **TUTTE**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL' INFANZIA	**TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA**	**TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI 1° GRADO**
L'alunno conosce alcuni sistemi telematici e le loro applicazioni. Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare ed	L'alunno è consapevole dell'importanza delle TIC (tecnologie dell'informazione e della comunicazione) come mezzi di diffusione della cultura e dell'informazione, nonché come	L'alunno comprende l'importanza delle TIC (tecnologie dell'informazione e della comunicazione) come mezzi di diffusione della cultura e dell'informazione, nonché come mezzi utili per l'espletamento di una vasta serie di attività (videoscrittura, impaginazione, grafica, collegamento in rete,ecc.) Utilizza con autonomia motori di ricerca e strumenti digitali per reperire informazioni

esprimersi attraverso di esse. Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni guidato dall'insegnante. Utilizza il pc per visionare immagini, documentari, testi multimediali.	mezzi utili per l'espletamento di una vasta serie di attività (videoscrittura, impaginazione, grafica, collegamento in rete, ecc…) Guidato, utilizza motori di ricerca e strumenti digitali per reperire informazioni utili e pertinenti alla realizzazione del lavoro Sa utilizzare gli strumenti informatici e i più comuni software operativi per supportare il proprio lavoro. Conosce le regole per un corretto utilizzo degli strumenti informatici e dell' AI.	utili e pertinenti alla realizzazione del lavoro Sa utilizzare gli strumenti informatici e i più comuni software operativi, sfruttandone al massimo le funzioni, per supportare il proprio lavoro. Conosce e applica le regole per un corretto e critico utilizzo degli strumenti informatici e dell'AI.

AREA DEI LINGUAGGI NON VERBALI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
COMPETENZE SPECIFICHE		
Competenza: LINGUAGGIO CORPOREO: 1. Percezione e conoscenza del proprio corpo in relazione allo spazio e dal tempo 2. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva attraverso il gioco, la psicomotricità, lo sport, le regole e il fairplay 3. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza		
Scuola dell'infanzia	Campi di esperienza: **IL CORPO IN MOVIMENTO**	
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: **SCIENZE MOTORIE**	

Scuola Secondaria di I°grado	Discipline di riferimento: **SCIENZE MOTORIE**	Discipline concorrenti: **TUTTE**
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL' INFANZIA	**TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA**	**TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI 1° GRADO**
Riconosce il proprio corpo e le sue diverse parti; Vive interamente la propria corporeità; Matura condotte che suscitano un'autonomia globale; riconosce i ritmi del proprio corpo, differenzia la sessualità' ed adotta pratiche corrette per la cura e l 'igiene del corpo e per l ' alimentazione; prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori applicandoli alle varie attività (individuali e di gruppo); interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza e nella comunicazione espressiva. rappresenta il corpo in forma statica e dinamica in relazione a sé stesso e agli altri.	L'alunno acquisisce consapevolezza di sè' attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti; utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e artistiche; sperimenta informa semplificata e progressivamente sempre più' complessa, diverse gestualità' tecniche; sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco - sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva; comprende all'interno delle varie	L'alunno e' consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti; utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattandone il movimento in situazione di gioco; utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre attivamente i valori sportivi (fair play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole; e' capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità' e di impegnarsi per il bene comune; riconosce, ricerca ed applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine ad un sano stile di vita e alla prevenzione: rispetta alcuni criteri base di sicurezza per se' e per gli altri; riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psicofisico legati alla cura del proprio corpo, ad un corretto regime alimentare.

	occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle; agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso di attrezzi e trasferisce tale consapevolezza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico, riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psicofisico legati alla cura del proprio corpo, ad un corretto regime alimentare.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE: LINGUAGGIO ARTISTICO		
COMPETENZE SPECIFICHE		
Competenza: 1. Esplorare e sperimentare 2. Ascoltare e descrivere 3. Comunicare ed esprimere 4. osservare, leggere e interpretare		
Scuola dell'infanzia	Campi di esperienza: **IMMAGINI, SUONI, COLORI**	
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: **ARTE E MUSICA**	

Scuola Secondaria di I°grado	Discipline di riferimento: **ARTE E MUSICA**	Discipline concorrenti: **TUTTE**
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL' INFANZIA	**TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA**	**TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI 1° GRADO**
Il bambino scopre il paesaggio sonoro riproducendolo attraverso voce, corpo e oggetti; Sperimenta, esplora e combina i primi alfabeti musicali per produrre semplici semplici sequenze sonore; si esprime attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività' manipolative utilizzando materiali, strumenti e tecniche diverse; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie; segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi e di animazione); sviluppa interesse per l'ascolto della musica. sviluppa interesse per la produzione di opere d'arte.	Esplora, discrimina ed elabora eventi sonori rispetto alla qualità', allo spazio alla fonte, al ritmo, all'intensità' e al fattore emotivo; gestisce diverse possibilità espressive della voce imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; esegue da solo e in gruppo semplici brani vocali appartenenti a generi e culture musicali differenti; riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale utilizzandoli nella pratica; ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere; utilizza le conoscenze del linguaggio visuale per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini attraverso tecniche, materiali e strumenti diversificati;	Partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti; è in grado di ideare produrre e realizzare anche attraverso l'improvvisazione messaggi musicali e multimediali; comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali conoscendone i significati, anche in relazione alle proprie esperienze musicali e ai diversi contesti storico culturali; utilizza in modo funzionale e autonomo tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi; realizza elaborati personali e creativi applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo; legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici,culturali e ambientali. conosce i principali beni del patrimonio artistico, culturale e ambientale del proprio territorio.

	utilizza le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi: espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi; Utilizza i diversi codici del linguaggio visuale per osservare, descrivere e leggere immagini; conosce i principali beni paesaggistici ed artistico- culturali presenti nel proprio territorio e mette in atto comportamenti di rispetto e di tutela.	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE AD IMPARARE E COMPETENZA PERSONALE E SOCIALE		
COMPETENZE SPECIFICHE		
Competenza: 1. Acquisire e interpretare l ’informazione 2. Individuare collegamenti/relazioni e saperli trasferire in nuovi contesti 3. Organizzare il proprio apprendimento dal punto di vista metodologico		
Scuola dell’infanzia	Campi di esperienza: **TUTTI**	
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: **TUTTE**	
Scuola Secondaria di I°grado	Discipline di riferimento: **TUTTE**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL’ INFANZIA	**TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA**	**TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI1° GRADO**

Ripensa alle proprie azioni e ricostruisce il proprio pensiero; Ascolta con attenzione; utilizza semplici strategie di memorizzazione; Interiorizza con la guida dell'insegnante la successione delle fasi di un semplice compito; utilizza le informazioni possedute per risolvere semplici problemi; usa semplici strumenti predisposti dall'insegnante per la sequenza e la relazione di pochi e semplici concetti; rappresenta in modo grafico le proprie azioni ed esperienze; condivide l'uso dei giochi e dei materiali; rispetta le regole;	L'alunno reperisce tutte le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse; usa le proprie conoscenze ed abilità per applicarle in una serie di contesti diversi; individua semplici collegamenti tra informazioni appartenenti a campi diversi e le utilizza per risolvere semplici problemi di esperienza; è capace di gestire i propri tempi di apprendimento e riconosce l 'importanza del lavoro collaborativo; riconosce e applica le regole nei diversi ambienti di vita quotidiana; interagisce nei lavori di gruppo rispettando i vari punti di vista; applica semplici strategie di organizzazione delle informazioni e compila elenchi, liste e semplici tabelle.	L'alunno reperisce tutte le informazioni necessarie provenienti da fonti diverse, le confronta per stabilirne l'attendibilità, le seleziona a seconda delle priorità e dello scopo; raccoglie ed interpreta dati attraverso la ricerca personale e di gruppo; acquisisce consapevolezza del proprio stile di apprendimento; sviluppa autonomia di studio; organizza le informazioni in quadri di sintesi coerenti, utilizzando anche schemi, diagrammi, mappe, ecc.; è in grado di trasferire in modo pertinente quanto appreso in nuovi contesti e situazioni; dato un compito, un progetto da realizzare, distingue le fasi e le pianifica nel tempo, individuando le priorità delle azioni, le risorse a disposizione, le informazioni disponibili e quelle mancanti; riflette su quanto appreso, ha maturato una consapevolezza critica sul processo personale di apprendimento svolto ed è in grado di valutarlo; partecipa in modo efficace e costruttivo.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA		
COMPETENZE SPECIFICHE		
Competenza: 1. Valutare e decidere 2. Progettare in modo creativo e originale 3. Interagire con gli altri per trovare soluzioni e risolvere problemi		
Scuola dell'infanzia	Campi di esperienza: **TUTTI**	
Scuola Primaria	Discipline di riferimento: **TUTTE**	
Scuola Secondaria di I°grado	Discipline di riferimento: **TUTTE**	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. DELL' INFANZIA	**TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. PRIMARIA**	**TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SC. SECONDARIA DI1° GRADO**
L'alunno, guidato dall'insegnante, collabora nel gruppo di lavoro o di gioco per individuare problemi, formulare e selezionare soluzioni; assume e porta a termine compiti ed iniziative; realizza semplici progetti individuali e di gruppo; trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; usa la manualità per realizzare semplici prodotti	lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze. È in grado di assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo (coordinare il lavoro, tenere i tempi, documentare il lavoro, reperire materiali ecc.). ▯ pianifica le proprie azioni per giungere a obiettivi comuni **Competenza specifica 2** Confrontandosi con gli altri, pianifica le fasi di una consegna ed è in grado di rispettarne i tempi **Competenza specifica 3** Guidato, individua problemi, formula e seleziona soluzioni; collabora nel gruppo di lavoro o di gioco, tenendo conto dei diversi punti di vista e confrontando la propria idea con quella altrui.	

STEAM

Riferimenti normativi: I riferimenti normativi per l'approccio STEAM in Italia sono principalmente legati alle politiche del Ministero dell'Istruzione e del Merito, che promuove le discipline STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) e, di conseguenza, anche le STEAM (aggiungendo l'Arte), attraverso il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) e piani di formazione per il personale docente, come previsto dal decreto legge n.152/2021 (convertito nella legge n. 233/2021) e dal decreto ministeriale 30 aprile 2021, n.147.

Decreto Ministeriale 30 aprile 2021, n. 147: In attuazione di questo decreto, il Ministero ha emanato avvisi per promuovere le metodologie didattiche innovative, incluse le discipline STEAM.

Decreto Legge n. 152/2021 (convertito nella Legge n. 233/2021): Questo decreto ha introdotto la necessità di includere l'approccio agli apprendimenti della programmazione informatica (coding) e della didattica digitale tra le priorità nazionali della formazione dei docenti, anche in otticaSTEAM, per favorire lo sviluppo delle competenze digitali e la parità di genere nell'istruzione.

Competenze e traguardi STEAM

L'approccio STEM parte dal presupposto che le sfide di una modernità sempre più complessa e in costante mutamento non possono essere affrontate che con una prospettiva interdisciplinare, che consente di integrare e contaminare abilità provenienti da discipline diverse (scienza e matematica con tecnologia e ingegneria) intrecciando teoria e pratica per lo sviluppo di nuove competenze, anche trasversali. Per questa ragione vengono indicate con "4C" le competenze potenziate nell'approccio integrato STEM:

- Critical thinking (pensiero critico)

- Communication (comunicazione)

- Collaboration (collaborazione)

- Creativity (creatività)

CRITICAL THINKING- PENSIERO CRITICO
Pensare in maniera critica vuole dire identificare e valutare le informazioni, stabilire l'importanza dei concetti, comprendere le connessioni, rilevare incongruenze ed errori, risolvere i problemi in modo organizzato e costruire argomenti in maniera fondata e obiettiva. Il pensiero critico è un ***processo aperto e flessibile*** *e non smette mai di mettere in discussione la realtà, compresi i valori e le convinzioni che genera.*

Competenze specifiche	Traguardi alla conclusione della scuola dell'Infanzia	Traguardi alla conclusione della scuola Primaria	Traguardi alla conclusione della scuola Secondaria

Individuare e risolvere situazioni problematiche; sviluppare il pensiero logico-matematico e creativo usando modelli di presentazione di base.	L'alunno/a sa: • Individuare e verbalizzare situazioni problematiche in diversi ambiti di esperienza • Ordinare e raggruppare elementi secondo criteri logici diversificati. • Verificare e valutare le caratteristiche specifiche di elementi secondo criteri logici diversificati.	L'alunno/a sa: • Problematizzare fatti, eventi, fenomeni, situazioni, sottoposti alla sua osservazione o riflessione. • Analizzare una semplice situazione problematica formulando ipotesi e proposte, per la risoluzione • Costruire grafici di tipologie diverse dopo aver studiato un fenomeno e ricavarne relazione e concetti. • Stimare misure, individuando gli strumenti più adatti e riconosce in contesti reali forme dello spazio e le rappresenta graficamente e anche in maniera creativa. • Conoscere la grammatica delle immagini (il segno, le forme, il punto, la linea, la superficie, il volume …). • Codificare e decodificare semplici schemi, mappe, tabelle e grafici elaborati personalmente.	L'alunno/a sa: • Analizzare una situazione problematica formulando ipotesi o proposte per la sua risoluzione. • Stimare misure individuando gli strumenti più adatti e riconosce in contesti reali forme dello spazio e le rappresenta graficamente; • Conoscere la grammatica delle immagini (il segno, le forme, il punto, la linea, la superficie, il volume …) e decodifica il linguaggio • Codificare e decodificare schemi, mappe e tabelle e grafici elaborati personalmente.
Osservare i fenomeni fondamentali del mondo fisico e biologico; riconoscere gli interventi dell'uomo sull'ambiente e agire per la sua tutela.	L'alunno/a sa: • Acquisire informazioni attraverso l'esperienza sensoriale, l'ascolto di testi narrativi, la visione di immagini e filmati. • Rispettare le regole comuni per relazionarsi positivamente nel gruppo classe e nell'ambiente che lo	L'alunno/a sa: • Esplorare i fenomeni con un approccio scientifico, osservare e descrivere lo svolgimento dei fatti, formulare domande, anche sulla base di ipotesi personali, proporre e realizzare semplici esperimenti. • Riconoscere e distinguere gli elementi naturali o antropici e stabilire relazioni tra l'uomo e l'ambiente. • Individuare le conseguenze dell'azione	L'alunno/a sa: • Esplorare e sperimentare in laboratorio e all'aperto lo svolgimento dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause. • Riconoscere e distinguere gli elementi naturali e/o antropici; stabilire relazioni e riflette sulle conseguenze delle azioni dell'uomo assumendo e promuovendo scelte e comportamenti sostenibili.

	circonda. • Individuare e rispettare le regole necessarie per il rispetto dell'ambiente e la sua tutela.	dell'uomo sull'ambiente. • Riconoscere e riflettere sui problemi legati all'ambiente, assumendo e promuovendo scelte e comportamenti sostenibili.	

