

CURRICOLO VERTICALE DI EDUCAZIONE CIVICA

Infanzia	2
Primaria - classi Prima e Seconda	5
Primaria - classi Terza e Quarta	8
Primaria - classe Quinta	12
Secondaria - classe Prima	14
Secondaria - classe Seconde	19
Secondaria - classe Terze	26
Infanzia - Osservazioni Costituzione	33
Infanzia - Osservazioni Sostenibilità	34
Infanzia - Osservazioni Digitale	35
RUBRICHE COSTITUZIONE	36
RUBRICHE SOSTENIBILITÀ	38
RUBRICHE DIGITALE	40

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.	<p>Osservare fenomeni e ambienti naturali</p> <p>Osservare organismi viventi nel loro habitat, prendersi cura di animali e piante</p> <p>Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie attraverso il disegno, la manipolazione e diverse tecniche.</p>	<p>Esplorazioni in giardino.</p> <p>Esperienza di semina e cura delle piantine che crescono.</p> <p>Osservazione dei piccoli animali che 'popolano' il giardino.</p> <p>Costruzione di una mangiatoia per uccelli e piccolo terraiolo.</p> <p>I nomi degli animali e le loro caratteristiche.</p> <p>Narrazioni, conversazioni in circle time, elaborazioni grafiche.</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>	
Applica le regole basilari per la raccolta differenziata e dare il giusto valore al riciclo dei materiali.	<p>Differenziare i rifiuti: carta, plastica, umido.</p> <p>Sperimentare prime forme di riciclo: utilizzare materiale di scarto in maniera creativa.</p>	<p>Creazione manufatti con materiali di scarto.</p>		
Adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene, di sana alimentazione .	<p>Mettere in atto buone norme riguardo all'igiene personale.</p> <p>Distinguere i vari alimenti</p> <p>Usare le posate correttamente</p>	<p>Canti, narrazioni e filastrocche su attività di routines: corretto ed autonomo uso del bagno per igiene personale.</p> <p>Giochi e rappresentazioni grafiche sul cibo.</p> <p>Giochi con le dita della mano.</p>		
Riflette sull'utilizzo e spreco dell'acqua.	<p>Utilizzare l'acqua senza sprecarla</p>	<p>In circle time: narrazioni, visioni di video e immagini sulle buone norme che riguardano la 'salute' del Pianeta Terra.</p>		

CITTADINANZA DIGITALE

Traguardo di Competenza (dalle <i>Indicazioni Nazionali</i>)	Abilità	Attività	Campi di esperienza	n. ore
Interagisce attraverso le tecnologie digitali, con l'aiuto e la supervisione dell'adulto	Utilizzare semplici robot didattici per un primo approccio alla conoscenza della loro struttura e funzionamento. Acquisire il pensiero logico computazionale. Visionare immagini, opere artistiche, documenti dalla LIM. Utilizzare attivamente la LIM per il lavoro; realizzare insieme e condividere produzioni, lavori, informazioni.	Conoscenza di semplici robot educativi, la loro struttura ed il loro funzionamento. Conoscenza del computer e delle sue parti principali Conoscenza dei comandi di PC, LIM, monitor/schermo	IL SÉ E L'ALTRO IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI, SUONI, COLORI I DISCORSI E LE PAROLE	
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)	LA CONOSCENZA DEL MONDO	
Collabora attraverso le tecnologie digitali	Discutere intorno alle potenzialità delle tecnologie e ai possibili rischi	Basi del pensiero computazionale Visualizzazione e costruzione di percorsi nello spazio Sviluppo la logica attraverso il gioco nel mondo della robotica		

