

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA II C.D. “SAN GIOVANNI BOSCO” – TERLIZZI

CURRICOLO VERTICALE DI EDUCAZIONE CIVICA

Legge 20/08/2019 n.° 92

PREMESSA

L’obiettivo della Nostra Comunità Educante è di accompagnare ogni alunno a divenire cittadino attivo del Mondo attraverso l’acquisizione di un senso rinnovato del Diritto, di uno spirito critico responsabile e di adeguate competenze Digitali.

Con la legge n.° 92 del 20-08-2019 l’Educazione Civica diventa, a partire dall’a. s. 2020-2021, un insegnamento trasversale a tutte le materie e obbligatorio in ogni ordine e grado d’istruzione.

L’educazione civica supera i canoni di una tradizionale disciplina assumendo più propriamente una matrice valoriale che va coniugata con le discipline di studio per sviluppare processi di interconnessione tra saperi disciplinari ed extradisciplinari.

I tre nuclei tematici

Come riportato nelle Linee Guida, il seguente curriculum si sviluppa attraverso tre nuclei concettuali fondamentali che sono già impliciti negli epistemi delle discipline e costituiscono i pilastri della Legge a cui possono essere ricondotte tutte le diverse tematiche dalla stessa individuate:

1. COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà:

- la riflessione sui significati, la pratica quotidiana del dettato costituzionale rappresentano il primo e fondamentale aspetto da trattare;
- i temi relativi alla conoscenza dell’ordinamento dello Stato, delle Regioni, degli Enti territoriali, delle Autonomie Locali e delle Organizzazioni internazionali e sovranazionali, prime tra tutte l’idea e lo sviluppo storico dell’Unione Europea e delle Nazioni Unite.

2. SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio.

L'Agenda 2030 dell'ONU affronta il tema della sostenibilità non solo sul fronte ambientale, ma anche su quello dello sviluppo, delle società sostenibili e dei diritti, definendo 17 obiettivi:

1. Sconfiggere la povertà.
2. Sconfiggere la fame.
3. Salute e benessere.
4. Istruzione di qualità.
5. Parità di genere.
6. Acqua pulita e servizi igienico-sanitari.
7. Energia pulita e accessibile.
8. Lavoro dignitoso e crescita economica.
9. Imprese, innovazione e infrastrutture.
10. Ridurre le disuguaglianze.
11. Città e comunità sostenibili.
12. Consumo e produzione responsabili.
13. Lotta contro il cambiamento climatico.
14. La vita sott'acqua.
15. La vita sulla terra.
16. Pace, giustizia e istituzioni solide.
17. Partnership per gli obiettivi.

- Gli obiettivi dell'Agenda 2030 non riguardano solo la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, ma anche la costruzione di ambienti di vita, di città, la scelta di modi di vivere inclusivi e rispettosi dei diritti fondamentali delle persone.

- In questo nucleo, che trova comunque previsione e tutela in molti articoli della Costituzione, possono rientrare i temi riguardanti l'educazione alla salute, la protezione civile, il rispetto per gli animali e i beni comuni.

3. CITTADINANZA DIGITALE (art.5 della Legge)

- Esplicita le abilità essenziali da sviluppare nei curricoli di Istituto, con gradualità e tenendo conto dell'età degli studenti.
- E' la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali.
- Consente l'acquisizione di informazioni e competenze utili a migliorare questo nuovo e così radicato modo di stare nel mondo e mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta.
- 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 esserne correttamente informate.
- Non è più solo una questione di conoscenza e di utilizzo degli strumenti tecnologici, ma del tipo di approccio agli stessi che coinvolge tutti i docenti.

Organizzazione

La legge prevede che all'insegnamento siano dedicate non meno di 33 ore per ciascun anno scolastico.

Ad ogni nucleo tematico saranno dedicate 11 ore e si presenta suddiviso in 3 aree tematiche (area linguistico-artistica-espressiva, area storico-geografica, area matematico-scientifica- tecnologica).