COMMUNICATION– COMUNICAZIONE

(COMPETENZA DIGITALE)

La comunicazione, ovvero l'abilità di saper trasmettere in modo efficace informazioni agli altri, la capacità di adattare il proprio linguaggio ai diversi media utilizzati e l'abilità di trasmettere le proprie idee e i propri processi decisionali quando si comunica con i membri di un team. Un approccio STEAM incentrato sull'applicazione e la pratica può aiutare gli studenti a cimentarsi in attività progettuali di gruppo in cui mettere alla prova le proprie abilità comunicative.

Competenze specifiche	Traguardi alla conclusione della scuola dell'Infanzia	Traguardi alla conclusione della scuola Primaria	Traguardi alla conclusione della scuola Secondaria
Saper trasmettere informazioni efficacemente, in forma orale, scritta, e visiva adattando il proprio linguaggio ai diversi contesti.	L'alunno/a sa: • Utilizzare diversi codici espressivi e mezzi in relazione al contesto specifico di comunicazione. • Scegliere, guidati, strumenti di ricerca semplice o di gioco per comunicare e condividere, con adulti e coetanei la propria esperienza.	L'alunno/a sa: • Ricavare semplici informazioni da fonti scritte, orali, visive e digitali appartenenti a tipologie (fonti) diverse. • Predisporre semplici schemi organizzati di un argomento per produrre elaborati digitali e non. • Utilizzare le immagini e i testi per comunicare semplicemente in maniera creativa.	L'alunno/a sa: • Ricavare informazioni corrette da fonti scritte, orali, visive e digitali appartenenti a tipologie diverse; • Predisporre degli schemi organizzati di un argomento per produrre elaborati digitali e non. • Utilizzare in maniera efficace le immagini e i testi per comunicare efficacemente in maniera creativa.
Possedere le strumentalità di base per l'utilizzo delle TIC e	L'alunno/a sa: • Scegliere tecnologie digitali	L'alunno/a sa: • Riconoscere le parti principali del computer	L'alunno/a sa: • Riconoscere e utilizzare le

saper comunicare con esse ed utilizzarle in maniera etica e sicura.	semplici per l'interazione e la comunicazione. • Individuare semplici regole per la condivisione di materiali, strumenti, ambienti. • Utilizzare in sicurezza le tecnologie digitali secondo tempi e modalità stabilite. • Individuare con l'aiuto di domande guidate, quali sono i rischi e le minacce per sé e per gli altri in specifici contesti di gioco apprendimento	e utilizzare le sue funzionalità di base in modo consapevole conoscendo e riconoscendo i rischi collegati all'utilizzo delle tecnologie informatiche più comuni. • Utilizzare la rete, con la diretta supervisione dell'adulto, per cercare informazioni e semplici testi e immagini anchecon il supporto di semplici tecnologie innovative.	principali parti di un pc; utilizzare software per creare prodotti multimediali in modo originale; • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

COLLABORATION – COLLABORAZIONE (IMPARARE A IMPARARE- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE)
Imparare a collaborare significa lavorare con gli altri in modo armonico, aiutandosi l'un l'altro, dividendo i compiti e le scadenze in maniera equa e in base alle proprie attitudini e capacità. Anche in questo caso, le discipline STEM possono aiutare gli alunni, fin dalla scuola dell'infanzia e dalla scuola primaria, ad impegnarsi in un obiettivo che sia collaborativo e non competitivo, in cui lo sforzo di ciascuno può portare al raggiungimento di un traguardo comune. Una forma di collaborazione ancora più avanzata tra persone che utilizzano strumenti digitali come piattaforme online, app e software per condividere informazioni e lavorare insieme allo stesso progetto è la ***"digital collaboration"****, una metodologia di lavoro nuova e più performante di quella tradizionale che consente di abbattere le barriere fisiche ed avere una migliore gestione del tempo.*

Competenze specifiche	**Traguardi alla conclusione della scuola dell'Infanzia**	**Traguardi alla conclusione della scuola Primaria**	**Traguardi alla conclusione della scuola Secondaria**

Organizzare il lavoro assegnato e il proprio apprendimento in maniera creativa, gestire il tempo e le informazioni.	L'alunno/a sa: • Familiarizzare con il linguaggio di base della programmazione (coding) in un contesto di gioco. • Rispettare le regole comuni per relazionarsi positivamente ed essere disponibili a collaborare nel gruppo.	L'alunno/a sa: • Organizzare il proprio lavoro in modo originale in rapporto al tempo a disposizione divenendo sempre più autonomo.	L'alunno/a sa: • Distinguere le fasi del lavoro, le pianifica nel tempo, individuando le priorità delle azioni, le risorse, gli strumenti e le informazioni, rielaborandole in modo originale.
Rispettare le regole e assumere comportamenti responsabili nei confronti dei pari, degli adulti dell'ambiente, collaborando attivamente e risolvendo conflitti.	L' alunno/a sa: • Riconoscere e rispettare, le regole di convivenza civile. • Riconoscere le emozioni, nominarle, distinguerle e utilizzarle in maniera funzionale nel confronto con i pari e gli adulti.	L'alunno/a sa: • Accettare e rispettare le regole di convivenza e, guidato, comprendere le conseguenze delle proprie azioni. • Prendersi cura dell'ambiente in cui si trova e instaura buoni rapporti con gli adulti e con i pari collaborando per la risoluzione dei conflitti.	L'alunno/a sa: • Rispettare le regole condivide comprendendone l'importanza e la necessità assumendosi la responsabilità
Riflettere sul proprio percorso e avere consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni.	L'alunno/a sa: • Portare a compimento semplici attività strutturate proposte dagli adulti. • Svolgere, in autonomia, attraverso l'utilizzo di simboli, semplici autovalutazioni del proprio operato.	L'alunno/a sa: • Organizzare e gestire le attività da solo/a, in coppia o in piccolo gruppo. • Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni e compilare elenchi, liste e semplici tabelle.	L'alunno/a sa: • Riflettere su quanto appreso, matura una consapevolezza critica sul processo personale di apprendimento ed è in grado di valutarlo, cogliendo gli elementi di forza e di debolezza.

CREATIVITY- CREATIVITA' **(SENSO D'INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ)**
È la capacità di utilizzare le conoscenze e la fantasia per creare e produrre idee nuove. La creatività, sebbene venga solitamente associata all'ambito artistico, non è affatto un'abilità lontana dalle materie scientifiche, in quanto il pensiero creativo è la capacità di pensare fuori dagli schemi, trovando soluzioni innovative ai problemi.

Competenze specifiche	**Traguardi alla conclusione della scuola dell'Infanzia**	**Traguardi alla conclusione della scuola Primaria**	**Traguardi alla conclusione della scuola Secondaria**
Pianificare e gestire i progetti in modo creativo e innovativo.	L'alunno/a sa: • Collaborare in piccolo gruppo per la realizzazione di un prodotto finale. • Proporre e realizzare, portandole a compimento, semplici attività didattiche o di gioco. • Pianificare e organizzare giochi con regole inventate, anche in collaborazione con il gruppo dei pari.	L'alunno/a sa: • Individuare, con l'aiuto dell'insegnante, gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte personali. • Progettare e cooperare in gruppo per l'esecuzione di un semplice prodotto o di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. • È capace di proporre idee nuove e originali.	L'alunno/a sa: • Proporre idee nuove e originali, di metterle in atto collaborando con i pari e con gli adulti di riferimento. • Redigere semplici progetti in tutte le sue fasi, valutando gli esiti e documentandoli.

Metodologie STEAM	
Laboratorialità e learning by doing	L'apprendimento esperienziale, attraverso attività pratiche e laboratoriali, è un modo efficace per favorire l'apprendimento delle discipline STEAM. Il coinvolgimento in attività pratiche e progetti consente di porre gli studenti al centro del processo di apprendimento, favorendo un approccio collaborativo alla risoluzione di problemi concreti. Questo approccio, inoltre, aiuta gli studenti a riflettere sul proprio processo di apprendimento, stimolandoli a identificare le proprie strategie di apprendimento, a individuare eventuali difficoltà, ad applicare strategie volte a sviluppare la consapevolezza delle proprie abilità e del proprio progresso.
Problem solving e metodo induttivo	Lo sviluppo delle competenze di *problem solving* è essenziale se promosso attraverso attività che mettano gli studenti di fronte a problemi reali e li sfidino a trovare soluzioni innovative. Il metodo induttivo, che parte dall'osservazione dei fatti e conduce alla formulazione di ipotesi e teorie, è un approccio efficace per lo sviluppo del pensiero critico e creativo. L'apprendimento basato sul problem solving e su sfide progettuali consente agli studenti di sviluppare competenze pratiche e cognitive attraverso l'elaborazione di un progetto concreto. Gli studenti possono identificare un problema, pianificare, implementare e valutare soluzioni, sviluppando così una comprensione approfondita dei concetti e delle abilità coinvolte. Inoltre, stabilire collegamenti con il mondo reale può rendere l'apprendimento più significativo e coinvolgente. È proprio la matematica, come disciplina che consente di comprendere e costruire la realtà, sostiene lo sviluppo del pensiero logico fornendo gli strumenti necessari per la descrizione e la comprensione del mondo e per la risoluzione dei problemi.

Attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa	L'osservazione dei fenomeni, la proposta di ipotesi e la verifica sperimentale della loro attendibilità possono consentire agli studenti di apprezzare le proprie capacità operative e di verificare sul campo quelle di sintesi. In questo modo si incoraggiano gli studenti a diventare autonomi nell'apprendimento favorendo lo sviluppo di competenze trasversali come la gestione del tempo e la ricerca indipendente. Ciò può essere facilitato fornendo opportunità per l'autovalutazione, la pianificazione individuale e la scelta di attività di apprendimento in base agli interessi e alle preferenze degli studenti. La ricerca di soluzioni innovative a problemi reali stimola il ragionamento attraverso la scomposizione e ricomposizione dei dati e delle informazioni e, specialmente quando la situazione può essere inquadrata sotto una molteplicità di punti di vista e non presenta soluzioni univoche, attiva il pensiero divergente, favorendo lo sviluppo della creatività.
Promozione del pensiero critico nella società digitale	L'utilizzo di risorse digitali interattive, come simulazioni, giochi didattici o piattaforme di apprendimento online, può arricchire l'esperienza di apprendimento degli studenti. Queste risorse offrono spazi di esplorazione, sperimentazione e applicazione delle conoscenze, rendendo l'apprendimento più coinvolgente e accessibile. L'utilizzo delle nuove tecnologie non deve essere però subìto ma governato dal sistema scolastico. Deve essere mirato ad incentivare gli studenti a sviluppare il pensiero critico al fine di diventare cittadini digitali consapevoli. La creazione di un pensiero critico può essere incoraggiata attraverso attività che richiedono la raccolta, l'interpretazione e la valutazione dei dati, nonché la capacità di formulare argomentazioni basate su prove scientifiche.
Adozione di metodologie didattiche innovative	Per sviluppare la curiosità e la partecipazione attiva degli studenti, la scuola dovrebbe superare i modelli trasmissivi, ricorrendo anche alle tecnologie, adottando una didattica attiva che pone gli studenti in situazioni reali che consentono di apprendere, operare, cogliere i cambiamenti, correggere i propri errori, supportare le proprie argomentazioni. La diffusione delle migliori esperienze attuate negli ultimi anni incentiva il processo di trasformazione della didattica, soprattutto per l'approccio integrato alle discipline STEAM.

Strategie per l'apprendimento STEAM

Tinkering*: è* una forma di apprendimento informale in cui si "impara facendo" per esprimersi e sperimentare. Infatti, lo scopo è insegnare a "pensare con le mani" e ad apprendere sperimentando con strumenti e materiali (realizzando oggetti con materiali poveri). L'alunno è stimolato a sperimentare e le vari e attività devono essere realizzate in gruppo.

TEAL (Technology Enabled Active Learning: tecnologia per l'apprendimento attivo): è una metodologia didattica, che vede unite lezione frontale, simulazioni e attività laboratoriali sul computer per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione. La classe TEAL prevede una serie di strumenti tecnologici da utilizzare in spazi con specifiche caratteristiche (ad es. ampiezza, luminosità, ecc.), con arredi modulari e quindi facilmente riconfigurabili a seconda delle necessità: spazi e tecnologie sono interconnessi.

PBL (ProblemBased Learning: l'**apprendimento basato sui problemi)**: è un approccio pedagogico centrato sullo studente che utilizza l'analisi di un dato problema quale scenario di partenza per l'acquisizione di nuove conoscenze. In particolare, i discenti vengono incoraggiati attivamente al ragionamento e alla risoluzione del problema ricavando e attingendo in modo autonomo a tutte le fonti informative necessarie a tale scopo.

Design thinking: è un modo di fare didattica, rendendo designer gli studenti stessi: vuol dire applicare in classe un approccio didattico che permetta di mettersi in gioco e di esercitare una serie di competenze, così come fa il designer, con uno studio dell'oggetto richiesto (anche un racconto, un testo poetico) rispetto al committente e questo può essere applicato a qualsiasi ambito disciplinare.

Hackathon: è un termine che deriva dall'unione della parola hack, utilizzata in ambito informatico, e marathon. Il termine è stato diffuso per la prima volta nel 1999, coniato da esperti informatici in occasione di alcuni eventi che li vedevano impegnati a trovare insieme delle soluzioni per migliorare il sistema operativo al quale stavano lavorando e per risolvere alcuni problemi. Questa metodologia è stata poi introdotta in ambito didattico per promuovere il ragionamento e il gioco di squadra. Gli studenti, quindi, si trasformano in programmatori, esperti di grafica, di web design, comunicatori e progettisti. Si dividono i compiti ed imparano a comprendere meglio i diversi talenti mettendo in piedi un progetto completo, sia nella fase ideativa che espositiva. Gli hackathon possono essere così un'opportunità per la scuola che in maniera innovativa vuole aprirsi alle STEAM ed in generale ai percorsi di trasformazione digitaleper stimolare la creatività, il problem solving e il lavoro di squadra tra gli studenti.