Primaria - classi 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.	Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui.	Regole della conversazione	ITALIANO	2
	Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe e nella scuola. Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco e nell'interazione sociale. Riconoscere e assumere comportamenti e incarichi stabiliti all'interno del gruppo classe.	Le regole dei giochi. Il senso di collaborazione nelle attività di gruppo e in classe. Le regole di comportamento dei diversi momenti della giornata (ingresso/uscita, intervallo, mensa, attività in classe e altri ambienti). Le regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. Le regole della vita e del lavoro di classe.	TUTTE	5
	I gruppi sociali riferiti all'esperienza, i loro ruoli e le loro funzioni: - la scuola; - la famiglia; - il vicinato; - la comunità di appartenenza.	STORIA	4	

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.	Distinguere nel paesaggio elementi naturali, naturali modificati e antropici. Adottare nella quotidianità semplici comportamenti che riducono l'impatto ambientale.	Gli elementi naturali e antropici. Buone pratiche sull'utilizzo consapevole e 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, il corretto stile di vita e il concetto di sana alimentazione.	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.	Individuare le principali fonti di energia che fanno parte della vita quotidiana. Osservare le regole per la gestione differenziata dei rifiuti.	Le fonti di energia utilizzate a casa e a scuola. Buone pratiche sulla raccolta differenziata dei rifiuti.	SCIENZE	4

CITTADINANZA DIGITALE				
Traguardo di Competenza (dalle Indicazioni Nazionali)	Abilità	Conoscenze	Discipline di riferimento	n. ore
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 strumenti per un primo approccio alla conoscenza della loro struttura e funzionamento. Approcciarsi al pensiero logico computazionale Visionare immagini, opere artistiche, documenti	Le parti principali del PC. Semplici strumenti digitali e non digitali (percorsi, griglie per incroci, manufatti per indicatori spaziali, robot didattici, etc.), la loro struttura ed il loro funzionamento. Uso della LIM.	MATEMATICA TECNOLOGIA GEOGRAFIA ARTE E IMMAGINE	6
È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.	Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali. Utilizzare mezzi di comunicazione semplici, adeguati a un determinato contesto (es. classroom ...). Condividere informazioni e collaborare attraverso le tecnologie digitali. Netiquette: utilizzare un linguaggio corretto (seguire le indicazioni fornite dal docente).	Accesso e uso di una piattaforma (Classroom) e alle risorse condivise dall'insegnante. Regole della netiquette (turno di parola, uso microfono, etc...).	ITALIANO TECNOLOGIA	5

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.	Osservare le trasformazioni ambientali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.	Il concetto di ecosistema e l'adattamento degli animali all'ambiente. Gli ambienti naturali in Italia. Il clima e i cambiamenti climatici.	SCIENZE GEOGRAFIA	2
	Individuare, nell'esperienza quotidiana, i comportamenti che hanno maggiore impatto ambientale.	Lo spreco alimentare e le azioni utili alla riduzione		2
Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.	Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.	Il corretto stile di vita in relazione all'alimentazione e al movimento. Buone pratiche per la prevenzione degli infortuni: le manovre salvavita	ED. MOTORIA SCIENZE	4
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.	Individuare le principali forme di energia. Differenziare correttamente i rifiuti prodotti e spiegarne le motivazioni.	Le energie rinnovabili e non rinnovabili. La differenziazione dei rifiuti e le forme di consumo consapevole.	SCIENZE	3

CITTADINANZA DIGITALE				
Traguardo di Competenza (dalle <i>Indicazioni Nazionali</i>)	Abilità	Conoscenze	Discipline di riferimento	n. ore
È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.	Utilizzare semplici programmi sul computer. Accedere a una casella di posta elettronica. Accedere a social network protetti (classroom) e usarli per ottenere e inviare informazioni e dati, per realizzare progetti e per lo studio personale.	Utilizza programmi di videoscrittura (e altro). Collegamento a internet attraverso un browser e navigazione attraverso alcuni siti selezionati. Navigazione in una piattaforma, accesso alle risorse condivise, scambio / condivisione di documenti. Posta elettronica per lo scambio di messaggi. Fonti dei dati	TUTTE	2
È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.	Utilizzare nelle funzioni principali televisore, video, etc...	Le funzioni dei diversi dispositivi tecnologici con cui si entra in relazione. Comandi dei dispositivi di lavoro in classe/a casa: LIM, tablet etc... La stampante, lo scanner, la webcam e le loro funzioni.	TUTTE	4
Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo (solo classi quarte)	Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe e realizzare collettivamente regolamenti, istruzioni, prescrizioni preventivi e correttivi. Gestire l'identità digitale (con l'aiuto dell'insegnante). Individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri da danni (evitare la diffusione di foto ed altre informazioni personali).	Internet e e-mail. Navigazione in internet e conoscenza delle regole e delle responsabilità. Comportamenti per la gestione responsabile del proprio profilo digitale (nome utente, password, contenuti caricati e/o condivisi)	TECNOLOGIA	4