Sono state individuate le abilità e le conoscenze delle singole discipline per ogni classe di appartenenza che diverranno parte integrante della programmazione annuale.

La valutazione.

I criteri di valutazione individuati per le singole discipline, sono stati integrati in modo da ricomprendere anche la valutazione dell'insegnamento dell'educazione civica.

In sede di scrutinio, il docente a cui sono stati affidati compiti di coordinamento, dopo aver condiviso gli elementi conoscitivi con il team docente, formulerà la proposta di voto espresso in decimi, da inserire nell'apposito documento, nel primo e nel secondo quadrimestre,.

Nella scuola dell'infanzia si dovrà prevedere, attraverso la mediazione del gioco, delle attività educativo-didattiche e delle attività di routine, la sensibilizzazione degli alunni alla cittadinanza responsabile rafforzando concetti di base come la conoscenza e il rispetto delle differenze proprie e altrui, il concetto di salute e benessere e il rispetto dell'ambiente.

La scuola dell'infanzia pertanto si pone l'obiettivo di fornire agli alunni quelle determinate competenze che permetteranno loro di impegnarsi attivamente alla costruzione di una società democratica e di capire e vivere le regole della stessa.

Le competenze di educazione civica saranno promosse nell'ambito di tutte le attività di apprendimento utilizzando e finalizzando opportunamente i contributi che i campi di esperienza, unitamente e distintamente, potranno offrire.

SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- competenza alfabetica funzionale;
- competenza multilinguistica;
- competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
- competenza digitale;
- competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
- competenza imprenditoriale;
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

NUCLEI TEMATICI TRASVERSALI A TUTTE LE ABILITA' E COMPETENZE

- 1. Studio della Costituzione.**
- 2. Sviluppo sostenibile.**

3. Cittadinanza digitale.

TRAGUARDI DI SVILUPPO

- Conoscenza dell'esistenza di "Un Grande Libro delle Leggi" chiamato Costituzione italiana in cui sono contenute le regole basilari del vivere civile, i diritti ed i doveri del buon cittadino.
- Conoscenza dei principali ruoli istituzionali dal locale al globale, (sindaco, consigliere, assessore, deputato, presidente della Repubblica ecc.).
- Riconoscere i principali simboli identitari della nazione italiana e dell'Unione Europea (bandiera, inno), e ricordarne gli elementi essenziali.
- Conoscenza dei diritti dei bambini esplicitati nella Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza (Convention on the Rights of the Child - CRC), approvata dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite il 20 novembre 1989, e ratificati dall'Italia con la legge n. 176/1991.
- Conoscenza dell'esistenza e dell'operato delle principali associazioni che si occupano attivamente della tutela e promozione dei diritti dell'infanzia in Italia e nel mondo (*Save the Children, Telefono Azzurro, Unicef, CRC*).
- Riconoscere la segnaletica stradale di base per un corretto esercizio del ruolo di pedone e di "piccolo ciclista".
- Conoscenza dei primi rudimenti dell'informatica (componentistica hardware e softwares, le periferiche, simbologia iconica, netiquette di base).
- Gestione consapevole delle dinamiche proposte all'interno di semplici giochi di ruolo o virtuali.
- Conoscenza delle principali norme alla base della cura e dell'igiene personale (prima educazione sanitaria).
- Conoscenza dell'importanza dell'attività fisica, dell'allenamento e dell'esercizio per il conseguimento di piccoli obiettivi.
- Conoscenza della propria realtà territoriale ed ambientale (luoghi, storie, tradizioni) e di quelle di altri bambini per confrontare le diverse situazioni.
- Sviluppare il senso di solidarietà e di accoglienza.
- Cogliere l'importanza del rispetto, della tutela, della salvaguardia ambientale per il futuro dell'umanità.
- Comprendere il concetto di ecosostenibilità economica ed ambientale.
- Dare una prima e giusta ponderazione al valore economico delle cose e delle risorse (lotta contro gli sprechi).
- Conoscenza ed applicazione delle regole basilari per la raccolta differenziata e dare il giusto valore al riciclo dei materiali, attraverso esercizi di reimpiego creativo.
- Conoscenza di base dei principi cardine dell'educazione alimentare: il nutrimento, le vitamine, i cibi con cui non esagerare.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