Debate: è un confronto formale, e non libero, nel quale due squadre (composte ciascuna di due o tre studenti) puntellano e controbattono un'affermazione data, ponendosi in un campo (pro) o nell'altro (contro): è un'attività degli studenti, che essi gestiscono con autonomia, in relazione alla fascia d'età. In un dibattito la domanda attorno alla quale si ragiona è chiusa e richiede di schierarsi apertamente o per il SI' o per il NO. Può essere applicato anche a temi etici in ambito STEAM.

IBL (InquiryBased Learning): è un approccio educativo che favorisce lo sviluppo del pensiero critico, la risoluzione di problemi e lo sviluppo di competenze pratiche. Questa metodologia consente agli studenti di essere i veri protagonisti delle attività didattiche durante le quali sono invitati a porre domande, proporre ipotesi di risoluzione di problemi, realizzare esprimenti e verifiche sotto la guida dei propri docenti. La possibilità di raccogliere dati e di discutere la fattibilità delle ipotesi proposte può contribuire anche allo sviluppo delle "soft skills", competenze fondamentali per affrontare sfide complesse e preparare gli studenti a diventare cittadini attivi.

CURRICOLO ORIENTAMENTO

Con il Decreto Ministeriale 328/2022 sono state approvate le Linee Guida per l'orientamento volte a creare un sistema coordinato e strutturato per favorire il successo formativo, l'apprendimento permanente e contrastare la dispersione scolastica. **Le Linee Guida per l'orientamento scolastico** (Decreto Ministeriale 328/2022) sottolineano l'importanza di avviare il percorso di orientamento fin dalla scuola dell'infanzia e primaria, con un focus sull'educazione alla fiducia, all'autostima, alla motivazione, al riconoscimento dei talenti e delle attitudini individuali. Aiutare gli studenti fin dalla scuola dell'infanzia a sviluppare i propri **processi metacognitivi,** ha dunque una valenza legata allo svilippo delle competenze disciplinari, compatenze chiave e socio-emotive. Come educatori, i docenti di ogni ordine e grado abbiamo il dovere di rendere gli studenti capaci di affrontare con consapevolezza ogni sfida che incontreranno considerando che dovranno adattarsi ai continui cambiamenti, saper scegliere con consapevolezza, riconoscere le proprie abilità e i propri atteggiamenti e acquisirne di nuovi.

Il progetto di Orientamento scolastico nella Scuola dell'Infanzia e nella scuola primaria si basa sul carattere formativo e processuale dell'orientamento, pertanto è indispensabile programmare azioni che predispongano le condizioni necessarie ad acquisire l'autonomia, la personalità, la capacità di scelta e di decisione, capacità trasversale che può essere insegnata fin dai primissimi anni di scuola. Tale capacità attiva un processo di metacognizione mirato alla progressiva crescita personale intesa come presa di coscienza di sé e di accrescimento delle abilità progettuali. L'azione della scuola nell'orientare i ragazzi si articola in più dimensioni: non solo orientamento per scelte relative all'ambito scolastico, ma soprattutto un "orientamento alla vita", in un percorso formativo continuo, un personale progetto che parta dalla capacità di scegliere conoscendo la realtà, ma anche e soprattutto se stessi. Il progetto di orientamento, continuerà e si svilupperà ulteriormente nel percorso triennale della secondaria di primo grado. Nel primo anno della quale si cercherà di sviluppare negli alunni la conoscenza di sé stessi e la capacità di osservarsi come studenti per conoscere le proprie potenzialità e per giungere alla creazione di un metodo di lavoro produttivo. Nel secondo e terzo anno la conoscenza di sé e dell'ambiente circostante avverrà con maggiore senso critico. L'alunno verrà aiutato a comprendere non solo i suoi sentimenti e pulsioni ma a riflettere sugli interessi, valori, attitudini e aspettative nei confronti del proprio futuro.

SCUOLA DELL'INFANZIA/SCUOLA PRIMARIA

SEZIONI/CLASSI	**CAMPI DI ESPERIENZA DISCIPLINE-AREE DI INTERVENTO**	**PERIODO**	**FINALITÀ**	**OBIETTIVO**	**ATTIVITÀ PROPOSTA**
Tutti/e Tutti/e	Tutti/e	Tutto l'anno scolastico	Orientare e sostenere i bambini nel passaggio da un ordine scolastico all'altro. Sviluppare competenze trasversali e metacognitive (attenzione, concentrazione, autovaluzione...)	Favorire la maturazione di una propria capacità decisionale, rafforzare la stima di sé e la sicurezza personale Acquisire modalità di relazione costruttiva con gli altri e con il mondo esterno	Progetto continuità (Infanzia- scuola primaria; scuola primaria- scuola secondaria di primo grado); visite delle classi dell'infanzia presso i plessi della scuola primaria; progetto "Open day" rivolto ai genitori e agli alunni delle classi terminali della scuola dell'infanzia per illustrare l'offerta formativa, le finalità, gli obiettivi e le programmazioni disciplinari per chiarire eventuali dubbi e incertezze; Visite presso la scuola

sezioni in uscita della scuola dell'infanzia e della scuola primaria			Favorire esperienze caratterizzate dal fare, dallo sperimentare dall'utilizzo dei diversi linguaggi	Accompagnare alla conoscenza delle proprie potenzialità e abilità relazionali, alla conoscenza di sé e dei compagni attraverso la collaborazione per il raggiungimento di un obiettivo comune favorendo l'integrazione tra linguaggi diversi	secondaria con possibilità di assistere a lezioni o laboratori; Monumenti aperti

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

	DISCIPLINE-AREE DI INTERVENTO	ORE	PERIODO	OBIETTIVO	ATTIVITÀ PROPOSTA
CLASSI PRIME Macro obiettivo: conoscenza di sé, interazione con gli altri, conoscenza del contesto (scolastico, familiare, sportivo, ambientale etc).	**ITALIANO**	4	Intero anno scolastico	Sviluppare la capacità di conoscenza di sé (aspettative, desideri, paure) e di riflettere sui propri comportamenti. Sviluppare il senso di responsabilità rispetto ai compiti assunti e assegnati.	Progettazione e realizzazione delle attività di open day per i bambini della Scuola Primaria. Progetti di scrittura creativa e lettura animata.
				Sviluppare l'autonomia nel lavoro e nel rapporto con i pari.	Attività a classi aperte, peer tutoring, peer to peer, cooperative learning.
				Sviluppare la capacità di conoscere il contesto sociale, civile e produttivo in cui si vive.	Giornate speciali di attenzione al contesto sociale e civile: attività contro il bullismo, Giornata della Memoria, commemorazione delle vittime di tutte le guerre.
				Collaborare e partecipare con i compagni ad attività e progetti.	
				Favorire la condivisione di conoscenze, esperienze, informazioni e competenze tra pari.	Visite guidate nel territorio e viaggi di istruzione.
	LINGUA INGLESE	2	Primo e secondo quadrimestre	Parlaredeiproprigusti e delle attività abituali esprimendosi al tempo presente.	Raccontare ciò che si fa abitualmente. Parlare di ciò che piace e non piace.
	SECONDA LINGUA	2	Primo quadrimestre:	Presentarsi, presentare qualcuno. Chiedere come si sta e rispondere.	Attività di ascolto,di produzione ed

			settembre-ottobre.	Interagire in modo semplice, fare domande e rispondere in modo coerente.	interazioneorale tra pari.
	ARTE	2	Fine primo quadrimestre– fine secondo quadrimestre	Avviarel'alunno/aalla conoscenza delle proprie potenzialità legate alla creatività nel campo delle arti come strumento per la conoscenza di sé e del mondo che lo circonda.	Creatività come strumento di conoscenza Di sé e del territorio: attività guidate in ambito artistico/culturale, alla scoperta del territorio.
	MUSICA	2	Fine primo quadrimestre - fine secondo quadrimestre	Avviare l'alunno/a alla conoscenza delle proprie potenzialità, musicali e relazionali e alla conoscenza di sé e dei compagni, attraverso la collaborazione per il conseguimento di un obiettivocomune.	Laboratorio di pratica musicale - momento di sintesi del lavoro svolto: riflessione degli alunni/e sullo sviluppo della relazione con i compagni e sul processo individuale in corso per l'acquisizione delle abilità e il superamento delle difficoltà nella pratica musicale.
	SCIENZE MOTORIE	2	1h fine primo quadrimestre– 1h fine secondo quadrimestre	Conoscenza e potenziamento di nuove abilità motorie, aumento dell'autostima e potenziamento della socializzazione e della collaborazione. Rispetto del proprio corpo e consapevolezza del proprio stato di salute.	Attività sociale: Corsa contro la fame. Valori in rete. Attività sportive con esperti esterni.

	ATTIVITÀ LABORATORIALE STEM	5 2	Intero anno scolastico	Sviluppare consapevolezza personale delle proprie abilità e del proprio approccio allo studio attraverso esplorazioni,osservazioni,simulazione di ipotesi ed esperimenti. Potenziare la capacità di condurre ricerche di laboratorio progettando, studiando e osservando modelli al fine di comprendere contesti di realtà e memorizzare in modo efficace. Potenziare Le competenze	Applicazione del metodo scientifico a contesti reali. Laboratori didattici orientativi presso il parco di Parco di Molentargius. Visita partecipata del Museo di Zoologia. Progetto Green School.
	RELIGIONE	1	Primo quadrimestre	Aiutare l'alunno a porsi domande di senso sulla propria esistenza ed interrogarsi su di esse.	Attraverso lo studio delle religioni antiche, scopre che l'uomo si interroga su se stesso fin dalle origini trovando, nella religiosità, il senso di sé
	VISITE GUIDATE ALLA SCOPERTA DEL TERRITORIO	4	Intero anno scolastico	L'alunno amplia le proprie conoscenze attraverso lo studio del territorio, scoprendone ricchezze e criticità.	Visite guidate.
	ATTIVITÀ DI ORIENTAMENTO	4	Primo quadrimestre	Analizzare le attività scolastiche per individuare attitudini e interessi. Riconoscere sé, l'altro e la realtà. Acquisire abilità sociali e relazionali.	Attività di continuità con le classi quinte della Primaria. Individuare gli ambiti in cui è possibile migliorarsi Riflettere sui propri successi o insuccessi scolastici.
TOTALE		30			

CLASSI SECONDE Macro obiettivo: conoscenza delle proprie attitudini.	**ITALIANO**	4	Intero anno scolastico	Sviluppare la capacità di conoscenza di sé (aspettative, desideri, paure) e di riflettere sui propri comportamenti. Sviluppare il senso di responsabilità rispetto ai compiti assunti e assegnati.	Progettazione e realizzazione delle attività di openday per i bambini della Scuola Primaria. Progetti di scrittura creativa e lettura animata.
				Sviluppare l'autonomia nel lavoro e nel rapporto con i pari. Sviluppare la capacità di conoscere il contesto sociale, civile e produttivo in cui si vive. Collaborare e partecipare con i compagni ad attività e progetti. Favorire la condivisione di conoscenze, esperienze, informazioni e competenze tra pari.	Attività a classi aperte, peer tutoring, peer to peer, cooperative learning. Giornate speciali di attenzione al contesto sociale e civile: attività contro il bullismo, Giornata della Memoria, commemorazione delle vittime di tutte le guerre. Visite guidate nel territorio e viaggi di istruzione.
	LINGUA INGLESE	2	Primo e secondo quadrimestre	Parlare del passato. Migliorare l'apprendimento della lingua inglese tramite l'attività ludica.	Raccontare eventi passati. L'intelligenza artificiale in relazione alla didattica della lingua inglese: le applicazioni Duolingo e Memrise.
	SECONDA LINGUA	2	Primo e secondo quadrimestre	Esprimere i propri gusti: ciò che amo fare e ciò che detesto. Riconoscere le emozioni che provo nella routine giornaliera. Indicare la	Saper raccontare cosa faccio durante la giornata e come mi sento a seconda di ciò che faccio. Parlare

				frequenza di un'azione.	delle attività di svago.
	ARTE	2	Fine primo quadrimestre - fine secondo quadrimestre	Scoprire il proprio talento in ambito artistico/espressivo	Laboratorio di espressività artistica: riflessione sulle competenze sviluppate e sulle attitudini personali emerse
	MUSICA	2	Fine primo quadrimestre - fine secondo quadrimestre	Acquisizione della consapevolezza dei propri punti di forza e delle proprie difficoltà nella pratica musicale.	Laboratorio di pratica musicale - momento di sintesi del lavoro svolto: riflessione degli alunni sul lavoro svolto, sulle potenzialità individuali e del gruppo in ambito esecutivo e sul grado di abilità conseguito.
	SCIENZE MOTORIE	2	1h fine primo quadrimestre 1h fine secondo quadrimestre	Consapevolezza delle proprie capacità e dei propri limiti in ambito motorio e sportivo.	Scuola Attiva Junior Valori in rete Attività sportive con esperti esterni
	MATEMATICAE SCIENZE	2	Fine primo quadrimestre-secondo quadrimestre	Conoscere l'importanza delle conquiste di donne di talento che hanno lottato contro le avversità e le discriminazioni del loro tempo, quando, per essere scienziata, non bastava una mente brillante, ma era necessario affrontare le	"Noi chimiche coraggiose" : un podcast, 6 puntate, 6 donne che con la loro scienza, hanno cambiato il mondo. Visione del film:"Il diritto di contare".
				paure con fermezza e caparbietà. Identificare e comprendere il ruolo che la matematica gioca nel mondo reale.	

