

## CURRICOLO VERTICALE **SOSTEGNO** DI EDUCAZIONE CIVICA

<b>Infanzia</b>	<b>2</b>
<b>Primaria - Classe Prima e Seconda</b>	<b>5</b>
<b>Primaria - Classe Terza e Quarta</b>	<b>8</b>
<b>Primaria - Classe Quinta</b>	<b>11</b>
<b>RUBRICHE</b>	<b>14</b>

# Infanzia

## COSTITUZIONE, diritto, legalità, solidarietà

Traguardo di Competenza (dalle <i>Indicazioni Nazionali</i> )	Abilità	Attività	Campi di esperienza	n. ore
<p>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.</p> <p>Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri.</p>	<p>Partecipa ad attività condotte in piccolo e/o grande gruppo</p> <p>Riconoscere il punto di vista degli altri.</p>	<p>Conversazioni e interviste. Lecture di storie.</p> <p>Creazione di cartelloni per rappresentare regole condivise.</p>	<p>IL SÉ E L'ALTRO</p> <p>IL CORPO E IL MOVIMENTO</p> <p>IMMAGINI, SUONI, COLORI</p> <p>I DISCORSI E LE PAROLE</p>	
<p>Sa di avere una storia personale e familiare. Conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre</p>	<p>Riconoscere eventi/fatti della propria storia personale</p>	<p>Creazione di un cartellone o libricino personale con foto di sé e disegni dei componenti della famiglia.</p>	<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p>	
<p>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p>	<p>Saper riconoscere ed esprimere i propri sentimenti e le proprie emozioni attraverso il linguaggio verbale e/o non verbale .</p>	<p>Lettura, visioni di immagini e video inerenti alcuni argomenti sulla Costituzione e sui Diritti del Fanciullo. Elaborazione grafica, manufatti e pitture.</p>		

## SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio

Traguardo di Competenza (dalle <i>Indicazioni Nazionali</i> )	Abilità	Attività	Campi di esperienza	n. ore
Osserva con attenzione gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	Osservare fenomeni e ambienti naturali Osservare organismi viventi nel loro habitat, prendersi cura di animali e piante.	Esplorazioni in giardino. Esperienza di semina e cura delle piantine che crescono. Osservazione dei piccoli animali che 'popolano' il giardino. Costruzione di una mangiatoia per uccelli e piccolo terraiolo. I nomi degli animali e le loro caratteristiche. Narrazioni, conversazioni in circle time, elaborazioni grafiche.	IL SÉ E L'ALTRO  IL CORPO E IL MOVIMENTO  IMMAGINI, SUONI, COLORI  I DISCORSI E LE PAROLE  LA CONOSCENZA DEL MONDO	
Applica le regole basilari per la raccolta differenziata e dare il giusto valore al riciclo dei materiali.	Differenziare i rifiuti: carta, plastica, umido. Avviare alla pratica del riciclo: utilizzare materiale di scarto in maniera creativa.	Creazione manufatti con materiali di scarto.		
Adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene, di sana alimentazione .	Mettere in atto buone norme riguardo all'igiene personale e all'alimentazione.	Canti, narrazioni e filastrocche su attività di routines. Giochi e rappresentazioni grafiche sul cibo. Giochi con le dita della mano.		
Riflette sull'utilizzo e spreco dell'acqua.	Utilizzare l'acqua senza sprecarla.	In circle time: narrazioni, visioni di video e immagini sulle buone norme che riguardano la 'salute' del Pianeta Terra.		

<b>CITTADINANZA DIGITALE</b>				
<b>Traguardo di Competenza (dalle Indicazioni Nazionali)</b>	<b>Abilità</b>	<b>Attività</b>	<b>Campi di esperienza</b>	<b>n. ore</b>
Interagisce attraverso le tecnologie digitali, con l'aiuto e la supervisione dell'adulto	<p>Utilizzare semplici robot didattici per un primo approccio alla conoscenza della loro struttura e funzionamento.</p> <p>Visionare immagini, opere artistiche, documenti dalla LIM.</p> <p>Utilizzare attivamente la LIM per il lavoro; realizzare insieme e condividere produzioni, lavori, informazioni.</p>	<p>Conoscenza di semplici robot educativi, la loro struttura ed il loro funzionamento.</p> <p>Visione di materiali multimediali.</p> <p>Conoscenza dei principali comandi della LIM. Uso di programmi multimediali su forme e colori.</p>	<p>IL SÉ E L'ALTRO</p> <p>IL CORPO E IL MOVIMENTO</p> <p>IMMAGINI, SUONI, COLORI</p> <p>I DISCORSI E LE PAROLE</p> <p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p>	
Condivide informazioni attraverso le tecnologie digitali	Utilizzare, con la guida dell'adulto, i dispositivi di lavoro in sezione: LIM,robot, etc...	La metodologia Coding e Coding Unplugged; Utilizzo di strumenti didattici interattivi (Bee bot; Cubetto)		

