



Educazione

Civica



“Coraggio, piccolo soldato dell'immenso esercito. I tuoi libri sono le tue armi, la tua classe è la tua squadra, il campo di battaglia è la terra intera, e la vittoria è la civiltà umana.”

E. De Amicis

Premessa

“L'educazione civica contribuisce a formare cittadini responsabili e attivi e a promuovere la partecipazione piena e consapevole alla vita civica, culturale e sociale delle comunità, nel rispetto delle regole, dei diritti e dei doveri. Inoltre, stabilisce che l'educazione civica sviluppa nelle istituzioni scolastiche la conoscenza della Costituzione italiana e delle istituzioni dell'Unione europea, per sostanziare, in particolare, i principi di legalità, cittadinanza attiva e digitale, sostenibilità ambientale, diritto alla salute e al benessere della persona.”

L.20/19 n° 92 e dal Decreto attuativo del 22 Giugno 2020

La scuola è, in primo luogo, una palestra di democrazia, un luogo nel quale tutti gli studenti possono e devono esercitare diritti inviolabili nel rispetto dei doveri sociali. Il confronto con le regole, inserite in un'esperienza di partecipazione attiva, sono il primo passo per la costruzione del loro futuro di cittadini responsabili, consapevoli della realtà complessa che li circonda, capaci di discernimento rispetto alle scelte essenziali che caratterizzeranno la loro e altrui esistenza.

Il curriculum verticale di istituto offre agli studenti e alle studentesse percorsi formativi organici capaci di

- sviluppare, nel corso del tempo, quell'atteggiamento “civile” che caratterizza gli uomini e le donne di oggi e di domani
- sviluppare capacità riflessiva e critica rispetto a comportamenti non corretti, mancanze per poter definire, insieme, atteggiamenti positivi e costruttivi
- condividere, nel gruppo di pari e con gli adulti, il senso comune di cittadinanza
- conoscere e interiorizzare le norme e i comportamenti consapevoli e corretti per costruire luoghi sicuri, accoglienti, inclusivi

La norma richiama il principio di trasversalità dell'educazione civica, pertanto tutte le discipline costituiscono parte integrante del percorso della formazione civica degli studenti e delle studentesse, nel rispetto dei singoli processi di crescita e dell'ordine di scuola di appartenenza. Inoltre, gli obiettivi e le varie attività proposte dovranno essere contestualizzate alla classe/sezione di appartenenza e dovranno essere svolte e programmate in maniera interdisciplinare ed in continuità tra i diversi ordini di scuola (primaria-infanzia). L'Istituto individua, per lo sviluppo del percorso trasversale di ed. civica, tre nuclei concettuali:

- **COSTITUZIONE, diritto (nazione e internazionale), legalità e solidarietà**
- **SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenze e tutela del patrimonio e del territorio**
- **CITTADINANZA DIGITALE**

Il curriculum di Istituto prevede, per il percorso di educazione civica, un numero di ore annue non inferiore a 33 da svolgersi nell'ambito delle ore disciplinari obbligatorie e ripartito, in modo trasversale alle altre discipline secondo le seguenti modalità:

UDA		ORDINE DI SCUOLA	MONTE ORE PREVISTE
Unità di apprendimento strutturate, organizzate, in continuità tra i due ordini di scuola - primaria/infanzia <i>(progettate dalla commissione curricolo e dai referenti di ed. civica)</i>			
GIORNATA MONDIALE DEI DIRITTI DELL'INFANZIA E DELL'ADOLESCENZA 20 NOVEMBRE 2020	SPIEGAMI, PER FAVORE, I MIERI DIRITTI...	Primaria/infanzia	10 ore
SETTIMANA EUROPEA PER LA RIDUZIONE DEI RIFIUTI (SERR) - 2020	QUAL E' IL TUO PESO REALE? "I RIFIUTI INVISIBILI DELLA NOSTRA SCUOLA E LO SPRECO ALIMENTARE"	Primaria/infanzia	10 ore
23 MAGGIO	CAPACI DAL 23 MAGGIO 1992	Primaria/infanzia	13 ore