				Apprendere a valorizzare l'importanza dell'intelletto umano in un contesto in cui l'intelligenza artificiale e le nuove tecnologie appaiono come suoi validi sostituti. Osservare in modo critico la realtà odierna e contestualizzare la contrapposizione tra ruolo dell'uomo e ruolo della tecnologia.	
	ATTIVITÀ LABORATORIALE STEM	3	Intero anno scolastico	Investigare e sperimentare, sia in laboratorio che in ambienti esterni, i meccanismi alla base dei fenomeni più comuni, immaginandoli e verificandone le cause. Creare schemi e modelli semplici per rappresentare fatti e fenomeni, al fine di	Applicazione del metodo scientifico a contesti reali. Orto Biologico. 10Lab - Laboratori scientifici presso il Parco tecnologico della Sardegna.
		2		sviluppare una consapevolezza più profonda delle proprie capacità. Riconoscere e analizzare le strutture anatomiche e i processi fisiologici all'interno del proprio organismo al fine di sviluppare una consapevolezza approfondita riguardo alle potenzialità e ai limiti intrinseci del proprio corpo. Potenziare l'orientamento civico degli studenti attraverso una sensibilizzazione attenta sull'importanza della corretta differenziazione dei rifiuti, mentre si promuovono attivamente il riciclo e il riutilizzo come principi basilari di	Incontri con esperti esterni sui seguenti temi: ● Educazione alimentare. ● Disturbi alimentari. ● Prevenzione dei paramorfismi. Progetto Greenschool.

				comportamento ecologicamente responsabile.	
			Intero anno scolastico	Sviluppare la capacità di collaborare e apprendere con i propri pari. Sviluppare la capacità di apprendere per progetti e per problemi. Sviluppare la capacità di utilizzare le tecnologie a disposizione per risolvere un problema. Sviluppare, attraverso l'esperienza, la capacità di riflettere sui propri punti di forza e sui punti di debolezza.	Attività laboratoriale di rilievo di un ambiente domestico.
	RELIGIONE	1	secondo quadrimestre	Consapevolezza del mondo che mi circonda, attraverso lo studio del percorso storico-religioso che ha portato alla situazione attuale, cercando di capire, attraverso degli esempi, ciò che anche l'alunno può dare come contributo alla società.	La nascita dell'Islam e i suoi estremismi: la violazione dei diritti della donna
	VISITE GUIDATE ALLA SCOPERTA DEL TERRITORIO	4	Intero anno scolastico	L'alunno amplia le proprie conoscenze attraverso lo studio del territorio, scoprendone ricchezze e criticità.	Visite guidate.
	ATTIVITÀ DI ORIENTAMENTO	4	Novembre, dicembre gennaio	Acquisire le prime informazioni utili a capire, in modo generale, come è strutturato il sistema scolastico delle superiori. Promuovere la consapevolezza nel processo decisionale al momento della	Attività con scuole superiori Giornate di incontro peer to peer con ex alunni del nostro Istituto frequentanti le superiori.

				scelta della scuola più corrispondente alle proprie caratteristiche. Riflettere sul proprio andamento scolastico, sugli stili di apprendimento, in vista delle scelte future. Favorire la ricerca della propria identità personale e il processo di crescita.	
TOTALE		**30**			
CLASSI TERZE **Macro obiettivo: scelta consapevole del percorso scolastico.**	**ITALIANO**	4	Intero anno scolastico	Sviluppare la capacità di conoscenza di sé (aspettative, desideri, paure), di riflettere sui propri comportamenti interagendo in modo adeguato nella sfera sociale.	Progettazione e realizzazione delle attività di openday per i bambini della Scuola Primaria. Progetti di scrittura creativa e lettura animata.
				Sviluppare il senso di responsabilità rispetto ai compiti assunti e assegnati. Sviluppare l'autonomia nel lavoro e nel rapporto con i pari. Collaborare e partecipare con i compagni ad attività e progetti. Favorire la condivisione di conoscenze, esperienze, informazioni e competenze tra pari.	Attività a classi aperte, peertutoring, peer to peer, cooperative learning. Giornate speciali di attenzione al contesto sociale e civile: attività contro il bullismo, Giornata della Memoria, commemorazione delle vittime di tutte le guerre, riflessioni sul tema della violenza contro le donne.
	LINGUA INGLESE	2	Primo quadrimestre	Parlare del futuro.	Desideri e progetti per il futuro.

	SECONDA LINGUA	2	Secondo quadrimestre	Le professioni. Conoscere gli aspetti culturali del mondo ispanico e francofono. Riflessione sulla lingua.	Progetti per l'avvenire: cosa vorrei diventare. Progetti per avvicinarsi ad aspetti linguistico-culturali diversi dai propri con curiosità e senza pregiudizi e confrontarli con quelli del proprio paese.
	ARTE	2	Fine primo quadrimestre	Scoprire le possibilità lavorative in campo artistico/culturale (anche dove meno te lo aspetti).	Uno sguardo alle professioni legate al mondo artistico/culturale e ai loro luoghi di lavoro: attività orientative a tema su percorsi formativi, mestieri e professioni legati al mondo artistico/culturale
	MUSICA	2	Primo e secondo quadrimestre	Scoprire la tecnologia e le professioni che sottendono alla realizzazione di una performance musicale.	La tecnologia e le professioni intorno a una perfomance musicale: il "dietro le quinte"(musicale e non), di un teatro d'opera, di un concerto di musica rock, pop,ecc..
	SCIENZE MOTORIE	2	1h fine primo quadrimestre– 1h fine secondo quadrimestre	Rispetto del proprio corpo e consapevolezza del proprio stato di salute.	Scuola Attiva Junior Valori in rete. Attività sportive con esperti esterni.

	ATTIVITÀ LABORATORIALE STEM	2	Intero anno scolastico .	Approfondire la capacità di analizzare in modo critico concetti di matematica e scienze al fine di comprendere appieno il proprio percorso di apprendimento individuale. Sviluppare la competenza nel monitorare e valutare le proprie abilità, mirando a identificare una chiara direzione per il proprio sviluppo professionale futuro. Espandere la propria conoscenza sui danni associati all'uso di sostanze stupefacenti. Approfondire la comprensione dei meccanismi delle difese immunitarie del proprio organismo. Integrare la consapevolezza del ruolo centrale del cittadino nella gestione sostenibile dei rifiuti, promuovendo un approccio responsabile all'acquisto e all'uso dei beni per ridurre la produzione di rifiuti. Sviluppare consapevolezza sul proprio ruolo come promotori attivi dello sviluppo sostenibile.	Applicazione del metodo scientifico a contesti reali. Incontri con esperti esterni sui seguenti temi: • Effetti delle droghe sul sistema nervoso. • Aspetti legali relativi all'uso e spaccio di sostanze stupefacenti • Le dipendenze. • HIV e AIDS. • Relazione tra microbioma e malattie neuro degenerative. Progetto Green School.

		2	Intero anno scolastico	Sviluppare la capacità di collaborare e apprendere con i propri pari. Sviluppare la capacità di dibattere criticamente. Sviluppare la capacità di apprendere per progetti e per problemi. Sviluppare la capacità di utilizzare le tecnologie a disposizione per risolvere un problema. Sviluppare la capacità di effettuare delle scelte ponderate.	Attività laboratoriale sull'elettromagnetismo e i circuiti elettrici.
	RELIGIONE	1	Interoanno scolastico	Acquisire, attraverso le domande di senso, la consapevolezza di sé e delle proprie capacità di scelta. Interrogarsi sul proprio futuro e sul proprio ruolo nel mondo come testimone di valori e di integrità morale.	Visione e lettura di esempi di integrità morale del nostro tempo e di personaggi che hanno testimoniato e difeso le proprie idee a costo della propria vita.
	VISITE GUIDATE ALLA SCOPERTA DEL TERRITORIO	2	Intero anno scolastico	Sviluppare la capacità di conoscere il contesto sociale, civile e produttivo in cui si vive.	Visite guidate.
	ATTIVITÀ DI ORIENTAMENTO	9	Novembre-dicembre-gennaio	Acquisire la capacità di riconoscere i propri punti di forza e di debolezza e procedere all'autovalutazione per affrontare scelte consapevoli. Promuovere la capacità di valutare se le	Acquisizione di informazioni sul contesto in cui si vive, sull'offerta formativa presente nel territorio: conoscenza delle scuole, istituti e centri di

				decisioni prese sono appropriate o se invece necessitano di essere riviste. Portare i ragazzi verso l'auto-orientamento, ossia la capacità di poter scegliere da solo. Ridurre l'ansia e l'indecisione legate al passaggio alla scuola Superiore.	formazione professionale; somiglianze e differenze tra i vari percorsi di studio. Partecipazione ad open day di Scuole Secondarie di II grado. Incontro con docenti e alunni delle Scuole Secondarie di II grado del territorio. Attività con scuole superiori.
				Riconoscersi come protagonisti di questo momento di scelta, con il continuo supporto della famiglia e della scuola. Smontare gli stereotipi ed i miti fake e dare spazio a esperienze che 'spezzano' queste rappresentazioni (es. una studentessa per un istituto tecnico-elettronica ed elettrotecnica).	Giornate di incontro peer to peer con ex alunni del nostro Istituto frequentanti le superiori.
TOTALE		**30**			

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA

Primo Ciclo a.s. 2025-2026

PREMESSA

Da più di 60 anni (dpr.13 giugno 1958), con alterne vicende e risultati, la scuola italiana ha istituito l'insegnamento dell'educazione civica con il chiaro intento di proiettare l'alunno verso la vita sociale, giuridica e politica e verso quei principi che reggono la collettività e le forme nelle quali essa si concretizza.
Con la Legge n. 92 del 20 Agosto 2019, nel primo e nel secondo ciclo di istruzione, è stato nuovamente riproposto e istituito l'insegnamento trasversale dell'educazione civica.
A decorrere dall'anno scolastico 2024/2025, sono adottate le **Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione Civica**

Decreto n. 183/2024, art. 1. Queste, sostituiscono le precedenti secondo il seguente contesto normativo.

LEGGE 20 agosto 2019, n. 92.
"Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica".

DECRETO di nomina del CTS n. 1 del 12 maggio 2020

compito di predisporre e validare le LG e definire le azioni di accompagnamento all'attuazionedella L. 92/2019, indirizzare, sostenere e valorizzare le iniziative di accompagnamento alle IISS.

LINEE GUIDA adottate in via di prima applicazione con decreto ministeriale 22 giugno2020, n. 35 (oggi disapplicate)

art. 4 c. 3 DM 35/2020: Entro l'anno scolastico 2022/2023, il Ministro dell'istruzione integra le

Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica, definendo i traguardi di sviluppo dellecompetenze, gli obiettivi specifici di apprendimento e i risultati attesi sulla base delle attivitàdelle istituzioni scolastiche e degli esiti del monitoraggio di cui al comma 2

NOTA prot. n. 19479 del 16 luglio 2020

Piano per la formazione dei docenti per l'educazione civica di cui alla legge n. 92/2019.

Assegnazione delle risorse finanziarie e progettazione delle iniziative formative.

DECRETO n. 9 DEL 07.01.2021

Collaborazioni scuola-territorio per l'attuazione di esperienze extrascolastiche di ed. civica

LEGGE 5 marzo 2024, n. 21

modifica la L. 92/2019 (artt. 1 e 3) integrandola con l'ed. finanziaria e lo sviluppo economico

PARERE del CSPI 28.08.2024

DECRETO n. 183 del 07.09.2024

Adozione delle Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica

LEGGE 20 agosto 2019, n. 92.

Di seguito riportiamo alcuni articoli esplicativi sui principi, le finalità, l'organizzazione oraria, i destinatari e la valutazione di tale insegnamento:

ASPETTI CONTENUTISTICI

Le tematiche individuate come "emergenze educative e sociali del nostro tempo" riguardano:
1) Aumento atti di bullismo
2) *Cyberbullismo*
3) Violenza contro le donne
4) Dipendenza dal digitale
5) Incremento dell'incidentalità stradale
6) Uso di sostanze stupefacenti
7) Educazione alimentare, salute, benessere della persona
8) Sport.

Le novità tematiche integrano 3 nuovi aspetti:

- Tutela dell'ambiente (soprattutto del mare e delle acque L. 60/2022)
- Educazione stradale
- Educazione finanziaria (L. 21/2024)

I NUCLEI FONDANTI

COSTITUZIONE:la conoscenza della Costituzione – nelle sue dimensioni storiche, giuridiche, valoriali – rappresenta il fondamento del curricolo di

educazione civica. L'obiettivo è favorire e sviluppare nelle istituzioni scolastiche la conoscenza della Costituzione italiana – riconoscendola non solo come norma cardine del nostro ordinamento, ma anche come riferimento prioritario per identificare valori, diritti, doveri, compiti, comportamenti personali e istituzionali finalizzati a promuovere il pieno sviluppo della persona e la partecipazione di tutti i cittadini all'organizzazione politica, economica e sociale del Paese – nonché delle istituzioni dell'Unione Europea.

Cosa emerge rispetto a prima:

- ❖ Valorizzazione e stimolazione dei talenti di ogni studente
- ❖ Virtù civiche, solidarietà, libertà, eguaglianza, godimento di diritti inviolabili e adempimenti di doveri inderogabili
- ❖ Inclusione
- ❖ Centralità dei doveri inderogabili, di solidarietà economica, sociale e politica
- ❖ Cultura del lavoro da insegnare sin dal primo ciclo
- ❖ Spirito di iniziativa e imprenditorialità
- ❖ Proprietà privata come elemento essenziale di libertà individuale, da rispettare e incoraggiare
- ❖ Contrasto alla criminalità e illegalità
- ❖ Valorizzazione del territorio con le loro tipicità e tradizioni

SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ: è importante educare i giovani ai concetti di sviluppo e di crescita potenziando attitudini e conoscenze relative al mondo del lavoro e all'autoimprenditorialità.

Analogamente trovano collocazione nel presente nucleo concettuale il rispetto per i beni pubblici, a partire dalle strutture scolastiche, la tutela del decoro urbano nonché la conoscenza e valorizzazione del ricchissimo patrimonio culturale, artistico e monumentale dell'Italia. Sempre nell'ottica di tutela alla salute e il benessere collettivo e individuale si inseriscono nell'educazione civica sia l'educazione alimentare per la realizzazione del corretto rapporto tra alimentazione, attività sportiva e benessere psicofisico, sia i percorsi educativi per il contrasto alle dipendenze derivanti da droghe, fumo, alcol, doping, uso patologico del web, gaming e gioco d'azzardo.

Cosa emerge rispetto a prima:

- ❖ Valorizzazione del lavoro come principio cardine della nostra società
- ❖ Cultura di impresa, auto imprenditorialità, iniziativa economica privata
- ❖ Decoro urbano
- ❖ Benessere collettivo e individuale: educazione alimentare, sport, benessere psicofisico, contrasto alle dipendenze.

CITTADINANZA DIGITALE:alla cittadinanza digitale è dedicato l'intero articolo 5 della Legge, che esplicita le abilità essenziali da sviluppare nei curricoli di Istituto, con gradualità e tenendo conto dell'età degli studenti.

Per "Cittadinanza digitale" deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali.

Sviluppare questa capacità a scuola, con studenti che sono già immersi nel web e che quotidianamente si imbattono nelle tematiche proposte, significa da una parte consentire l'acquisizione di informazioni e competenze utili a migliorare questo nuovo e così radicato modo di stare nel mondo, dall'altra mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta, considerando anche le conseguenze sul piano concreto.

Fondamentale, pertanto, e in linea con quanto indicato dall'articolo 5, comma 2 della Legge, è l'attività di responsabilizzazione e promozione di una reale cultura della "cittadinanza digitale", attraverso cui insegnare agli studenti a valutare con attenzione ciò che di sé consegnano agli altri in rete.

Allo stesso modo, potranno essere previsti approfondimenti in tema di privacy e tutela dei propri dati e identità personale, oltre ad adeguati focus che mirino a prevenire e contrastare attività di cyberbullismo.