Primaria - classe Quinta

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.	Attraverso l'esperienza vissuta spiegare il valore della democrazia, riconosce il ruolo delle strutture e interagisce con esse. Assumere comportamenti responsabili e incarichi all'interno della classe, della scuola, nel gioco e nello sport, nell'ambiente di vita.	Diverse forme di esercizio ed espressioni di democrazia a scuola	TUTTE (ITALIANO)	2
	Osservare i corretti comportamenti come ciclista, dettati dalle regole della strada	Le norme stradali (come ciclista)	(educazione stradale)	6
Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo.	Riferire il contenuto dei principi fondamentali della Costituzione. Riferire in termini semplici quali sono gli organi principali dello Stato e le funzioni essenziali (Parlamento, Presidente della Repubblica, Governo, Magistratura). Riconoscere i simboli e gli eventi commemorativi dello Stato Italiano Riferire in modo semplice alcune funzioni essenziali dell'Unione Europea, il nome di almeno alcuni degli Stati membri	La Costituzione: 1) i principi fondamentali; 2) i diritti e i doveri Gli organi principali dello stato: Parlamento, Presidente della Repubblica, Governo, Magistratura. I simboli della Repubblica: la bandiera, l'emblema, l'inno, le feste (festa della Liberazione, festa della Repubblica) L'Unione Europea: principali Stati; la bandiera.	TUTTE	6

SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio				
Traguardo di Competenza (dalle Indicazioni Nazionali)	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.	Osservare e individuare, a partire dal proprio territorio e fino a scale più ampie, le trasformazioni ambientali dovute agli interventi dell'uomo e al progresso scientifico-tecnologico.	Le alterazioni dell'ecosistema e il concetto di impronta ecologica Il riscaldamento globale e l'Agenda 2030.	GEOGRAFIA SCIENZE	2
Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.	Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici. Ipotizzare azioni per la salvaguardia del territorio, individuando quelle alla propria portata.	La tutela e la salvaguardia delle opere d'arte e dei beni ambientali e paesaggistici del proprio territorio. Il concetto di mobilità sostenibile e gli atteggiamenti che la sostengono	GEOGRAFIA ARTE E IMMAGINE MUSICA TECNOLOGIA	3
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.	Individuare le principali fonti di energia e le forme di approvvigionamento; distinguere tra fonti rinnovabili e non rinnovabili. Individuare le forme di consumo consapevole che contengano la produzione di rifiuti e lo spreco. Differenziare correttamente i rifiuti prodotti.	Le fonti di energia e la loro provenienza. L'uso consapevole delle energie. L'economia lineare e circolare Il meccanismo di raccolta rifiuti del proprio territorio.	GEOGRAFIA SCIENZE TECNOLOGIA	6

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 costruzione di un futuro equo e sostenibile.	Rispettare le regole della competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dell'avversario, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità	Le regole dei giochi. Le regole degli sport. Il fair-play.	MOTORIA	1
--	---	--	---------	---