INFANZIA

COMPETENZE CHIAVE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZE
Competenza alfabetica funzionale e competenza multilinguistica	<p>Parlare, descrivere, raccontare e dialogare con i grandi ed i coetanei</p> <p>Conoscere le norme più semplici della Costituzione estrapolando buone pratiche</p> <p>Comunicare e scambiarsi domande, informazioni, impressioni, giudizi e sentimenti.</p> <p>Riflettere sulla lingua, confrontare vocaboli di lingua diversa. Confrontare idee ed opinioni con adulti e compagni</p> <p>Esprimere le proprie esperienze come cittadino.</p>	<p>Riflette, si confronta discute con gli adulti e con gli altri bambini, riconosce la reciprocità di attenzione fra chi parla e chi ascolta. Arricchisce il lessico attraverso i nuovi contenuti</p>
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	<p>Rispettare i compagni e le regole di vita comune</p> <p>Motivare le proprie scelte e collaborare con gli altri per il raggiungimento di un fine comune</p>	<p>Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente conflitti ed ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici</p> <p>Ha sviluppato l'attitudine a porsi domande di senso su questioni etiche e morali</p> <p>Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia i significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza</p>
Competenza in materia di cittadinanza	<p>Conoscere le norme più semplici della Costituzione. Confrontare idee ed opinioni con i compagni e gli adulti.</p> <p>Esprimere le proprie esperienze come cittadino</p>	<p>Conosce l'esistenza di un "Grande libro delle Leggi" chiamato Costituzione italiana in cui sono contenute le regole basilari del vivere civile e dei diritti e doveri del cittadino</p> <p>Conosce i principali ruoli istituzionali dal locale al globale (sindaco, consigliere, assessore, deputato, presidente della Repubblica ecc)</p> <p>Riconosce i principali simboli identitari della nazione italiana</p>

		e dell'Unione Europea (bandiera, inno) e ne ricorda gli elementi essenziali Conosce i diritti dell'infanzia e dell'adolescenza esplicitati dalla Convenzione Onu
Competenza digitale	Portare a termine consegne, pianificare, formulare ipotesi risolutive autonomamente Scoprire le molteplici opportunità offerte dalle TIC Utilizzare il mouse correttamente, riconoscere e utilizzare le frecce direzionali, utilizzare le funzioni touch. Eseguire semplici giochi didattici. Attuare e simboleggiare una procedura. Tradurre idee in codice e programma giocando (coding e robotica educativa)	Conosce i primi rudimenti dell'informatica (componentistica hardware e software, periferiche, simbologia iconica, netiquette di base). Gestisce autonomamente le dinamiche proposte all'interno di semplici giochi di ruolo o digitali.
Competenza in scienze e tecnologia	Orientarsi nel proprio ambiente di vita, Concepire le differenze fra i diversi tipi di abitato: paese, città, campagna Orientarsi nel tempo. Percepire la differenza fra elementi antichi e moderni, tra costruzioni recenti e storiche Conoscere e rispettare l'ambiente.	E' in grado di muoversi negli ambienti scolastici. Riconosce un prima e un dopo Coglie l'importanza del rispetto, della tutela, della salvaguardia ambientale per il futuro dell'umanità Dà una prima e giusta ponderazione al valore economico delle cose e delle risorse (lotta contro gli sprechi) Conosce e applica le regole basilari per la raccolta differenziata e dà il giusto valore al riciclo dei materiali, attraverso esercizi di reimpiego creativo Conosce i principi cardine dell'educazione alimentare, dell'igiene e della sicurezza personale
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Rielaborare in maniera grafico-pittorica-manipolativa e musicale i contenuti appresi	Esprime creativamente quanto appreso attraverso tecniche, strumenti e materiali diversi messi a disposizione

INFANZIA E CLASSI PRIME (*continuità didattica*)

COMPETENZE CHIAVE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZE
Competenza alfabetica funzionale	Conoscere e rispettare le prove condivise in classe e nell'ambiente scuola	Contribuisce all'elaborazione di regole per lo "stare bene in classe" Partecipa a discussioni relative alle necessità di avere regole
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Organizzare e avere cura del proprio materiale e del proprio tempo. Riconoscere priorità di comportamento in attività strutturate e non	Organizza il suo tempo in modo funzionale per periodi brevi e strutturati. Riconosce le informazioni utili per organizzare le sue attività.
Competenza in materia di cittadinanza	Sviluppare la capacità di ascolto delle diverse opinioni Riconoscere il proprio ruolo all'interno del sistema scuola Conoscere e applicare comportamenti corretti in contesti extrascolastici	Riconosce i valori che rendono possibile la convivenza Riconosce ruoli e funzioni diverse nella scuola, stabilendo le corrette relazioni con i pari e con gli adulti Conosce e rispetta la segnaletica stradale, con particolare attenzione a quella relativa al pedone e al ciclista
Competenza digitale	Utilizzare il "Coding" come supporto alla risoluzione di problemi Utilizza il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche con la guida e le istruzioni dell'insegnate.	Utilizza, con la guida dell'insegnante le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati ed informazioni Usa le tecnologie per interagire con altre persone come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi
Competenza in scienze e tecnologia	Riflettere sull'importanza della cura e dell'igiene personale per la propria salute e i rapporti sociali Riflettere sull'importanza di una alimentazione corretta Apprezzare la natura e contribuire alla definizione di regole per il suo rispetto	Cura l'igiene della propria persona Riconosce in fatti e situazioni il mancato o il pieno rispetto dei principi e delle regole relative alla tutela dell'ambiente
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Rielaborare in maniera grafico-pittorica-manipolativa e musicale i contenuti appresi	Esprime creativamente quanto appreso attraverso tecniche, strumenti e materiali diversi messi a disposizione