CAMPO DI ESPERIENZA

“IL SE’ E L’ALTRO”

3/4 anni

- Rafforzare l'autonomia, la stima di sé, l'identità.
- Apprendere buone abitudini.
- Sperimentare le prime forme di comunicazione e di regole con i propri compagni.
- Rispettare le regole dei giochi.
- Accettare i compagni e le diversità presenti nel gruppo.
- Imparare a rispettare il proprio turno.
- Conoscere la propria realtà territoriale e ambientale.
- Conoscere semplici regole dell'educazione stradale.
- Conoscere semplici regole dell'educazione ambientale.

5 anni

- Maturare la capacità di riflettere sui propri comportamenti e sulle conseguenze che ne derivano.
- Conoscere le principali regole della Costituzione.
- Conoscere la propria realtà territoriale e ambientale e quella di altri bambini per confrontare le diverse situazioni.
- Conoscere e rispettare le regole dell'educazione stradale.
- Lavorare in gruppo, sviluppando buone pratiche di collaborazione e cooperazione.
- Riflettere sui diritti e doveri.
- Sviluppare il senso di accoglienza, di solidarietà e impegno per il bene comune e per l'ambiente.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

	3/4 anni	5 anni
<p>CAMPO DI ESPERIENZA</p> <p>“I DISCORSI E LE PAROLE”</p>	<ul style="list-style-type: none">• Acquisire nuovi vocaboli.• Sviluppare la capacità di comunicare anche con frasi di senso compiuto relativo all’argomento trattato.• Memorizzare canti e poesie.• Verbalizzare sulle informazioni date.• Confrontare idee e opinioni con gli altri.• Saper raccontare, inventare, ascoltare e comprendere le narrazioni e la lettura di storie.• Riconoscere l’Inno italiano.• Esprimere le proprie esperienze come cittadini.	<ul style="list-style-type: none">• Saper spiegare il significato della forma e dei colori della Bandiera italiana.• Confrontare vocaboli di lingua diversa, sperimentando le prime forme di pluralità linguistica.• Confrontare idee e opinioni con compagni e adulti.• Esprimere le proprie esperienze come cittadino del mondo impegnato, responsabile e capace di agire.• Riconoscere l’esecuzione dell’Inno italiano e di quello europeo.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

CAMPO DI
ESPERIENZA

**IL CORPO E IL
MOVIMENTO”**

3/4 anni

- Conoscere ed utilizzare le norme igieniche fondamentali per la cura del proprio corpo.
- Seguire corrette abitudini igienico-sanitarie.
- Percepire e conoscere il concetto di salute e benessere.
- Saper denominare i propri movimenti nei vari ambienti: casa-scuola-strada.
- Riconoscere la segnaletica stradale in percorsi pedonali e/o ciclistici simulati.

5 anni

- Partecipare a giochi motori rispettando regole e turni.
- Conoscere ed utilizzare le norme igieniche fondamentali per la cura del proprio corpo.
- Conoscere l'importanza dell'esercizio fisico per sviluppare armonicamente il proprio corpo.
- Conoscere il valore nutritivo dei principali alimenti.
- Riconoscere la segnaletica stradale in percorsi pedonali e/o ciclistici simulati.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