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>Conoscere e rispettare l'ambiente. Comprendere l'interazione tra organismi ed ambiente. Riflettere sulla necessità di rispettare l'equilibrio ecologico. Riflettere sulle modificazioni ambientali dovute all'azione dell'intervento dell'uomo Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili. Rispettare e preservare la biodiversità nei sistemi ambientali.</p>	<p>Il "Sistema Terra". L'idrosfera: il ciclo dell'acqua, acque continentali; le acque dei mari e degli oceani. Educazione ambientale: i consumi di acqua, come risparmiare acqua; la qualità dell'aria; come l'uomo interviene sul suolo. Le aree protette. Salvaguardia dell'ambiente, gestione sostenibile degli ecosistemi, tutela della biodiversità. Agenda ONU 2030: obiettivi 14 e 15</p>	SCIENZE	5
	<p>Sapere adottare un comportamento responsabile nell'utilizzo delle risorse. Valutare i danni causati dallo sviluppo</p>	<p>Risorse (suolo, acqua, aria) e inquinamento. Problemi ambientali (piogge acide, buco nell'ozono ecc.) e</p>	TECNOLOGIA	2

	improprio.	conseguenze sul clima (cambiamento climatico). La sostenibilità (ambientale, sociale, economica). L'economia circolare e il consumo critico. L'impronta ecologica e l'impronta idrica.		
Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.	Progettare e realizzare oggetti utilizzando materiali di recupero. Usare in modo responsabile e senza spreco i materiali	Proprietà dei materiali: carta, cartone, plastica, vetro, ecc.	TECNOLOGIA	2
	Saper leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali dei beni culturali. Ipotizzare strategie di interventi per loro la tutela, la conservazione e la valorizzazione.	Le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio.	ARTE	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.	Conoscere i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconoscere le diverse forme di energia coinvolte Smaltire correttamente i rifiuti e/o operare un corretto riutilizzo	Riciclo e riuso dei materiali (legno, carta, ceramica, vetro, ...). Problema dei rifiuti: sistema lineare e sistema circolare; la raccolta e trattamento dei rifiuti, il recupero dell'energia; riduzione delle emissioni. Il riciclaggio (tecniche). Smaltimento dei rifiuti.	TECNOLOGIA	2

CITTADINANZA DIGITALE

Traguardo di Competenza (dalle <i>Indicazioni Nazionali</i>)	Abilità	Conoscenze	Discipline di riferimento	n. ore
<p>È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.</p>	<p>Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>Seguendo criteri dati dall'adulto e anche quanto appreso nello studio, distinguere elementi di non attendibilità o di eventuale pericolosità nelle informazioni reperite e negli ambienti consultati.</p>	<p>Lettura ed analisi di una pagina web. Conoscenza delle principali fonti sicure e attendibili in rete.</p> <p>Le regole della netiquette.</p> <p>Le principali applicazioni di GSuite.</p> <p>I principali browser e motori di ricerca e le loro funzioni.</p> <p>Il concetto di fonte ufficiale e di fonte attendibile/autorevole.</p>	TUTTE	8
<p>Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo.</p>	<p>Proteggere i dispositivi (es. password forti).</p> <p>Accedere al registro elettronico.</p>	<p>Navigazione in rete: regole e responsabilità.</p>	TUTTE TECNOLOGIA	2

Secondaria - classe Seconda

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 costruzione di un futuro equo e sostenibile.</p>	<p>Apprendere una gestione corretta del proprio corpo, interpretando lo stato di benessere e malessere che può derivare dalle sue alterazioni. Attuare scelte per evitare rischi connessi a errate abitudini alimentari.</p>	<p>Educazione alla salute con particolare riferimento all'educazione alimentare: i principi nutritivi; alimenti e loro funzioni; la dieta e il fabbisogno energetico; sicurezza alimentare. Regole per una buona alimentazione (piramide alimentare). I principali disturbi alimentari. Organi e apparati del corpo umano; funzionamento e malattie Agenda ONU 2030: obiettivo 2: Sconfiggere la fame</p>	<p>SCIENZE MOTORIA</p>	3
	<p>Rispettare le regole della competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dell'avversario, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità</p>	<p>Le regole dei giochi. Le regole degli sport. Il fair-play.</p>	<p>MOTORIA</p>	1
	<p>Avere consapevolezza dei diritti umani, saper descrivere la situazione dei diritti in Italia e nel mondo: l'istruzione</p>	<p>Il diritto-dovere all'istruzione <i>Lo Statuto delle studentesse e degli studenti della scuola secondaria</i> Il sistema scolastico in Italia</p>	<p>TUTTE (orientamento)</p>	1
	<p>Orientare l'ascolto nelle parti fondamentali delle forme del Classicismo.</p>	<p>Linee fondamentali della produzione storico-musicale del Classicismo e in</p>	<p>MUSICA</p>	3