L'approccio e l'approfondimento di questi temi dovrà iniziare fin dal primo ciclo di istruzione: con opportune e diversificate strategie, infatti, tutte le età hanno il diritto e la necessità di essere correttamente informate. Non è più solo una questione di conoscenza e di utilizzo degli strumenti

tecnologici, ma del tipo di approccio agli stessi; per questa ragione, affrontare l'educazione alla cittadinanza digitale non può che essere un impegno professionale che coinvolge tutti i docenti contitolari della classe e del Consiglio di classe.

In conformità con gli indirizzi ministeriali, occorre evitare l'utilizzo di *smartphone* e *tablet* nella scuola dell'infanzia e dello *smartphone* nella scuola primaria e secondaria di I grado; nelle scuole del primo ciclo di istruzione il *tablet* può essere utilizzato per finalità didattiche e inclusive.

Il riferimento principale per sviluppare questo nucleo concettuale è il DIGCOMP 2.2 che fornisce esempi di conoscenze, abilità e attitudini al fine di aiutare i cittadini a rapportarsi in modo critico e sicuro alle tecnologie digitali e ai nuovi sistemi emergenti, come i sistemi guidati dall'Intelligenza artificiale.

I nuclei concettuali: prima e dopo

Indicazioni metodologiche

Lo sviluppo di autentiche e stabili abilità e competenze civiche si consegue in un ambiente di apprendimento dove prima di tutto gli adulti sono modelli coerenti di comportamento, dove l'organizzazione dei tempi, degli spazi e delle attività consente la discussione, il confronto reciproco, la collaborazione, la cooperazione e l'esperienza diretta.

Occasioni di esercizio della corretta convivenza e della democrazia devono essere presenti fin dai primi anni nella quotidianità della vita scolastica, attraverso l'abitudine al corretto uso degli spazi e delle attrezzature comuni, l'osservanza di comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza propria e altrui, la cura di relazioni improntate al rispetto verso il prossimo, verso gli adulti, e verso i coetanei, l'assunzione di responsabilità verso i propri impegni scolastici, la cura di altri compagni, di cose e animali, la partecipazione alla definizione di regole nel gioco, nello sport, nella vita di classe e di scuola, l'assunzione di ruoli di rappresentanza. L'attitudine alla convivenza democratica si sviluppa, infatti, in ambienti che consentono l'esercizio di comportamenti autonomi e responsabili.

Le conoscenze e le abilità connesse all'educazione civica trovano stabilità e concretezza in modalità laboratoriali, di ricerca, in gruppi di lavoro collaborativi, nell'applicazione in compiti che trovano riscontro nell'esperienza, nella vita quotidiana, nella cronaca.

Accanto al principio della trasversalità, e delle nuove tematiche, si fa riferimento all'apprendimento esperienziale, con l'obiettivo, sotto il profilo metodologico-didattico, di valorizzare attività di carattere laboratoriale, casi di studio, seminari dialogici a partire da fatti ed eventi di attualità, così

come esperienze di cittadinanza attiva vissute dagli studenti in ambito extra-scolastico. Importante risulta educare a riconoscere l'iniziativa autonoma sia del singolo che del gruppo, dove lo spirito di iniziativa e imprenditorialità risultano necessarie per affrontare le trasformazioni sociali attuali.

Il laboratorio, la ricerca, il gruppo collaborativo, la riflessione, la discussione, il dibattito intorno a temi significativi, le testimonianze autorevoli, le visite e le uscite sul territorio, le attività di cura e di responsabilità come il service learning, i progetti orientati al servizio nella comunità, alla salvaguardia dell'ambiente e delle risorse, alla cura del patrimonio artistico, culturale, paesaggistico, gli approcci sperimentali nelle scienze sono tutte attività concrete, da inserire organicamente nel curricolo, che possono permettere agli studenti non solo di "applicare" conoscenze e abilità, ma anche di costruirne di nuove e di sviluppare competenze.

La contitolarità dell'insegnamento e il coordinamento delle attività

La Legge prevede che all'insegnamento dell'educazione civica siano dedicate non meno di 33 ore per ciascun anno scolastico.

Nelle scuole del primo ciclo l'insegnamento è affidato, in contitolarità, a docenti della classe/del consiglio di classe, tra i quali è individuato un coordinatore. Il processo di valutazione si pone quindi come naturale conseguenza di quello di progettazione, che non può prescindere da alcuni aspetti essenziali:

- **la contitolarità dell'insegnamento e il coordinamento delle attività tra tutti i docenti del Consiglio di classe;**
- **la trasversalità della disciplina;**
- **la collegialità della valutazione;**
- **la didattica per competenze, intesa come combinazione di conoscenze, abilità e comportamenti adeguati al contesto in cui gli allievi sono chiamati ad agire.**

Si potranno così offrire agli allievi gli strumenti indispensabili per affrontare le questioni e i problemi in modo trasversale al curricolo, favorendo un dialogo interdisciplinare e realizzando la prospettiva educativa che rappresenta l'autentica sfida dell'insegnamento dell'educazione civica.

La valutazione

La Legge dispone che l'insegnamento trasversale dell'educazione civica sia oggetto delle valutazioni periodiche e finali previste dal D.Lgs. 13 aprile 2017, n. 62 per il primo ciclo e dal D.P.R. 22 giugno 2009, n. 122 per il secondo ciclo.

I criteri di valutazione deliberati dal Collegio dei docenti per le singole discipline e già inseriti nel PTOF dovranno essere integrati in modo da ricomprendere anche la valutazione di tale insegnamento.

L'espressione di una valutazione corretta e oggettiva si fonda sull'osservazione delle attività degli allievi e sull'individuazione di indicatori e descrittori utili alla redazione di una griglia di valutazione coerente e condivisa.

Gli indicatori fanno riferimento al tipo di prestazione da valutare e permettono di capire se uno studente fa progressi sulla competenza da raggiungere.

I descrittori identificano gli elementi che permettono di valutare se, e in quale misura, l'indicatore prescelto è stato raggiunto.

La struttura e la verticalità

Scuola dell'infanzia

Consapevolezza di sé e degli altri, identità, cittadinanza:temi trasversali e cinque campi di esperienza. Elenco delle competenze al termine del percorso triennale della scuola dell'infanzia.

Scuola primaria e secondaria di primo grado

In relazione ai tre nuclei tematici sono individuati 12 traguardi per lo sviluppo delle competenze per ognuno dei quali vengono declinati obiettivi di apprendimento distinti tra scuola primaria e scuola secondaria di primo grado.

L'educazione civica per la scuola dell'infanzia

La Legge all'articolo 2 prevede di avviare "iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza" fin dalla scuola dell'infanzia.

Nel contesto sociale della scuola, attraverso le relazioni tra pari e con gli adulti, i bambini sviluppano il senso di appartenenza ad una comunità più ampia rispetto a quella familiare: scoprono che la libertà individuale ha come limite la libertà altrui, che il rispetto delle regole garantisce la tutela degli spazi e dei diritti di tutti, che la collaborazione e la cooperazione portano al conseguimento di risultati migliori rispetto all'azione del singolo.

Tutti i campi di esperienza individuati dalle Indicazioni nazionali per il curricolo possono concorrere, unitamente e distintamente, al graduale

sviluppo della consapevolezza della identità personale, della percezione di quelle altrui, delle affinità e differenze che contraddistinguono tutte le persone, della progressiva maturazione del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere, della prima conoscenza dei fenomeni culturali. Attraverso la mediazione del gioco, delle attività educative e didattiche e delle attività di routine i bambini potranno essere guidati ad esplorare l'ambiente naturale e quello umano in cui vivono e a maturare atteggiamenti di curiosità, interesse, rispetto per tutte le forme di vita e per i beni comuni.

Al termine del percorso triennale della scuola dell'infanzia è ragionevole attendersi quindi che ogni bambino abbia sviluppato alcune **competenze di cittadinanza** che si manifestano in comportamenti etici e prosociali.

- Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, è consapevole dell'importanza di un'alimentazione sana e naturale, dell'attività motoria, dell'igiene personale per la cura della propria salute.
- È attento alla propria sicurezza e assume comportamenti rispettosi delle regole e delle norme, nella scuola, negli ambienti esterni, per strada (ad esempio, conosce e rispetta i colori del semaforo, utilizza in modo corretto il marciapiede e le strisce pedonali).
- Riconosce ed esprime emozioni, sentimenti e pensieri; è consapevole che anche gli altri provano emozioni, sentimenti e pensieri, cerca di capirli e rispettarli.
- Riconosce e rispetta le diversità individuali, apprezzando la ricchezza di cui ciascuna persona è portatrice.
- Inizia a riconoscere che i contesti pubblici e privati sono governati da regole e limiti che tutti sono tenuti a rispettare;
- Assume e porta avanti compiti e ruoli all'interno della sezione e della scuola, anche mettendosi al servizio degli altri.
- È capace di cogliere i principali segni che contraddistinguono la cultura della comunità di appartenenza e i ruoli sociali, conosce aspetti fondamentali del proprio territorio.
- Assume comportamenti rispettosi e di cura verso gli animali, l'ambiente naturale, il patrimonio artistico e culturale.
- Sperimenta, attraverso il gioco, i concetti di scambio, baratto, compravendita, ha una prima consapevolezza del fatto che i beni e il lavoro hanno un valore; coglie l'importanza del risparmio e compie le prime valutazioni sulle corrette modalità di gestione del denaro.
- Sa che da un utilizzo improprio dei dispositivi digitali possono derivare rischi e pericoli e che, in caso di necessità, deve rivolgersi ai genitori o agli insegnanti.

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE RIFERITE ALL'INSEGNAMENTO TRASVERSALE DELL'EDUCAZIONE CIVICA

I traguardi per lo sviluppo delle competenze e gli obiettivi di apprendimento delineano i risultati attesi in termini di competenze rispetto alle finalità e alle previsioni della Legge e sono raggruppati tenendo a riferimento i tre nuclei concettuali: Costituzione, Sviluppo economico e sostenibilità, Cittadinanza digitale.

Per il primo ciclo di istruzione, gli obiettivi di apprendimento rappresentano la declinazione dei traguardi per lo sviluppo delle competenze e sono distinti per la scuola primaria e secondaria di primo grado.

Per il secondo ciclo, le competenze sono declinate in obiettivi di apprendimento che possono ulteriormente essere graduati dai consigli di classe per anno di corso e possono essere realizzati attraverso una didattica per moduli, unità di apprendimento, sillabi coerenti con l'età degli studenti, il curricolo specifico del corso e la sua progressione nelle diverse annualità.

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.

Obiettivi di apprendimento	
Scuola primaria	**Scuola secondaria di I grado**
Conoscere i principi fondamentali della Costituzione e saperne individuare le implicazioni nella vita quotidiana e nelle relazioni con gli altri	Conoscere la struttura della Costituzione, gli articoli maggiormente connessi con l'esercizio dei diritti/doveri, i rapporti sociali ed economici più direttamente implicati nell'esperienza personale e individuare nei comportamenti, nei fatti della vita quotidiana, nei fatti di cronaca le connessioni con il contenuto della Costituzione.
Individuare i diritti e i doveri che interessano la vita quotidiana di tutti i cittadini, anche dei più piccoli. Condividere regole comunemente accettate. Sviluppare la consapevolezza dell'appartenenza ad una comunità locale, nazionale ed europea.	Identificare nella vita scolastica, familiare o di prossimità comportamenti idonei a tutelare: i principi di eguaglianza, solidarietà, libertà e responsabilità, la consapevolezza dell'appartenenza ad una comunità locale, nazionale, europea. Partecipare alla formulazione delle regole della classe e della scuola.
Rispettare ogni persona, secondo il principio di uguaglianza e di non discriminazione di cui all'articolo 3 della Costituzione. Riconoscere, evitare e contrastare forme di violenza e bullismo presenti nella comunità scolastica.	Sviluppare una cultura del rispetto verso ogni persona, secondo il principio di uguaglianza e di non discriminazione di cui all'articolo 3 della Costituzione, educare a corrette relazioni per contrastare ogni forma di violenza e discriminazione. Riconoscere, evitare e contrastare, anche con l'aiuto degli adulti, le forme di violenza fisica e psicologica, anche in un contesto virtuale. Riconoscere, evitare e contrastare forme di violenza e bullismo presenti nella comunità scolastica.

Curare gli ambienti, rispettare i beni pubblici e privati così come le forme di vita (piante, animali) che sono state affidate alla responsabilità delle classi.	Curare gli ambienti, rispettare i beni pubblici e quelli privati così come le forme di vita affidate alla responsabilità delle classi; partecipare alle rappresentanze studentesche a livello di classe, scuola, territorio (es. Consiglio Comunale dei Ragazzi).
Aiutare, singolarmente e in gruppo, coloro che presentino qualche difficoltà per favorire la collaborazione tra pari e l'inclusione di tutti.	Aiutare, singolarmente e in gruppo, persone in difficoltà, per incrementare la collaborazione e l'inclusione di tutti (es. nei gruppi di lavoro, in attività di tutoraggio, in iniziative di solidarietà nella scuola e nella comunità). Sostenere e supportare, singolarmente e in gruppo, persone in difficoltà, sia all'interno della scuola, sia nella comunità (gruppi di lavoro, tutoraggio, supporto ad altri, iniziative di volontariato).

Nucleo concettuale: COSTITUZIONE

Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 2

Interagire correttamente con le istituzioni nella vita quotidiana, nella partecipazione e nell'esercizio della cittadinanza attiva, a partire dalla conoscenza dell'organizzazione e delle funzioni dello Stato, dell'Unione europea, degli organismi internazionali, delle Regioni e delle Autonomie locali. Essere consapevoli dell'appartenenza ad una comunità, locale e nazionale.