CAMPO DI ESPERIENZA “LA CONOSCENZA DEL MONDO”	3/4 anni	5 anni
	<ul style="list-style-type: none">• Osservare per imparare.• Localizzare e collocare se stesso, oggetti e persone.• Sviluppare prime attività di tipo logico.• Eseguire semplici giochi ed esercizi topologici al tablet e al computer.	<ul style="list-style-type: none">• Orientarsi nel proprio ambiente di vita riconoscendo elementi noti su una mappa tematica.• Orientarsi nel tempo.• Conoscere i principali ruoli istituzionali (sindaco, presidente della Repubblica, vigile urbano,).• Concepire la differenza tra le diverse tipologie di abitato (paese, città, campagna) collocandosi correttamente nel proprio ambiente.• Padroneggiare abilità di tipo logico.• Orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media e delle tecnologie.• Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico-matematico, topologico al tablet e al computer.

COMPETENZE TRASVERSALI IN USCITA

DI EDUCAZIONE CIVICA

NUCLEO TEMATICO:

STUDIO DELLA COSTITUZIONE

Conoscenze

- Conoscenza dei significati dei termini: regola, patto, accordo.
- Le regole della sezione e del gruppo dei pari, nei diversi momenti e nei diversi contesti della vita scolastica.
- Regolamenti da adottare in caso di emergenza.
- Semplici norme del codice stradale.
- Strategie per decidere democraticamente.
- Le conseguenze delle proprie azioni
- Le situazioni di bisogno.
- Il significato e il valore della Pace.

NUCLEO TEMATICO:

SVILUPPO SOSTENIBILE

CONTENUTI

- Un ambiente di vita sostenibile per tutti: sicurezza, movimento, barriere architettoniche, rischi e comportamenti di prevenzione.
- La sicurezza alimentare: cosa mangiamo e cosa ci fa bene.
- I comportamenti che fanno bene alla nostra salute (coerenti con la sostenibilità ecologica, sociale e culturale).
- Conoscenza e rispetto dell'ambiente.
- Problema dell'inquinamento e dei rifiuti.
- Sistema di riciclaggio.

NUCLEO TEMATICO:***CITTADINANZA DIGITALE*****CONOSCENZE**

- Conoscenza delle tecnologie digitali di base e del loro utilizzo.
- Il pensiero computazionale e il coding.

COMPETENZE IN USCITA**1. COSTITUZIONE (DIRITTO NAZIONALE ED INTERNAZIONALE), LEGALITA' E SOLIDARIETA'**

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce le norme di comportamento nei diversi contesti. • Rispetta regolamenti condivisi, assumendo comportamenti corretti. • Prevede ed accetta le conseguenze delle proprie azioni. • Partecipa alle discussioni, negozia e prende accordi coi compagni. • Adotta comportamenti di aiuto, rispetto e solidarietà nei confronti di chi ha bisogno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce gli elementi fondanti della Costituzione. • E' consapevole dei ruoli e delle funzioni dello Stato Italiano, delle Regioni, degli enti Territoriali, delle autonomie locali e delle organizzazioni nazionali e internazionali. • Ha compreso lo sviluppo storico dell'Unione Europea e delle Nazioni Unite. • Conosce il significato degli elementi simbolici identitari (bandiera, inno nazionale) ed i concetti di legalità, rispetto delle leggi e delle regole comuni di tutti gli ambienti di convivenza.

2. SVILUPPO SOSTENIBILE, EDUCAZIONE AMBIENTALE, CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> • Rispetta le cose proprie e altrui. • Partecipa in gruppo ad attività comuni. • Riconosce le azioni che mirano al rispetto della vita e dell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ha recepito gli elementi basilari dei concetti di "sostenibilità ed ecosostenibilità" attinenti all'Agenda 2030 dell'Onu. • Ha sviluppato conoscenze e competenze in materia di educazione alla salute ed al benessere psicofisico.