	<p>particolare l’U.E.). Riferire la storia e il significato dei simboli dell’UE. Riferire per cenni essenziali storia e la composizione e le principali funzioni dell’Unione europea e le sue istituzioni. Distinguere tra Unione politica e Unione monetaria (Paesi dell’UE e Paese dell’area Euro).</p>	<p>Gli accordi di Shengen. L’euro. I simboli dell’UE: bandiera; inno; motto; festa Le istituzioni dell’Unione Europea: Parlamento europeo, Consiglio dell’UE, Commissione Europea. Corte di Giustizia, Corte dei Conti, BCE ecc. I paesi membri. I requisiti per far parte dell’Unione Europea. Il percorso verso la costituzione europea: Carta dei diritti fondamentali, il Trattato di Lisbona; gli euroscettici</p>	<p>ARTE</p>	
	<p>Partecipare 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 e di sequenze ritmiche eseguite con la body percussion. Gestire le proprie dinamiche cognitive/corporee/emotive /relazionali nella performance in pubblico e in classe.</p>	<p>Conoscenza del proprio ruolo e rispetto del ruolo degli altri all’interno della performance musicale di gruppo. Conoscenza delle culture “altre” restituendone, attraverso l’esecuzione, valore e rispetto. Le regole esecutive in body percussion, intervenendo al momento giusto nella performance musicale di gruppo.</p>	<p>MUSICA</p>	<p>2</p>

	Sa leggere e interpretare le etichette energetiche.			
	Eeguire semplici composizioni o improvvisazioni strumentali sia da solo che d'insieme, utilizzando strumenti costruiti con materiale di riciclo. Costruire strumenti ritmici, a percussione e/o sfregamento utilizzando materiali riciclati (barattoli del caffè, scatole di cartone, ovetti di plastica ecc...)	La notazione di tipo intuitivo (partitura informale: codifica, decodifica il rapporto segno-suono) Sequenze musicali per la realizzazione di un paesaggio sonoro, costituito dai suoni dell'ambiente, rispettando le regole della partitura informale.	MUSICA	2

CITTADINANZA DIGITALE				
Traguardo di Competenza (dalle Indicazioni Nazionali)	Abilità	Conoscenze	Discipline di riferimento	n. ore
È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.	Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali. Organizzare le ricerche di dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali. Utilizzare le risorse dei libri di testo digitali e altri materiali multimediali.	Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento. Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali.	TUTTE	2
Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.	Individuare un'identità digitale e descrivere modi semplici di proteggere la propria reputazione online. Accedere a una casella di posta elettronica (usandola per ricevere comunicazioni e allegati). Accedere al registro elettronico. Accedere a social network protetti (classroom) e usarli per ottenere e inviare informazioni e dati, per realizzare progetti e per lo studio personale. Utilizzare le risorse digitali per approfondire temi di cittadinanza, legalità e attualità.	Utilizzo delle reti per la ricerca di informazioni, per la comunicazione, la collaborazione e la condivisione. Conoscenza dei servizi in internet (es. social network, giornali online, e-learning, vocabolari online, traduttori, biblioteche online, portali delle case editrici ...) Visione e discussione di materiali e campagne online.		2
È consapevole dei rischi della rete e di come riuscire a individuarli.	Proteggere dispositivi e contenuti. Proteggere i dati personali e la privacy. Proteggere la salute e il benessere.	Conoscenza dei concetti di: identità digitale, dato personale, dato sensibile; tutela e protezione della riservatezza dei dati; reputazione online.		2