Obiettivi di apprendimento	
Scuola primaria	**Scuola secondaria di I grado**
Conoscere l'ubicazione della sede comunale, gli organi e i servizi principali del Comune, le principali funzioni del Sindaco e della Giunta comunale, i principali servizi pubblici del proprio territorio e le loro funzioni essenziali.	Conoscere gli Organi e le funzioni del Comune, degli Enti locali e della Regione. Conoscere i servizi pubblici presenti nel territorio, le loro funzioni e da chi sono erogati. Saperli illustrare in modo generale, anche con esempi riferiti all'esperienza.
Conoscere gli Organi principali dello Stato (Presidente della Repubblica, Camera dei deputati e Senato della Repubblica e loro Presidenti, Governo, Magistratura) e le funzioni essenziali.	Conoscere il valore e il significato della appartenenza alla comunità locale e a quella nazionale e sapere spiegare in modo essenziale la suddivisione dei poteri dello Stato, gli Organi che la presiedono, le loro funzioni, la composizione del Parlamento. Sperimentare le regole di democrazia diretta e rappresentativa.
Conoscere la storia della comunità locale, nazionale ed europea a partire dagli stemmi, dalle bandiere e dagli inni. Conoscere il valore e il significato dell'appartenenza alla comunità nazionale. Conoscere il significato di Patria.	Conoscere la storia e il significato della bandiera italiana, della bandiera della regione, della bandiera dell'Unione europea e dello stemma comunale; conoscere l'inno nazionale e la sua origine; conoscere l'inno europeo e la sua origine. Approfondire la storia della comunità locale. Approfondire la storia della comunità nazionale. Approfondire il significato di Patria e le relative fonti costituzionali (articolo 52).
Conoscere l'Unione Europea e l'ONU.	Conoscere la Carta dei diritti fondamentali dell'Unione Europea ("Costituzione europea").

Conoscere il contenuto generale delle Dichiarazioni Internazionali dei diritti della persona e dell'infanzia. Individuare alcuni dei diritti previsti nell'ambito della propria esperienza concreta.	Conoscere il processo di formazione dell'Unione europea lo spirito del Trattato di Roma, la composizione dell'Unione, le Istituzioni europee e le loro funzioni. Individuare nella Costituzione gli articoli che regolano i rapporti internazionali. Conoscere i principali Organismi internazionali, con particolare riguardo all'ONU e il contenuto delle Dichiarazioni internazionali dei diritti umani e dei diritti dell'infanzia e rintracciarne la coerenza con i principi della Costituzione; individuarne l'applicazione o la violazione nell'esperienza o in circostanze note o studiate.

Nucleo concettuale: COSTITUZIONE
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 propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.
Obiettivi di apprendimento

Scuola primaria	Scuola secondaria di I grado
Conoscere ed applicare le regole vigenti in classe e nei vari ambienti della scuola (mensa, palestra, laboratori, cortili) e partecipare alla loro eventuale definizione o revisione. Conoscere il principio di uguaglianza nella consapevolezza che le differenze possono rappresentare un valore quando non si trasformano in discriminazioni.	Conoscere ed applicare i Regolamenti scolastici nelle parti che regolano la convivenza a scuola, i diritti e i doveri degli alunni e osservarne le disposizioni, partecipando alla loro eventuale definizione o le forme previste dall'Istituzione. Conoscere i principi costituzionali di uguaglianza, solidarietà e libertà per favorire il pieno rispetto e la piena valorizzazione della persona umana.
Conoscere i principali fattori di rischio dell'ambiente scolastico, adottare comportamenti idonei a salvaguardare la salute e la sicurezza proprie e altrui e	Conoscere i principali fattori di rischio dell'ambiente scolastico, adottare comportamenti idonei a salvaguardare la salute e la sicurezza proprie e altrui, contribuire a individuare i rischi e a definire comportamenti di prevenzione in tutti i contesti.

contribuire a definire comportamenti di prevenzione dei rischi.	
Conoscere e applicare le principali norme di circolazione stradale.	Conoscere e applicare le norme di circolazione stradale, adottando comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza per sé e per gli altri.

Nucleo concettuale: COSTITUZIONE
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 4 Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico.
Obiettivi di apprendimento

Scuola primaria	**Scuola secondaria di I grado**
Conoscere e attuare le principali regole per la cura della salute, della sicurezza e del benessere proprio e altrui, a casa, a scuola, nella comunità, dal punto di vista igienico-sanitario, alimentare, motorio, comportamentale. Conoscere i rischi e gli effetti dannosi delle droghe.	Conoscere i rischi e gli effetti dannosi del consumo delle varie tipologie di droghe, comprese le droghe sintetiche, e di altre sostanze psicoattive, nonché dei rischi derivanti dalla loro dipendenza, anche attraverso l'informazione delle evidenze scientifiche circa i loro effetti per la salute e per le gravi interferenze nella crescita sana e nell'armonico sviluppo psico-fisico sociale e affettivo. Individuare i principi, e i comportamenti individuali e collettivi per la salute, la sicurezza, il benessere psicofisico delle persone; apprendere un salutare stile di vita anche in ambienti sani ed un corretto regime alimentare.

Nucleo concettuale: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 5 Comprendere l'importanza della crescita economica e del lavoro. Conoscere le cause dello sviluppo economico e sociale in Italia ed in Europa, le diverse attività economiche. 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.
Obiettivi di apprendimento

Scuola primaria	Scuola secondaria di I grado
Conoscere le condizioni della crescita economica. Comprenderne l'importanza per il miglioramento della qualità della vita e ai fini della lotta alla povertà. Individuare, con riferimento alla propria esperienza, ruoli, funzioni e aspetti essenziali che riguardano il lavoro delle persone con cui si entra in relazione, nella comunità scolastica e nella vita privata. Riconoscere il valore del lavoro. Conoscere, attraverso semplici ricerche, alcuni elementi dello sviluppo economico in Italia ed in Europa.	Conoscere le condizioni della crescita economica. Comprenderne l'importanza per il miglioramento della qualità della vita e ai fini della lotta alla povertà. Conoscere il valore costituzionale del lavoro, i settori economici e le principali attività lavorative connesse, individuandone forme e organizzazioni nel proprio territorio. Conoscere l'esistenza di alcune norme e regole fondamentali che disciplinano il lavoro e alcune produzioni, in particolare a tutela dei lavoratori, della comunità, dell'ambiente e saperne spiegare le finalità in modo generale. Conoscere, attraverso lo studio e la ricerca, le cause dello sviluppo economico e delle arretratezze sociali ed economiche in Italia ed in Europa.

Riconoscere, a partire dagli ecosistemi del proprio territorio, le trasformazioni ambientali ed urbane dovute alle azioni dell'uomo; mettere in atto comportamenti alla propria portata che riducano l'impatto negativo delle attività quotidiane sull'ambiente e sul decoro urbano.	Conoscere l'impatto del progresso scientifico-tecnologico su persone, ambienti e territori per ipotizzare soluzioni responsabili per la tutela della biodiversità e dei diversi ecosistemi come richiamato dall'articolo 9, comma 3, della Costituzione: risparmio energetico, smaltimento e riuso dei rifiuti, forme di economia circolare. Individuare e mettere in atto, per ciò che è alla propria portata, azioni e comportamenti per ridurre o contenere l'inquinamento dell'aria e dell'acqua, per salvaguardare il benessere umano, animale e per tutelare gli ambienti e il loro decoro. Analizzare e conoscere il funzionamento degli strumenti predisposti dallo Stato e dalle Istituzioni per tutelare salute, sicurezza e benessere collettivo, ed individuarne il significato in relazione ai principi costituzionali di responsabilità, solidarietà e sicurezza.
Individuare nel proprio territorio le strutture che tutelano i beni artistici, culturali e ambientali e proteggono gli animali, e conoscerne i principali servizi.	Conoscere i sistemi regolatori che tutelano i beni artistici, culturali ed ambientali, nonché quelli che contrastano il maltrattamento degli animali, al fine di promuovere la loro protezione e il loro benessere.
Analizzare, attraverso l'esplorazione e la ricerca all'interno del proprio comune, la qualità degli spazi verdi, e dei trasporti, il ciclo dei rifiuti, la salubrità dei luoghi pubblici.	Mettere in relazione gli stili di vita delle persone e delle comunità con il loro impatto sociale, economico ed ambientale.

Nucleo concettuale: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ
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. Comprendere l'azione della Protezione civile nella prevenzione dei rischi ambientali.
Obiettivi di apprendimento

Scuola primaria	Scuola secondaria di I grado
Conoscere ed attuare i comportamenti adeguati a varie condizioni di rischio (sismico, vulcanico, idrogeologico, climatico, …) anche in collaborazione con la Protezione civile.	Riconoscere situazioni di pericolo ambientale, assumendo comportamenti corretti nei diversi contesti di vita, prevedendo collaborazioni con la Protezione civile e con organizzazioni del terzo settore.
Individuare alcune trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico.	Individuare, analizzare, illustrare le cause delle trasforma-zioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico.

Nucleo concettuale: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 7 Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali.
Obiettivi di apprendimento

Scuola primaria	Scuola secondaria di I grado
Identificare nel proprio ambiente di vita gli elementi che costituiscono il patrimonio artistico e culturale, materiale e immateriale, anche con riferimento alle tradizioni locali, ipotizzando semplici azioni per la salvaguardia e la valorizzazione.	Identificare gli elementi che costituiscono il patrimonio artistico e culturale, materiale e immateriale e le specificità turistiche e agroalimentari, ipotizzando e sperimentando azioni di tutela e di valorizzazione, anche con la propria partecipazione attiva.
Riconoscere, con riferimento all'esperienza, che alcune risorse naturali (acqua, alimenti…) sono limitate e ipotizzare comportamenti di uso responsabile, mettendo in atto quelli alla propria portata.	Conoscere e confrontare temi e problemi di tutela di ambienti e paesaggi italiani, europei e mondiali nella consapevolezza della finitezza delle risorse e della importanza di un loro uso responsabile, individuando allo scopo coerenti comportamenti personali e mettendo in atto quelli alla propria portata.

Nucleo concettuale: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 8 Maturare scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie.
Obiettivi di apprendimento

Scuola primaria	Scuola secondaria di I grado
Conoscere e spiegare il valore, la funzione e le semplici regole di uso del denaro nella vita quotidiana. Gestire e amministrare piccole disponibilità economiche, ideando semplici piani di spesa e di risparmio, individuando alcune forme di pagamento e di accantonamento. Individuare e applicare nell'esperienza e in contesti quotidiani, i concetti economici di spesa, guadagno, ricavo, risparmio.	Pianificare l'utilizzo delle proprie disponibilità economiche, progettare semplici piani e preventivi di spesa, conoscere le funzioni principali degli istituti bancari e assicurativi; conoscere e applicare forme di risparmio, gestire acquisti effettuando semplici forme di comparazione tra prodotti e individuando diversi tipi di pagamento. Applicare nell'esperienza concreta, nella gestione delle proprie risorse, i concetti di guadagno/ricavo, spesa, risparmio, investimento. Conoscere il valore della proprietà privata.

Nucleo concettuale: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 9 Maturare scelte e condotte di contrasto all'illegalità.
Obiettivi di apprendimento

Scuola primaria	Scuola secondaria di I grado
Conoscere le varie forme di criminalità, partendo dal rispetto delle regole che ogni comunità si dà per garantire la convivenza. Conoscere la storia dei vari fenomeni mafiosi, nonché riflettere sulle misure di contrasto. Conoscere il valore della legalità.	Individuare le possibili cause e comportamenti che potrebbero favorire o contrastare la criminalità nelle sue varie forme: contro la vita, l'incolumità e la salute personale, la libertà individuale, i beni pubblici e la proprietà privata, la pubblica amministrazione e l'economia pubblica e privata, e agire in modo coerente con la legalità. Conoscere la storia dei vari fenomeni mafiosi, nonché riflettere sulle misure di contrasto. Riconoscere il principio che i beni pubblici sono beni di tutti.

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.
Obiettivi di apprendimento

Scuola primaria	Scuola secondaria di I grado
Ricercare in rete semplici informazioni, distinguendo dati veri e falsi.	Ricercare, analizzare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali, riconoscendone l'attendibilità e l'autorevolezza.
Utilizzare le tecnologie per elaborare semplici prodotti digitali.	Utilizzare le tecnologie per integrare e rielaborare contenuti digitali in modo personale.
Riconoscere semplici fonti di informazioni digitali.	Individuare le fonti di provenienza, le modalità e gli strumenti di diffusione delle notizie nei media digitali.

Nucleo concettuale: CITTADINANZA DIGITALE
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 11 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.
Obiettivi di apprendimento

Scuola primaria	**Scuola secondaria di I grado**
Interagire con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer	Interagire con le principali tecnologie digitali, adattando la comunicazione allo specifico contesto.
Conoscere e applicare semplici regole per l'utilizzo corretto di strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.	Conoscere e applicare le regole di corretto utilizzo degli strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.
Conoscere e applicare le principali regole di partecipazione alle classi virtuali e alle piattaforme didattiche.	Utilizzare classi virtuali, forum di discussione a scopo di studio, di ricerca, rispettando le regole della riservatezza, della netiquette e del diritto d'autore.

Nucleo concettuale: CITTADINANZA DIGITALE
Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 12 Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e +degli altri.
Obiettivi di apprendimento

Scuola primaria	Scuola secondaria di I grado
Conoscere il significato di identità e di informazioni personali in semplici contesti digitali di uso quotidiano.	Creare e gestire la propria identità digitale controllando la circolazione dei propri dati personali attraverso diverse forme di protezione dei dispositivi e della privacy.
Conoscere i rischi connessi con l'utilizzo degli strumenti digitali in termini di sicurezza personale.	Valutare con attenzione ciò che di sé si consegna agli altri in rete, rispettando le identità, i dati e la reputazione altrui.
Conoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Riconoscere, evitare e contrastare le varie forme di bullismo e cyberbullismo.	Conoscere ed evitare i rischi per la salute e le minacce derivanti dall'uso di tecnologie digitali: dipendenze connesse alla rete e al gaming, bullismo e cyberbullismo, atti di violenza on line, comunicazione ostile, diffusione di fake news e notizie incontrollate.

VALUTAZIONE ATTRAVERSO I LIVELLI DI COMPETENZA SCUOLA DELL'INFANZIA

Risorse umane: Tutte le insegnanti

Periodo attivazione: Intero Anno

Verifiche e valutazioni verifichiamo:

- Come vive le relazioni con i compagni.
- Se riescono a modificare i comportamenti non corretti all'interno di una relazione.
- Se trovano soluzioni di fronte ai problemi.
- Se conoscono caratteristiche di sé e della famiglia, dell' ambiente e delle tradizioni.
- Se riconoscono alcuni atteggiamenti riferiti a salute, pace, giustizia.
- Se condivide i valori della comunità di appartenenza
- Se comprende l'importanza del rispetto.