## Primaria - Classe Prima e Seconda

COSTITUZIONE, diritto, legalità, solidarietà				
Traguardo di Competenza (dalle <i>Indicazioni Nazionali</i> )	Abilità	Conoscenze	Discipline di riferimento	n. ore
Comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità e dell'ambiente; è consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costituzione di un futuro equo e sostenibili.	<p>Ascoltare e comunicare.</p> <p>Riconoscere e assumere comportamenti e/o incarichi stabiliti all'interno del gruppo classe.</p> <p>Partecipare alle regole di convivenza in classe e nella scuola.</p>	<p>Elementi della comunicazione.</p> <p>Comportamenti adeguati alla convivenza Le regole di comportamento dei diversi momenti della giornata (ingresso/uscita, intervallo, mensa, attività in classe e altri ambienti)</p> <p>La famiglia. La classe.</p>	TUTTE ITALIANO	

<b>SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio</b>				
<b>Traguardo di Competenza (dalle <i>Indicazioni Nazionali</i>)</b>	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>	<b>Discipline di riferimento</b>	<b>n. ore</b>
Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.	Adottare nella quotidianità semplici comportamenti che riducono l'impatto ambientale.	Buone pratiche sull'utilizzo sostenibile dell'acqua.	GEOGRAFIA/ SCIENZE	4
Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.	Conoscere le principali regole per la cura della propria salute, a casa e a scuola, dal punto di vista igienico-sanitario, alimentare e motorio.	L'igiene personale e il corretto stile di vita.	SCIENZE	2
Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.	Osservare le regole per la gestione differenziata dei rifiuti.	Buone pratiche sulla raccolta differenziata dei rifiuti.	SCIENZE	4

<b>CITTADINANZA DIGITALE</b>				
<b>Traguardo di Competenza (dalle <i>Indicazioni Nazionali</i>)</b>	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>	<b>Discipline di riferimento</b>	<b>n. ore</b>
È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.	Utilizzare semplici robot didattici per un primo approccio alla conoscenza della loro struttura e funzionamento.  Visionare immagini, opere artistiche, documenti dalla LIM.	Conoscenza di semplici robot educativi, la loro struttura ed il loro funzionamento.  Conoscenza dei comandi di PC, LIM, monitor/schermo	TECNOLOGIA  MATEMATICA	
È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.	Utilizzare, con la guida dell'adulto, i dispositivi di lavoro in sezione: LIM,robot, etc...	La metodologia Coding e Coding Unplugged; Utilizzo di strumenti didattici interattivi (Bee bot; Cubetto)	TECNOLOGIA  MATEMATICA  GEOGRAFIA	

## Primaria - Classe Terza e Quarta

### COSTITUZIONE, diritto, legalità, solidarietà

Traguardo di Competenza (dalle <i>Indicazioni Nazionali</i> )	Abilità	Conoscenze	Discipline di riferimento	n. ore
<p>Comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità e dell'ambiente; è consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costituzione di un futuro equo e sostenibili.</p>	<p>Ascoltare e comunicare.</p> <p>Esprimere le proprie esperienze.</p> <p>Riconoscere e assumere comportamenti e/o incarichi stabiliti all'interno del gruppo classe.</p> <p>Partecipare alle regole di convivenza in classe e nella scuola.</p> <p>Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco e nell'interazione sociale.</p>	<p>Elementi della comunicazione.</p> <p>Vissuti, esperienze personali, emozioni, tracce di sé. Interazioni sociali, rispetto dell'ambiente e delle regole.</p> <p>Le regole di comportamento dei diversi momenti della giornata (ingresso/uscita, intervallo, mensa, attività in classe e altri ambienti)</p> <p>Il gioco.</p> <p>Comportamenti adeguati alla convivenza</p>	<p>TUTTE</p>	



## SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio

Traguardo di Competenza (dalle <i>Indicazioni Nazionali</i> )	Abilità	Conoscenze	Discipline di riferimento	n. ore
Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.	<p>Adottare, in modo consapevole e nella quotidianità, semplici comportamenti che riducono l'impatto ambientale.</p> <p>Individuare, nell'esperienza quotidiana, i comportamenti che hanno maggiore impatto sull'individuo.</p>	Buone pratiche sull'utilizzo sostenibile dell'acqua.	GEOGRAFIA/ SCIENZE	4
Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.	Conoscere le principali regole per la cura della propria salute, a casa e a scuola, dal punto di vista igienico-sanitario, alimentare e motorio.	<p>L'igiene personale e il corretto stile di vita.</p> <p>Il corretto stile di vita in relazione all'alimentazione e al movimento.</p>	SCIENZE	2
Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.	<p>Osservare le regole per la gestione differenziata dei rifiuti.</p> <p>Differenziare correttamente i rifiuti prodotti.</p>	Buone pratiche sulla raccolta differenziata dei rifiuti.	SCIENZE	4

<b>CITTADINANZA DIGITALE</b>				
<b>Traguardo di Competenza (dalle <i>Indicazioni Nazionali</i>)</b>	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>	<b>Discipline di riferimento</b>	<b>n. ore</b>
È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.	Riconoscere i diversi device. Avviare all'utilizzo. Utilizzare i diversi device.	Le parti principali dei device Semplici strumenti digitali e non (percorsi, griglie per incroci, manufatti per indicatori spaziali, robot didattici, etc.)	MATEMATICA TECNOLOGIA GEOGRAFIA ARTE E IMMAGINE	6
È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.	Interagire attraverso le tecnologie digitali Utilizzare semplici programmi sul computer. Utilizzare i diversi device.	Il linguaggio digitale Programmi di videoscrittura (e altro).	ITALIANO TECNOLOGIA	5

## Primaria - Classe Quinta

### COSTITUZIONE, diritto, legalità, solidarietà

Traguardo di Competenza (dalle <i>Indicazioni Nazionali</i> )	Abilità	Conoscenze	Discipline di riferimento	n. ore
<p>Comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità e dell'ambiente; è consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costituzione di un futuro equo e sostenibili.</p>	<p>Ascoltare e comunicare.</p> <p>Mettere in atto comportamenti corretti nei confronti dell'ambiente e nell'interazione sociale.</p> <p>Riconoscere e assumere comportamenti e/o incarichi stabiliti all'interno del gruppo classe.</p> <p>Partecipare alle regole di convivenza in classe e nella scuola.</p> <p>Attraverso l'esperienza vissuta riconosce l'appartenenza ai gruppi sociali</p>	<p>Vissuti, esperienze personali, emozioni, tracce di sé. Interazioni sociali, rispetto dell'ambiente e delle regole.</p> <p>Comportamenti adeguati alla convivenza</p> <p>Le regole di comportamento dei diversi momenti della giornata (ingresso/uscita, intervallo, mensa, attività in classe e altri ambienti)</p> <p>Il gioco.</p> <p>La famiglia. La classe. Il territorio.</p>	TUTTE	

<b>SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio</b>				
<b>Traguardo di Competenza (dalle Indicazioni Nazionali)</b>	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>	<b>Discipline di riferimento</b>	<b>n. ore</b>
Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.	Individuare, nell'esperienza quotidiana, i comportamenti che hanno maggiore impatto sull'individuo.	Buone pratiche sull'utilizzo sostenibile dell'acqua.	GEOGRAFIA/ SCIENZE	4
Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.	Conoscere le principali regole per la cura della propria salute, a casa e a scuola, dal punto di vista igienico-sanitario, alimentare e motorio.	L'igiene personale e il corretto stile di vita.  Il corretto stile di vita in relazione all'alimentazione e al movimento.	SCIENZE	2
Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e sa classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.	Osservare le regole per la gestione differenziata dei rifiuti.  Differenziare correttamente e consapevolmente i rifiuti prodotti in modo consapevole	Buone pratiche sulla raccolta differenziata dei rifiuti.	SCIENZE	4

<b>CITTADINANZA DIGITALE</b>				
<b>Traguardo di Competenza (dalle <i>Indicazioni Nazionali</i>)</b>	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>	<b>Discipline di riferimento</b>	<b>n. ore</b>
È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.	Saper raccogliere dati e contenuti digitali. Saper selezionare i contenuti afferenti il proprio campo d'interesse.	Dispositivi tecnologici con cui entrare in relazione. Principali browser e motori di ricerca. Conoscenza delle principali fonti della rete. Collegamento a internet attraverso alcuni siti selezionati.	MATEMATICA  TECNOLOGIA  GEOGRAFIA  ARTE E IMMAGINE	6
È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.	Utilizzare software a scopo didattico e ludico.	Il linguaggio digitale Programmi di videoscrittura (e altro). Software	ITALIANO  TECNOLOGIA	5