	Cogliere analogie con altre forme d'arte, operando collegamenti con gli eventi storici e con la storia del pensiero.			
	Rispettare le regole della competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dell'avversario, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità	Le regole dei giochi. Le regole degli sport. Il fair-play.	MOTORIA	1
Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione universale dei diritti umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della forma di Stato e di Governo.	Osservare le disposizioni del Regolamento scolastico, nelle parti che regolano la convivenza a scuola, i diritti e i doveri degli alunni, sapendone spiegare significato e funzioni (anche in relazione allo <i>Statuto delle Studentesse e degli Studenti</i>). Osservare le regole vigenti in classe e negli ambienti della scuola. Partecipare alla loro eventuale definizione o revisione. Comprendere il significato dei testi normativi di riferimento (es. Costituzione ecc.). Comprendere l'evoluzione storica delle istituzioni nazionali e dei simboli della nazione. Riferisce il meccanismo di formazione delle leggi. Partecipare a iniziative di cittadinanza attiva	Regolamento scolastico (d'istituto e disciplinare) e regolamenti specifici per i diversi ambienti della scuola (palestra, laboratori ...). Il patto di corresponsabilità. <i>Statuto delle studentesse e degli studenti</i> . La Costituzione: la nascita della carta costituzionale e inquadramento storico (dallo Statuto albertino all'Assemblea Costituente). Legge, decreto-legge, decreto legislativo. Iter legislativo. Referendum	ITALIANO STORIA MUSICA	3
	Individuare i principali Organismi internazionali, con particolare riguardo	Le organizzazioni internazionali: il G8, il G20.	ITALIANO GEOGRAFIA	2

	<p>all'ONU, la sua storia, le funzioni, la composizione. Conoscere e illustrare i contenuti più significativi delle Dichiarazioni internazionali e le sa mettere in rapporto con i principi della Costituzione.</p>	<p>ONU: storia e funzioni. Assemblea generale, Consiglio di sicurezza, segretario, Corte internazionale di giustizia. Le agenzie specializzate: OMS, UNESCO, FAO, UNICEF, FMI, ILO, UNHCR. Criticità dell'ONU: diritto di veto <u>Dichiarazione universale dei diritti umani</u> <i>Dichiarazione dei diritti del fanciullo e Convenzione internazionale sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza</i> Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile: i 17 obiettivi</p>		
--	---	---	--	--

		<p>Le fonti di pericolo e procedure di sicurezza E-safety; le dipendenze e frodi online;</p> <p>Le norme sulla tutela della privacy e la riservatezza; le problematiche relative alla violazione della privacy.</p> <p>Problemi relativi al cyberbullismo.</p> <p>Problemi relativi all'adescamento online e le procedure per adottare le opportune precauzioni.</p>		
E' in grado di attuare il problem solving (risoluzione dei problemi).	<p>Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali.</p> <p>Utilizzare creativamente le tecnologie.</p> <p>Risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</p>	<p>I problemi più frequenti che sorgono quando si utilizzano tecnologie digitali (individuazione e metodi di risoluzione).</p> <p>Identificazione dei bisogni digitali secondo la necessità</p> <p>Consapevolezza della necessità di aggiornare le competenze digitali</p>		2
	<p>Realizzare plot radiofonici.</p> <p>Conoscere e affrontare criticamente temi di attualità legati alla parità di genere e alla legalità, corredando i testi con ascolti musicali pertinenti.</p>	<p>Legge sul copyright musicale.</p> <p>Temi di attualità (legati alla parità di genere e alla legalità, sostenibilità, bullismo, cyberbullismo, dipendenze) corredati da ascolti musicali pertinenti</p> <p>Funzioni di base delle applicazioni di editing musicale e per la realizzazione di plot radiofonici</p>	MUSICA	2