Valutazione

La valutazione assume un ruolo di accompagnamento continuo e costante nell'azione didattica nel corso dell'anno scolastico, inizialmente, in itinere e a fine percorso.
Il percorso valutativo si costruirà su osservazioni occasionali e sistematiche, rilevate nei momenti di conversazioni in brainstorming, di attività manipolative e grafico-pittoriche, di realizzazione di compiti autentici, di attività ludiche e percorsi strutturati.
Per valutare se i bambini hanno raggiunto le competenze, si adotterà principalmente il metodo dell'osservazione durante le conversazioni e le verbalizzazioni dei bambini, nelle attività espressive e la realizzazione dei vari elaborati.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE EDUCAZIONE CIVICA SCUOLA INFANZIA

Fascia di età 3-4 anni

NUCLEO TEMATICO	COMPETENZE	DESCRITTORI
COSTITUZIONE Diritto(nazionale e internazionale),legalità e solidarietà	L'alunno ha consapevolezza della propria singolarità, dei propri diritti e dei propri doveri.	L'alunno sviluppa atteggiamenti di sicurezza, stima di sé e di fiducia nelle proprie capacità.
		Ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme.
	Rispetta le regole della vita di gruppo comprendendo i bisogni degli altri.	Gioca in modo costruttivo e creativo con i compagni.
		Partecipa attivamente e con impegno costante alle attività di sezione e di gruppo

NUCLEO TEMATICO	COMPETENZE	DESCRITTORI
SVILUPPO SOSTENIBILE educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio	Rispetta l'ambiente di vita: conosce le risorse, ha cura degli ambienti e delle cose adottando comportamenti corretti.	L'alunno rispetta l'ambiente imparando a prendersene cura.
	Esplora l'ambiente naturale e mostra curiosità, interesse, rispetto per tutte le forme di vita e per i beni comuni.	Sperimenta l'utilizzo di materiale di riciclo in modo creativo per tutelare l' ambiente .
	Coglie il significato delle feste e delle proprie tradizioni culturali. Sa attuare comportamenti corretti in caso di emergenza	Conosce alcune tradizioni della propria comunità.
		Riconosce oggetti e situazioni potenzialmente pericolose e li evita.

NUCLEO TEMATICO	COMPETENZE	DESCRITTORI
CITTADINANZA **DIGITALE**	Conosce e utilizza i primi strumenti tecnologici	Conosce gli elementi basilari che compongono un PC.
	Conoscere le prime norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali.	Esegue correttamente percorsi utilizzando i concetti topologici.
		L'alunno esegue con l'aiuto dell'insegnante semplici giochi al computer, o al tablet o alla Lim

GRIGLIA DI VALUTAZIONE EDUCAZIONE CIVICA SCUOLA INFANZIA

Fascia di età 5 anni

NUCLEO TEMATICO	COMPETENZE	DESCRITTORI
COSTITUZIONE Diritto (nazionale e internazionale) legalità e solidarietà	L'alunno ha consapevolezza dei propri diritti e dei propri doveri.	L'alunno è consapevole della propria identità personale e sente di essere parte di una comunità.
		Accetta le differenze maturando il concetto di rispetto.
	Rispetta le regole della vita di gruppo comprendendo i bisogni degli altri.	Sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con gli adulti e i compagni
		Si assume responsabilità nel lavoro di gruppo.

NUCLEO TEMATICO	COMPETENZE	DESCRITTORI
SVILUPPO SOSTENIBILE educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio	Rispetta l'ambiente di vita: conosce le risorse, ha cura degli ambienti e delle cose adottando comportamenti corretti.	Adotta solitamente, dentro e fuori di scuola, comportamenti e atteggiamenti coerenti con l'educazione civica e mostra di averne buona consapevolezza.
	Esplora l'ambiente naturale e mostra curiosità, interesse, rispetto per tutte le forme di vita e per i beni comuni.	Conosce e applica le regole basilari per la raccolta differenziata e il riciclaggio dei materiali imparando a rispettare il mondo circostante.
	Coglie il significato delle feste e delle proprie tradizioni culturali.	Sa di avere una storia personale e familiare , conoscendo le tradizioni della comunità..
	Sa attuare comportamenti corretti in caso di emergenza	Conosce i comportamenti adeguati per la propria sicurezza.

NUCLEO TEMATICO	COMPETENZE	DESCRITTORI
CITTADINANZA DIGITALE	Conosce e utilizza i primi strumenti tecnologici	Conosce gli elementi basilari che compongono un computer (mouse, tastiera, monitor).
	Conoscere le prime norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali.	Conosce i possibili utilizzi degli strumenti digitali (Internet, video e giochi).
		Riconosce potenzialità e rischi del web.

SCUOLA PRIMARIA
CURRICOLO EDUCAZIONE CIVICA AS. 2024/25

Insegnamento trasversale – Contitolarità
33 ore per ciascun anno di corso
Valutazione con giudizio sintetico I e II Quadrimestre
Per ciascuna classe viene individuato, tra i docenti del Consiglio, un docente con compiti di coordinamento (Coordinatore di classe)

Nuclei tematici	**Materie coinvolte**	
	classe Prima-seconda-terza	**classe** quarta-quinta
La Costituzione	Storia (4 h) Italiano (5 h) Religione (2h) Musica (1 h) Arte e Immagine (1h) Inglese (3 h)	Storia (4 h) Italiano (6 h) Religione (2h) Musica (1 h) Arte e Immagine (1h) Inglese (3 h)

Sviluppo economico e sostenibilità	Scienze (4 h) Matematica (3 h) Arte e immagine (2h) Educazione fisica (4 h) Geografia (2h)	Scienze (3 h) Matematica (3 h) Arte e immagine (2h) Educazione fisica (3 h) Geografia (2h)
Cittadinanza digitale	Tecnologia (2 h)	Tecnologia (1 h) Matematica (2 h)

VALUTAZIONE

L'insegnamento trasversale dell'Educazione civica è oggetto delle valutazioni periodiche e finali previste dal D. Lgs. 13 aprile 2017, n.62.
Per gli alunni della scuola primaria, in coerenza con quanto disposto dal decreto legge 8 aprile 2020, n. 22, convertito con modificazioni dalla legge 6 giugno 2020, n. 41, il docente coordinatore acquisendo elementi conoscitivi dai docenti del team o del Consiglio di Classe propone l'attribuzione di un giudizio descrittivo, che viene riportato nel documento di valutazione, elaborato tenendo a riferimento i criteri valutativi indicati nel PTOF .
La valutazione deve essere coerente con le competenze, abilità e conoscenze indicate nella programmazione affrontate durante l'attività didattica: i docenti della classe e il Consiglio di Classe possono avvalersi di strumenti condivisi.

L' Ordinanza ministeriale n. 3 del 9 gennaio 2025 precisa quanto segue: "*Le nuove disposizioni intervengono sulla valutazione periodica e finale degli apprendimenti riferita a ciascuna delle discipline di studio previste dalle Indicazioni nazionali per il curricolo, ivi compreso l'insegnamento trasversale di educazione civica di cui alla legge 20 agosto 2019, n. 92, sostituendo i giudizi descrittivi con giudizi sintetici correlati alla descrizione dei livelli di apprendimento raggiunti*"

Nuclei tematici	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Materie coinvolte	Contenuti/conoscenze	Abilità	Classi
	Conosce alcuni principi della **Costituzione italiana**, ne coglie il significato, comprende il valore della **legalità**.	Storia (4 h)	Conoscere l'esistenza di un grande Libro di leggi chiamato Costituzione in cui sono contenute le regole fondamentali del vivere civile, i diritti ed i doveri del buon cittadino.	Mettere in atto nella società in cui si vive comportamenti corretti per una convivenza democratica.	Prima Seconda Terza
La Costituzione			Le principali ricorrenze civili quali: **25 aprile** - anniversario della liberazione d'Italia **02 giugno** - nascita della Repubblica italiana		
	Conosce e Rispetta 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 propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone. Conosce gli elementi necessari dell'educazione stradale	Italiano (5 h) Religione (2h)	Le regole della classe. Le regole per creare un clima positivo in classe anche al fine della prevenzione del fenomeno del bullismo. Il significato e le funzioni delle regole nei diversi ambienti della vita quotidiana e nell'interazione con gli altri. Le principali regole del codice della strada. Lettura e comprensione di poesie e racconti sulla pace.	Comprendere l'importanza delle regole della convivenza civile, della partecipazione democratica e della solidarietà e porre in essere atteggiamenti rispettosi e tolleranti. Conoscere ed applicare le regole vigenti in classe e nei vari ambienti della scuola (mensa, palestra, laboratori, cortili) e partecipare alla loro eventuale definizione o revisione. Conoscere e applicare le principali norme di circolazione stradale. Sviluppare la capacità di ascolto delle opinioni altrui per accettare, rispettare, aiutare gli altri e i "diversi da sé.	Prima Seconda Terza
	Comprende il concetto di identità nazionale e ne riconosce e valorizza i simboli.	Musica (1 h) Arte e Immagine (1h)	L'Inno Nazionale. La bandiera italiana e il significato dei suoi colori.	Scoprire i simboli dell'Italia: l'Inno e la Bandiera con i suoi colori. Infondere il rispetto di sé e degli altri.	Prima Seconda Terza
	Comprende il concetto di identità.	Inglese (3 h)	Conoscenze di sé e degli altri.	Le diversità culturali: le feste di Halloween, Natale, Pasqua.	Prima Seconda Terza

Sviluppo economico e sostenibilità	Comprende la necessità di uno **sviluppo ecosostenibile** anche in relazione agli obiettivi dell'**Agenda 2030.** Maturare scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie.	Scienze (4 h) Matematica (4 h)	Le regole per tutelare l'ambiente. Conoscere e spiegare il valore, la funzione e le semplici regole di uso del denaro nella vita quotidiana. Riconoscere l'importanza e la funzione del denaro.	Apprezzare la natura e contribuire alla definizione di regole per il suo rispetto. Riciclare correttamente i rifiuti e praticare forme di utilizzo e riciclaggio dei materiali. Usare in modo corretto le risorse, evitando sprechi d'acqua e di energia. Individuare e applicare nell'esperienza e in contesti quotidiani, i concetti economici di spesa, guadagno, ricavo, risparmio. Saper raggruppare gli elementi sostenibili e non sostenibili e iniziare a rilevare dati utilizzando schemi e tabelle	Prima Seconda Terza
	Coglie il valore del **patrimonio culturale e artistico** e l'importanza del **rispetto** dei beni pubblici comuni.	Arte e Immagine (2h)	Il patrimonio artistico e culturale locale.	Iniziare a cogliere il concetto di bene comune: avere cura degli oggetti, degli arred e di tutto ciò che a scuola è a disposizione di tutti. Iniziare a individuare nel territorio circostante edifici e monumenti riconoscibili come testimonianze significative del passato.	Prima Seconda Terza
	Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico.	Educazione fisica (3 h) Geografia (2 h)	Comportamenti igienicamente corretti (tra gli altri, quelli relativi alle eventuali emergenze sanitarie) e atteggiamenti alimentari sani. Piramide alimentare, sostanze nutritive dei cibi e il loro valore nutrizionale. Norme di comportamento per la sicurezza nei vari ambienti.	Sviluppare autonomia nella cura di sé, con particolare attenzione alla sicurezza, all'igiene personale e all'alimentazione. Prove di evacuazione.	

Cittadinanza digitale	Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.	Tecnologia (2 h)	Le principali funzioni di alcuni dispositivi digitali. Utilizzare le tecnologie per elaborare semplici prodotti digitali. Riconoscere semplici fonti di informazioni digitali.	Inizia ad utilizzare diversi dispositivi digitali (computer, tablet, software didattici) per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante.	Prima Seconda Terza

Nuclei tematici	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Materie coinvolte	Contenuti/conoscenze	Abilità	Classi
La Costituzione	Conosce alcuni principi della **Costituzione italiana**, ne coglie il significato, comprende il valore della **legalità**. 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.	Storia (2 h) Italiano (2 h)	Storia della Costituzione italiana e principi fondamentali: Pari dignità delle persone (Art. 3) Diritti umani (Art.2) Il dovere di contribuire in modo concreto alla qualità della vita della società (art. 4) Storia del tricolore. Le principali ricorrenze civili: **27 gennaio**: giorno della memoria; **25 aprile**: anniversario della liberazione d'Italia **2 giugno**: nascita della Repubblica italiana Le principali forme di Governo (democrazia, monarchia, oligarchia). Conoscenza dei vari organi del governo. Gli organi istituzionali dell'Unione europea. Unicef, Onu, FAO.	Conoscere la storia ed i principi fondamentali della Costituzione. Conoscere la storia della comunità locale, nazionale ed europea Mettere in atto nella società in cui si vive comportamenti corretti per una convivenza democratica. Riconoscere i diritti e i doveri fondamentali dell'uomo. Riconoscere i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti con i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello nazionale ed europeo. Riflettere sulla funzione di organizzazioni internazionali. (Unicef, Onu, FAO). Prendere gradualmente coscienza che tutte le persone hanno pari dignità sociale e sono uguali nel rispetto delle diversità di ciascuno.	Quarta Quinta
		Musica (1 h)	Inno nazionale e Inno alla gioia.	Valorizzare la bandiera italiana e l'inno di	

La Costituzione	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 propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone. Conosce gli elementi necessari dell'educazione stradale	Italiano (3 h)	Le regole per creare un clima positivo anche al fine della **prevenzione del fenomeno del bullismo** **07 febbraio**: giornata nazionale contro il bullismo e cyberbullismo. Art. 29 Cost. "diritti della famiglia" Art. 32 Cost. "diritto alla salute" Art. 33 Cost. "diritto all'istruzione Alcuni articoli **della Dichiarazione dei diritti del fanciullo** e della **Convenzione ONU** sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza. **20 novembre**: giornata internazionale dei diritti dell'infanzia. Conoscere e applicare le principali norme del codice della strada.	Comprendere l'importanza delle regole della convivenza civile, della partecipazione democratica e della solidarietà. Acquisire consapevolezza di essere titolare di diritti e soggetto a doveri. Comprendere l'importanza della *Dichiarazione dei diritti del fanciullo* e della *Convenzione internazionale* dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza. Conoscere e applicare le norme di circolazione stradale, adottando comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza per sé e per gli altri.	
	Dimostra atteggiamenti di attenzione **verso gli altri**.	Religione (2 h) Inglese (3 h)	L'importanza della solidarietà e del **valore della diversità** attraverso la cooperazione. Le principali associazioni di volontariato e di protezione civile operanti sul territorio locale e nazionale. Mostrare attenzione alle diverse culture e valorizzarne gli aspetti peculiari.	Attivare dei comportamenti di ascolto, dialogo e di cortesia. Le diversità culturali: le feste di Halloween, Natale, Pasqua.	Quarta Quinta
	Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi. Conosce l'origine e lo scopo dell'Unione Europea e dei principali organismi internazionali.	Geografia (2 h)	Principali organi e funzioni del Comune, Provincia, Regioni e Stato. L'Unione Europea: storia, organismi, finalità.I simboli dell'identità nazionale ed europea (inno e bandiera)	Conoscere l'organizzazione politico-organizzativa dello Stato italiano. Conoscere la storia, gli organismi e le finalità dell'UE e riconoscere i principali simboli identitari della nazione italiana e dell'Unione Europea.	