## RUBRICHE

MODELLO per la RUBRICA DI VALUTAZIONE ALUNNI CON CIS- **COSTITUZIONE**

LIVELLO	INDICATORI ESPLICATIVI
<b>Avanzato</b>	<p>L'alunno riconosce, in modo autonomo, nella propria realtà scolastica, le regole su cui si fondano la convivenza e la comunicazione.</p> <p>Riconosce e assume, in modo autonomo, comportamenti coerenti con il proprio contesto ambientale e sociale di riferimento.</p>
<b>Intermedio</b>	<p>L'alunno riconosce nella propria realtà scolastica, le regole su cui si fondano la convivenza e la comunicazione, necessitando talvolta del supporto dell'adulto.</p> <p>Riconosce e assume comportamenti coerenti con il proprio contesto ambientale e sociale di riferimento, anche con il supporto dell'adulto.</p>
<b>Base</b>	<p>L'alunno riconosce nella propria realtà scolastica, le regole su cui si fondano la convivenza e la comunicazione, solo se supportato dall'adulto.</p> <p>Riconosce e assume comportamenti coerenti con il proprio contesto ambientale e sociale di riferimento, solo con il supporto dell'adulto.</p>
<b>Prima acquisizione</b>	<p>L'alunno riconosce parzialmente, nella propria realtà scolastica, le regole su cui si fondano la convivenza e la comunicazione, solo attraverso il supporto dell'adulto.</p> <p>Riconosce e assume parzialmente comportamenti coerenti con il proprio contesto ambientale e sociale di riferimento, solo con il supporto dell'adulto.</p>

MODELLO per la RUBRICA DI VALUTAZIONE ALUNNI CON CIS- **SOSTENIBILITA'**

LIVELLO	INDICATORI ESPLICATIVI
<b>Avanzato</b>	<p>L'alunno interagisce nell'ambiente e adotta buone pratiche sostenibili in modo autonomo (e consapevole classe 4<sup>^</sup>-5<sup>^</sup>).</p> <p>È in grado di osservare e mettere in pratica correttamente (e in modo consapevole classe 5<sup>^</sup>) comportamenti inerenti la cura di sé e il rispetto dell'ambiente.</p>
<b>Intermedio</b>	<p>L'alunno interagisce nell'ambiente e adotta buone pratiche sostenibili necessitando talvolta del supporto dell'adulto.</p> <p>È in grado di osservare e mettere in pratica comportamenti inerenti la cura di sé e il rispetto dell'ambiente anche con il supporto dell'adulto.</p>
<b>Base</b>	<p>L'alunno interagisce nell'ambiente e adotta buone pratiche sostenibili solo se supportato dall'adulto.</p> <p>È in grado di osservare e mettere in pratica comportamenti inerenti la cura di sé e il rispetto dell'ambiente solo con il supporto dell'adulto.</p>
<b>Prima acquisizione</b>	<p>L'alunno interagisce parzialmente con l'ambiente e adotta alcuni comportamenti inerenti la cura di sé e il rispetto dell'ambiente solo attraverso il supporto dell'adulto.</p>

MODELLO per la RUBRICA DI VALUTAZIONE ALUNNI CON CIS- **DIGITALE**

LIVELLO	INDICATORI ESPLICATIVI
<b>Avanzato</b>	<p>L'alunno interagisce nell'ambiente digitale e utilizza i device in modo autonomo e sicuro.</p> <p>È in grado di utilizzare correttamente la strumentalità appresa per svolgere attività che richiedono varie forme comunicative.</p> <p>È in grado di produrre contenuti digitali richiesti talvolta con la guida di un adulto. (classe 3<sup>^</sup>-4<sup>^</sup>-5<sup>^</sup>)</p>
<b>Intermedio</b>	<p>L'alunno interagisce nell'ambiente digitale e talvolta ha bisogno di essere supportato nell'utilizzo dei device.</p> <p>È in grado di utilizzare la strumentalità appresa per svolgere attività che richiedono varie forme comunicative.</p> <p>È in grado di produrre contenuti digitali richiesti con la guida di un adulto. (classe 3<sup>^</sup>-4<sup>^</sup>-5<sup>^</sup>)</p>
<b>Base</b>	<p>L'alunno interagisce nell'ambiente digitale ed utilizza i device solo se supportato dall'adulto.</p> <p>È in grado di utilizzare la strumentalità in apprendimento per svolgere semplici attività che richiedono varie forme comunicative.</p> <p>È avviato alla produzione di contenuti digitali richiesti con la guida di un adulto. (classe 3<sup>^</sup>-4<sup>^</sup>-5<sup>^</sup>)</p>
<b>Prima acquisizione</b>	<p>L'alunno interagisce parzialmente negli ambienti on line solo attraverso il supporto dell'adulto.</p>