Infanzia - Osservazioni Costituzione

Campi di esperienza	Osservazioni
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. Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri.	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno/a rispetta il proprio turno. - L'alunno/a ascolta i discorsi dei pari. - L'alunno/a accetta richiami e consigli dall'adulto. - L'alunno/a collabora con i pari nel gioco. - L'alunno/a partecipa attivamente all'elaborazione grafica. - L'alunno/a sa nominare le regole condivise. - L'alunno mette in atto le regole condivise: riordino-uso corretto dei materiali di sezione...
Sa di avere una storia personale e familiare. Conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno/a racconta esperienze di sè. - L'alunno/ si interessa alle storie personali dei pari
Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno/a esprime le proprie esigenze e i bisogni. - L'alunno/a manifesta i propri sentimenti.
Pone domande sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. Ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme. Riconosce i segni più importanti della sua cultura e del territorio	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno/a aiuta chi è in difficoltà. - L'alunno/a collabora nel gioco. - L'alunno/a si relaziona positivamente con i pari di cultura diversa. - L'alunno elabora graficamente le azioni riferite agli argomenti discussi: Costituzione-Diritti del Fanciullo. - L'alunno riconosce e rispetta le regole elaborate graficamente. - L'alunno collabora alla creazione grafica dei simboli inerenti a vari incarichi. - L'alunno/a elabora graficamente le bandiere. - L'alunno/a conosce l'inno italiano - L'alunno/a ascolta narrazioni. - L'alunno/a esegue semplici balli di tradizione.

Infanzia - Osservazioni Digitale

Campi di esperienza	Osservazioni
Interagisce attraverso le tecnologie digitali, con l'aiuto e la supervisione dell'adulto	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno/a riconosce e usa correttamente i tasti del robot didattico: bee bot-cubetto. - L'alunno/a utilizza il mouse e i tasti del computer: spazio, invio, frecce direzionali... - L'alunno/a è capace di usare la barra degli strumenti Lim: matita, gomma colori, penna, gomma... - L'alunno/a esegue elaborazioni grafiche alla Lim. - L'alunno/a riproduce codici dati dall'insegnante. - L'alunno/a sperimenta con i pari la programmazione di codici indicati dall'adulto. - L'alunno/a è in grado di autocorreggersi durante la programmazione del robot didattico e della Lim. - L'alunno/a osserva con interesse immagini e video proiettati dalla Lim. - L'alunno/a collabora con i pari per eseguire il compito.
Condivide informazioni attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno/a si muove nello spazio eseguendo le indicazioni date: avanti, indietro, destra, sinistra, stop-pausa..
Collabora attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno/a ha interiorizzato le regole sull'utilizzo corretto delle tecnologie digitali. - L'alunno/a esegue correttamente giochi logici e matematici.

		atteggiamenti adeguati al proprio contesto sociale di riferimento.	Adotta generalmente atteggiamenti adeguati al proprio contesto sociale di riferimento.	Adotta generalmente atteggiamenti adeguati al proprio contesto sociale di riferimento.
PRIMA ACQUISIZIONE	L'alunno, supportato dall'insegnante , riconosce in situazioni di apprendimento note , alcune regole su cui si fondano la convivenza e la comunicazione. Guidato dal docente , adotta atteggiamenti adeguati al proprio contesto sociale di riferimento.	L'alunno, supportato dall'insegnante , riconosce in situazioni di apprendimento note , alcune regole su cui si fondano la convivenza, la comunicazione e le diverse espressioni di democrazia. Guidato dal docente , adotta atteggiamenti adeguati al proprio contesto sociale di riferimento.	L'alunno, supportato dall'insegnante , riconosce in situazioni di apprendimento note , alcune regole su cui si fondano la convivenza e la comunicazione, e i principi fondamentali della Costituzione e gli organi principali dello Stato. Guidato dal docente , adotta atteggiamenti adeguati al proprio contesto sociale di riferimento.	L'alunno, supportato dall'insegnante , riconosce in situazioni di apprendimento note , alcune regole su cui si fondano la convivenza e la comunicazione, e i principi fondamentali della Costituzione e gli organi principali dello Stato. Guidato dal docente , adotta atteggiamenti adeguati al proprio contesto sociale di riferimento.