Sviluppo economico e sostenibilità	Comprende la necessità di uno **sviluppo ecosostenibile** anche in relazione agli obiettivi dell'**Agenda 2030**.	Scienze (4 h)	Le cause dei vari tipi di inquinamento. Gli effetti del cambiamento climatico. Il corretto uso delle risorse idriche ed energetiche. La gestione dei rifiuti urbani, in particolare la raccolta differenziata. **22 aprile**: giornata della Terra.	Saper cogliere il c l'inquinamento an globale, i cambiamenti climatici, i rischi naturali. Apprendere comportamenti attenti all'utilizzo moderato delle risorse. Cogliere il valore delle scelte individuali nella tutela dell'ambiente.	
	Coglie il valore del **patrimonio culturale e artistico** e l'importanza del **rispetto dei beni pubblici comuni**.	Arte e Immagine (2 h)	I monumenti, i musei, i servizi pubblici offerti ai cittadini (biblioteca, giardini e altri spazi pubblici)	Apprezzare il valore del patrimonio artistico e culturale locale.	
	Manifesta **cura di sé** e della propria **salute e sicurezza**.	Educazione fisica (3 h) Geografia (2 h)	Comportamenti igienicamente corretti (tra gli altri, quelli relativi alle eventuali emergenze sanitarie) e atteggiamenti alimentari sani. Piramide alimentare, sostanze nutritive dei cibi e il loro valore nutrizionale. Le droghe e i suoi rischi. Norme di comportamento per la sicurezza nei vari ambienti.	Sviluppare autonomia nella cura di sé, con particolare attenzione alla sicurezza, all'igiene personale e all'alimentazione. Conoscere i rischi e gli effetti dannosi delle droghe. Prove di evacuazione.	
	Comprendere l'importanza della crescita economica e del lavoro. Conoscere le cause dello sviluppo economico e sociale in Italia ed in Europa, le diverse attività economiche.	Geografia (1 h)	Conoscere le condizioni della crescita economica. Comprenderne l'importanza per il miglioramento della qualità della vita e ai fini della lotta alla povertà.	Conoscere, attraverso semplici ricerche, alcuni elementi dello sviluppo economico in Italia ed in Europa.	
	Maturare scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie.	Matematica 2h	Conoscere e spiegare il valore, la funzione e le semplici regole di uso del denaro nella vita quotidiana. Gestire e amministrare piccole disponibilità economiche, ideando semplici piani di spesa e di risparmio, individuando alcune forme di pagamento e di accan- tonamento.	Applicare nell'esperienza e in contesti quotidiani, i concetti economici di spesa, guadagno, ricavo, risparmio.	
Cittadinanza digitale	Usa in modo consapevole le nuove tecnologie nell'esercizio di una reale Cittadinanza digitale. Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle	Tecnologia (2 h)	Le principali funzioni dei dispositivi digitali. Le potenzialità del web - I rischi e pericoli nella ricerca e nell'impiego di fonti. Conoscere il significato di identità e di informazioni personali in semplici contesti digitali di uso quotidiano.	Utilizzare le TIC per elaborare dati, testi, immagini Ricercare in modo corretto informazioni sul web.	Quarta Quinta

Intestazione (Converted5) +

	fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole. Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.	Matematica (2 h)	Conoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Riconoscere, evitare e contrastare le varie forme di bullismo e cyberbullismo. Raccolta e analisi di dati. Risoluzione di situazioni problematiche.	Conoscere e appl utilizzo degli strum digitale, quali tablet e computer. Conoscere ed evitare i rischi per la salute e le minacce derivanti dall'uso di tecnologie digitali. Educazione alla capacità di formulare ipotesi, di progettare, di sperimentare, di discutere e argomentare le proprie scelte comprendendo il punto di vista degli altri.	

Intestazione (Converted5)

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADOCURRICOLO EDUCAZIONE CIVICA
A.S. 2025/26

Il filo conduttore di questo curricolo, mira a rendere i propri studenti consapevoli e aperti ad ogni esperienza umana che permetta loro di crescere come persone attraverso la visione di una cultura civica attiva, responsabile, solidale e inclusiva.

Traguardi di competenza trasversali

- ➔ Acquisire una cultura civica;
- ➔ Agire in modo autonomo e responsabile;
- ➔ Acquisire la capacità di discutere, affrontare problemi, indicare soluzioni;
- ➔ Avere consapevolezza del proprio comportamento, delle proprie esigenze, dei propri sentimenti e/o emozioni prendendosi cura di sé, degli altri e dell'ambiente che li circonda;
- ➔ Conoscere i propri diritti ma anche i propri doveri legati ai vari ruoli ricoperti (figlio, alunno, compagno di classe di gioco, cittadino);
- ➔ Prendere coscienza del sé nella relazione con gli altri e con l'ambiente circostante.
- ➔ Vivere la dimensione dell'incontro, maturando un atteggiamento rispettoso, amichevole e collaborativo;
- ➔ Riconoscere le varie forme di diversità e di emarginazione esistenti nei confronti di persone e culture;
- ➔ Conoscere, nei suoi tratti essenziali, la Costituzione della Repubblica italiana (1948), la Dichiarazione universale dei diritti dell'uomo (1948), la Costituzione europea (2009), gli obiettivi dell'Agenda 2030.dell'uomo (1948), la Costituzione europea (2009), gli obiettivi dell'Agenda 2030.

Titolo modulo	Obiettivi	Materie coinvolte	Contenuti/conoscenze	Nuclei tematici	Classi
Educazione civica: "Connessioni di Pace"	▪ Riconoscersi come persona. ▪ Conoscere i propri diritti (diritto alla salute, all'istruzione, ad un ambiente salubre); ▪ Comprendere la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali; ▪ Acquisire la consapevolezza che la legalità e i diritti vanno rispettati e difesi;	Italiano (3 ore) Storia (2 ore) Geografia (2 ore) Lingua I (3 ore) Lingua II (3 ore) Religione (2 ore)	● Concetti di uomo, persona, libertà, dignità, diritti umani; ● I principi fondamentali della Costituzione italiana e l'ordinamento della Repubblica italiana; ● Elementi costitutivi di uno Stato; ● Concetti di cittadino, diritto e dovere, cittadinanza; ● I diritti umani nelle Carte e nelle Costituzioni;	Tutti e tre i nuclei previsti dal progetto partendo dal concetto di Diritti e di Doveri essenziali connessi alla Pace.	Prime

	▪ Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati; ▪ Conoscere le principali norme di sicurezza stradale e i comportamenti da adottare nelle diverse situazioni; ▪ Acquisire la consapevolezza che il web è un'opportunità, ma comprenderne anche limiti e pericoli; ▪ Mettere in relazione le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile.	**Arte (3 ore)** **Tecnologia (3 ore)** **Scienze (6 ore)** **Musica (3 ore)** **Motoria (3 ore)**	● Obiettivi Agenda 2030: Azzerare la fame (…) promuovere l'agricoltura sostenibile; Garantire le condizioni di salute e il benessere per tutti a tutte le età; Assicurare l'accesso all'energia pulita L'importanza dell'atmosfera L'inquinamento atmosferico; La disponibilità d'acqua dolce; Salvaguardare gli oceani, i mari e le risorse marine; Le riserve idriche; L'inquinamento delle acque dolci; Il cambiamento climatico; Clima e fertilità; Il degrado del suolo; Garantire la disponibilità e la gestione sostenibile di acqua e condizioni igieniche per tutti; Combattere il cambiamento climatico; Gli scarti della catena alimentare: problema etico e ambientale; Le microplastiche in mare; Ricercare opportunità di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali; Cogliere il valore del patrimonio storico-artistico e comprendere l'importanza del rispetto della tutela dei beni pubblici comuni.		

Educazione civica: "Connessioni di Pace"	▪ Essere consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispett mjo della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile; ▪ Diventare cittadino attivo assumendo atteggiamenti costruttivi basati su regole sociali; ▪ Acquisire la consapevolezza che i diritti delle donne non sempre vengono tutelati nel mondo contemporaneo; ▪ Acquisire la consapevolezza che l'ambiente naturale va rispettato e difeso; ▪ Conoscere le radici della civiltà europea, le origini, gli obiettivi e le politiche dell'Unione Europea; ▪ Acquisire la consapevolezza che il web è un'opportunità e comprenderne anche limiti e pericoli;	Italiano (3 ore) Storia (2 ore) Geografia (2 ore) Lingua I (3 ore) Lingua II (3 ore) Religione (2 ore)	● Il lungo cammino delle donne, le loro battaglie e i loro diritti; il tema del femminicidio; ● La parità di genere e i diritti ancora negati. ● Le guerre di religione e l'intolleranza. ● I simboli dell'identità nazionale ed europea; ● L'Unione Europea: le origini, gli ordinamenti politici, gli organismi e le prospettive;	Sviluppare i tre nuclei previsti in un'ottica di educazione alla Pace.	Seconde

	▪ Mettere in relazione le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile;	Scienze (6 ore)	● Obiettivi Agenda 2030: Realizzare l'uguaglianza di genere e migliorare le condizioni di vita delle donne; Promuovere società pacifiche e inclusive per lo sviluppo sostenibile; Riduzione delle disuguaglianze Educazione alimentare; Impatto ambientale degli alimenti Garantire le condizioni di salute e il benessere per tutti; Garantire modelli di consumo e produzione sostenibili; Combattere il cambiamento climatico;		

		Tecnologia (3 ore) Arte e Immagine (3 ore)	● La Netiquette: galateo digitale; ● Acquisire conoscenze e consapevolezza che rendono lo studente atto ad affrontare l'ambiente strada. ● Conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali. Cogliere il valore del patrimonio storico-artistico e comprendere l'importanza del rispetto della tutela dei beni pubblici comuni.		

Educazione civica: "Connessioni di Pace"	▪ Comprendere le Istituzioni nazionali ed Europee.	Italiano (6 ore) Storia (6 ore)	● L'adolescenza: crescere nel gruppo, le difficoltà della crescita; ● Intercultura e globalizzazione: due facce della stessa medaglia;	Sviluppare i tre nuclei previsti in un'ottica di educazione alla Pace.	Terze

	▪ Diventare cittadino attivo, assumendo atteggiamenti positivi e consapevoli nel rispetto della legge e dei diritti di tutti; ▪ Comprendere che l'ambiente naturale va rispettato e difeso; ▪ Saper riconoscere le fonti energetiche e promuovere un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e saper classificare i rifiuti,	Scienze (12 ore)	● Le leggi razziali e il dovere della testimonianza; ● La resistenza al femminile; ● I conflitti etnici e le guerre di oggi; ● Le strategie del terrore e la criminalità organizzata; ● Il Climate Change; ● Obiettivi Agenda 2030: ● L'adolescenza; ● Lo sviluppo dei caratteri sessuali; ● Uomo e donna: diversità fisiologiche; ● La parità di genere; ● La genetica; ● Il superamento del concetto di razza umana;		

	sviluppandone l'attività di riciclaggio; ▪ Adottare nella vita quotidiana un sistema di regole, fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti della costituzione a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente. ▪ Acquisire la consapevolezza che il web è un'opportunità, ma comprenderne anche limiti e pericoli; ▪ Mettere in relazione le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile;	Tecnologia (3 ore)	● Obiettivi Agenda 2030: ● Realizzare l'uguaglianza di genere e migliorare le condizioni di vita delle donne; Riduzione delle disuguaglianze; Combattere il cambiamento climatico; Utilizzare in modo sostenibile le risorse marine; ● Comprendere il panorama digitale e navigare nel modo più giusto: usufruire correttamente di piattaforme online, utilizzare consapevolmente i social media e gli strumenti digitali.		

		Arte e Immagine (3 ore)	● Il ciclo dei rifiuti e l'impatto ambientale derivante dal loro errato smaltimento; ● Cogliere il valore del patrimonio storico-artistico e comprendere l'importanza del rispetto della tutela dei beni pubblici comuni.		

Griglia di valutazione			
Nuclei fondanti	**Indicatori**	**Descrittori**	**Valutazione**
Costituzione	Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente. Promuovere la legalità in tutte le sue forme, anche con la partecipazione attiva alla vita comunitaria.	Manifesta un comportamento consapevole e responsabile nell'esercizio della convivenza civile. Promuove attivamente la legalità nelle sue diverse manifestazioni.	10
		Evidenzia un comportamento responsabile nell'esercizio della convivenza civile. Si mostra collaborativo nella promozione della legalità nelle sue diverse forme.	9-8
		Si dimostra adeguatamente responsabile nell'esercizio della convivenza civile. Non sempre è attivo nella partecipazione alla vita sociale e nella promozione della legalità.	7-6

		A volte si dimostra poco responsabile nell'esercizio della cittadinanza attiva. È poco interessato alla partecipazione alla vita sociale e alla promozione della legalità.	5-4
Sostenibilità	Promuovere la sostenibilità in tutte le sue forme, il diritto alla salute e al benessere della persona (anche in relazione agli obiettivi dell'Agenda 2030) Impegnarsi nella tutela e nel rispetto dell'ambiente , del territorio.	Si impegna attivamente, autonomamente e responsabilmente per la promozione della sostenibilità. Si adopera attivamente per la tutela e la cura dell'ambiente e del territorio.	10
		Si impegna in modo attivo e continuo per la promozione della sostenibilità. Manifesta un atteggiamento responsabile verso l'ambiente e il territorio.	9-8
		Si impegna in modo adeguato nel promuovere la sostenibilità. Si comporta in modo soddisfacente nella tutela dell'ambiente e del territorio.	7-6

		Non è molto interessato a promuovere la sostenibilità. Non si impegna in modo sufficiente per la tutela dell'ambiente e del territorio	5-4
Cittadinanza digitale	Essere competenti nell'uso dei dispositivi digitali. Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico e responsabile e consapevole.	È molto competente nell'uso delle tecnologie digitali, che padroneggia con facilità. Si destreggia con abilità nell'uso delle reti informatiche e conosce i rischi che queste presentano	10
		È competente nell'uso delle tecnologie digitali. Conosce bene le reti informatiche e i rischi che presentano	**9-8**
		Utilizza in modo adeguato le tecnologie digitali. Si destreggia con una certa sicurezza nell'uso delle reti.	**7-6**
		Manifesta una conoscenza degli strumenti informatici parziale e/o incompleta. Spesso non riconosce le insidie presenti nelle reti informatiche, che non conosce adeguatamente.	5-4