CLASSI SECONDE E TERZE

COMPETENZE CHIAVE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZE
Competenza alfabetica funzionale	Esprimere il proprio punto di vista in situazioni diverse ascoltando quelle altrui	Manifesta il proprio punto di vista e le esigenze personali in forme argomentate, interagendo in modo corretto con i coetanei e con gli adulti
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Ricerca notizie e informazioni utili per definire argomenti proposti, sostenere tesi o lavori in gruppo	Sviluppa dinanzi a fatti e situazioni il pensiero critico organizzando le informazioni a sua disposizione in maniera funzionale a quanto richiesto
Competenza in materia di cittadinanza	Riflettere sull'importanza del rispetto delle regole per creare un luogo di "buone pratiche" relazionali e di vita Conoscere i principali articoli alla dichiarazione dei diritti del fanciullo Mostrare attenzione alle diverse culture e valorizzare aspetti peculiari Identificare fatti e situazioni in cui viene offesa la dignità della persona e dei popoli Mettere in atto comportamenti responsabili quale utente della strada Rispettare la segnaletica	Testimonia la funzione e il valore delle regole e delle leggi nei diversi ambienti di vita quotidiana Attua la cooperazione riconoscendola come strategie fondamentali per migliorare le relazioni interpersonali e sociali e per costruire un luogo di "buone pratiche" Riconosce situazioni di discriminazione Conosce e rispetta la segnaletica stradale con particolare attenzione a quella relativa al pedone e al ciclista
Competenza digitale	Utilizzare strumenti digitali per la realizzazione di attività tematiche Conoscere ed utilizzare da solo e/o in piccolo gruppo alcune web apps utili alla realizzazione di attività mirate	Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi
Competenza in scienze e tecnologia	Apprendere comportamenti attenti all'utilizzo moderato delle risorse	Riconosce in fatti e situazioni il mancato rispetto dei principi e delle regole relative alla tutela dell'ambiente
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Rielaborare in maniera grafico-pittorica-manipolativa e musicale i contenuti appresi	Esprime creativamente quanto appreso attraverso tecniche, strumenti e materiali diversi messi a disposizione

CLASSI QUARTE E QUINTE

COMPETENZE CHIAVE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	TRAGUARDI DI COMPETENZE
Competenza alfabetica funzionale	Partecipare alle conversazioni su temi proposti Interagire con il gruppo classe e gli adulti nella definizione dei contenuti	Manifesta il proprio punto di vista e le esigenze personali in forme argomentate, interagendo in modo corretto con i coetanei e con gli adulti
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Ricerca e organizzare informazioni e dati utili a definire argomenti proposti, sostenere tesi o lavori in gruppo	Sviluppa dinanzi a fatti e situazioni il pensiero critico organizzando le informazioni a sua disposizione. Cerca informazioni utili a sostenere argomenti o funzionali allo svolgimento di attività mirate
Competenza in materia di cittadinanza	Mettere in discussione stereotipi e pregiudizi nei confronti di persone e culture Agire in modo consapevole nel rispetto di regole condivise Acquisire consapevolezza di essere titolare di diritti e soggetto a doveri Identificare fatti e situazioni in cui viene offesa la dignità della persona e dei popoli Mettere in atto comportamenti responsabili quale utente della strada Rispettare la segnaletica	Esprime e manifesta riflessioni sui valori della convivenza, della democrazia e della cittadinanza Riconosce i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti tra i cittadini (istituzioni statali e civili), a livello locale e nazionale Riconosce situazioni nelle quali non si sia stati trattati o non si siano trattati gli altri da persone umane Conosce le regole della strada
Competenza digitale	Conosce ed utilizza in modo costruttivo e creativo la piattaforma in uso in ambito scolastico. Conosce ed utilizza, da solo e/o in piccolo gruppo alcune applicazioni e programmi funzionali ad attività mirate	Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.
Competenza in scienze, tecnologia	Apprendere comportamenti attenti all'utilizzo moderato delle risorse. Riciclare, riutilizzare e recuperare materiale di diverso tipo	Riconosce le principali problematiche relative all'ambiente Attua la raccolta differenziata
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Rielaborare in maniera grafico-pittorica-manipolativa e musicale i contenuti appresi	Esprime creativamente quanto appreso attraverso tecniche, strumenti e materiali diversi messi a disposizione