<ul style="list-style-type: none"> • Scopre le cause dell'inquinamento ambientale. • Distingue un ambiente pulito da uno inquinato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ha compreso il concetto di salvaguardia dell'ambiente, delle risorse naturali e il rispetto per gli animali e i beni comuni. • Conosce gli elementi fondamentali dell'educazione stradale in rapporto alle sue dinamiche esistenziali. • Ha compreso il concetto di inclusione, uguaglianza e rispetto dell'altro.
---	--

3. CITTADINANZA DIGITALE

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA
<ul style="list-style-type: none"> • Dimostra interesse per giochi multimediali. • Si avvicina con macchine e strumenti tecnologici. • Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. • Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer. • Esegue con sicurezza esercizi di coding. • Sviluppa un pensiero computazionale in contesti gioco ragionando secondo i nuovi linguaggi informatici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare consapevolmente e responsabilmente i nuovi mezzi di comunicazione e gli strumenti digitali. • E' consapevole di essere titolare del diritto di parola. • Esercita un uso consapevole in rapporto alle diverse età, dei materiali e delle fonti documentali digitali disponibili sul web. • Ha sviluppato un pensiero computazionale e utilizza le capacità logico-matematiche e di problem solving in diversi contesti digitali e reali.

SCUOLA PRIMARIA

Parte I

1. COSTITUZIONE (DIRITTO NAZIONALE ED INTERNAZIONALE), LEGALITA' E SOLIDARIETA'

MONTE ORE TOTALE: 11 ore

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2018

- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.
- Competenza alfabetica funzionale.
- Competenza multilinguistica.
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA

DISCIPLINA

COMPETENZE

ITALIANO

- Manifestare il proprio punto di vista e le esigenze personali in forme corrette ed argomentare nelle varie forme (scritte e orali).
- Analizzare Regolamenti (di un gioco, d'Istituto) valutandone i principi ed attivare eventualmente le procedure necessarie per modificarli.
- Attivare atteggiamenti di ascolto, conoscenza di se e di relazione positiva nei confronti degli altri.
- Potenziare le capacità critiche di lettura e comprensione di diverse tipologie testuali.
- Essere in grado di discernere l'attendibilità delle fonti documentali e di utilizzarle opportunamente.

INGLESE

- Esprimere verbalmente e fisicamente, nella forma più adeguata anche dal punto di vista morale, la propria emotività ed affettività.
- Attivare atteggiamenti di ascolto attivo e di cortesia.

<p>ARTE E IMMAGINE</p> <p>MUSICA</p> <p>EDUCAZIONE FISICA</p> <p>RELIGIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifestare rispetto e sensibilità per la loro salvaguardia. • Elaborare semplici manufatti. • Conoscere ed eseguire l'inno nazionale ed Europeo attraverso il canto e/o l'uso dello strumento musicale. • Redigere i regolamenti necessari per la sicurezza utilizzando le norme imparate. • Dar prova di perizia e di autocontrollo in situazioni che lo richiedono. • Nel proprio ambiente di vita individuare comportamenti pericolosi che richiedono cautela. • Rispetto delle altrui idee, pratiche e convinzioni religiose.
<p>AREA STORICO-GEOGRAFICA</p>	
<p>DISCIPLINE</p>	<p>COMPETENZE</p>

STORIA- GEOGRAFIA CITTADINANZA	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le differenze tra le varie forme di governo dal locale al globale. • Conoscere l'importanza, il ruolo e le funzioni delle varie associazioni culturali impegnate nel territorio. • Conoscere le regole alla base del funzionamento amministrativo ed i ruoli all'interno dell'ordinamento degli Enti locali. • La normativa sulla privacy. • Conoscere le caratteristiche delle organizzazioni mafiose e malavitose e le strategie attuate dagli Stati per il loro contrasto. • Conosce la biografia degli uomini illustri che hanno speso la loro vita per il contrasto alle Mafie (Falcone, Borsellino, Don Peppe Diana, Giuseppe Impastato).
AREA MATEMATICA-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA	
DISCIPLINA	COMPETENZE
MATEMATICA SCIENZE TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Saper applicare in situazioni reali il principio dell'equa ripartizione per ripianare disparità o differenze reali o simulate. • Rispettare le norme di conservazione e di consumo degli alimenti. • Attivare comportamenti di prevenzione adeguati ai fini della salute nel suo complesso e nelle diverse situazioni di vita. • Riconoscere il significato, interpretandone correttamente il messaggio, della segnaletica e della cartellonistica stradale. • I diritti dei consumatori e le associazioni a loro tutela. • I numeri come espressione di uguaglianza e armonia. (proporzione, equa ripartizione) • I numeri e la geometria come conquista dell'umanità nell'organizzazione di civiltà. • Comprendere le diverse forme di documentazioni che regolamentano gli interventi dell'uomo sul proprio ambiente di vita. • Norme che regolano l'uso di pesticidi e sostanze inquinanti (dal Protocollo di Kyoto 2005 e Rio 1992). • La tipologia della segnaletica stradale, con particolare attenzione a quella relativa al pedone e al ciclista.