				patrimonio.
PRIMA ACQUISIZIONE	L'alunno, supportato dall'insegnante , riconosce in situazioni di apprendimento note , alcuni principi di sicurezza, sostenibilità e buone pratiche ambientali nei vari contesti di vita. Con la guida del docente , adotta atteggiamenti adeguati alla tutela e salvaguardia dell'ambiente.	L'alunno, supportato dall'insegnante , riconosce in situazioni di apprendimento note , alcuni principi di sicurezza, sostenibilità e buone pratiche ambientali nei vari contesti di vita. Con la guida del docente , adotta atteggiamenti adeguati alla tutela e salvaguardia dell'ambiente.	L'alunno, supportato dall'insegnante , riconosce in situazioni di apprendimento note , alcuni principi di sicurezza, sostenibilità e buone pratiche ambientali nei vari contesti di vita. Con la guida del docente , adotta atteggiamenti adeguati alla tutela e salvaguardia dell'ambiente.	L'alunno, supportato dall'insegnante , riconosce in situazioni di apprendimento note , alcuni principi di sicurezza, sostenibilità e buone pratiche ambientali nei vari contesti di vita. Con la guida del docente , riconosce le diverse fonti energetiche e adotta atteggiamenti adeguati alla tutela e salvaguardia dell'ambiente.

<p>BASE</p>	<p>L'alunno/a ha bisogno di essere supportato per interagire in ambienti online o non utilizza sempre correttamente gli strumenti di comunicazione. È in grado di produrre contenuti digitali richiesti con il supporto di un adulto.</p>	<p>L'alunno/a ha bisogno di essere supportato per interagire in ambienti online o non utilizza sempre correttamente gli strumenti di comunicazione. È in grado di produrre contenuti digitali richiesti con il supporto di un adulto.</p>	<p>L'alunno/a ha bisogno di essere supportato per interagire in ambienti online o non utilizza sempre correttamente gli strumenti di comunicazione. È in grado di produrre contenuti digitali richiesti con il supporto di un adulto. E' in grado di fare collegamenti con l'esperienza diretta. Quasi sempre attiva comportamenti corretti.</p>	<p>L'alunno/a ha bisogno di essere supportato per interagire in ambienti online o non utilizza sempre correttamente gli strumenti di comunicazione. È in grado di produrre contenuti digitali richiesti con il supporto di un adulto. E' in grado di fare collegamenti con l'esperienza diretta. Quasi sempre attiva comportamenti corretti.</p> <p>Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante</p>
<p>PRIMA ACQUISIZIONE</p>	<p>L'alunno/a ha bisogno di essere supportato per interagire negli ambienti on line. Con la guida del docente, produce i contenuti digitali richiesti.</p>	<p>L'alunno/a ha bisogno di essere supportato per interagire negli ambienti on line. Con la guida del docente, produce i contenuti digitali richiesti.</p>	<p>L'alunno/a non è ancora completamente autonomo, ha bisogno di essere supportato per interagire negli ambienti on line ed esige un controllo diretto del docente. Con la guida del docente, produce i contenuti digitali richiesti e mostra collegamenti con l'esperienza diretta. Attiva saltuariamente comportamenti corretti.</p>	<p>L'alunno/a non è ancora completamente autonomo, ha bisogno di essere supportato per interagire negli ambienti on line ed esige un controllo diretto del docente. Con la guida del docente, produce i contenuti digitali richiesti e mostra collegamenti con l'esperienza diretta. Attiva saltuariamente comportamenti corretti.</p> <p>Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante.</p>