- Analisi del Codice Stradale: funzione delle norme e delle regole, i diritti/doveri del pedone e del ciclista
- Norme di comportamento per la sicurezza nei vari ambienti di vita.

PARTE II

CLASSE PRIMA

DISCIPLINE	CONOSCENZE	ABILITA'
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> • Il significato dei termini regola e sanzione. • Le regole che permettono il vivere in comune (la funzione della regola nei diversi ambienti di vita quotidiana). • Il significato dei termini diritto e dovere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Iniziare a riconoscere ed analizzare i regolamenti (di un gioco, di corretta partecipazione in classe...) • Collaborare nell'elaborazione del regolamento di classe • Riconoscere le regole che permettono il vivere comune e rispettarle
INGLESE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Formule di cortesia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e rispettare le regole che permettono la convivenza in gruppo. • Partecipare all'attività di gruppo: rispettando regole, ruoli, tempi, prestando aiuto ai compagni.
ARTE E IMMAGINE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • I simboli dell'identità nazionale (la bandiera italiana.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere attraverso i colori la bandiera italiana
MUSICA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • I simboli dell'identità nazionale (inno). 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare attivamente l'Inno Nazionale
ED. FISICA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Le regole del gioco sportivo • Formazione di base in materia di protezione civile: comportamenti da assumere in condizione di rischio con diverse forme di pericolosità (sismica, idrogeologica...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Le regole della vita associata e il loro rispetto • Adottare accorgimenti idonei a prevenire infortuni • Nel proprio ambiente di vita individuare comportamenti pericolosi che richiedono cautela
RELIGIONE	CONOSCENZE	ABILITA'

	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle diverse fedi religiose in un'ottica di interrelazione e rispetto (prime nozioni.) • Il significato di collaborazione e di aiuto reciproco. 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri. • Rispettare le altrui idee, pratiche e convinzioni religiose.
STORIA-GEOGRAFIA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Il significato di gruppo e comunità. • Norme di comportamento per la sicurezza nei vari ambienti 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e distinguere alcune regole delle formazioni sociali della propria esperienza: famiglia, scuola, paese, gruppi sportivi; distinguere i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi. • Individuare rispettandole le differenze presenti nel gruppo di appartenenza relativamente a provenienza, condizione, abitudini.
MATEMATICA SCIENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Alcuni tra i principali comportamenti da rispettare per rimanere in salute 	<ul style="list-style-type: none"> • Attivare comportamenti di prevenzione, nei diversi contesti di vita.
TECNOLOGIA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche di oggetti e i materiali in relazione alla sicurezza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere gli oggetti d'uso quotidiano in base alla sicurezza

CLASSE SECONDA

DISCIPLINE	CONOSCENZE	ABILITA'
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> • Il significato e l'utilizzo dei termini regola, patto e sanzione. • Le regole che permettono il vivere in comune (la funzione della regola nei diversi ambienti di vita quotidiana). 	<ul style="list-style-type: none"> • Avviarsi ad analizzare i regolamenti (di un gioco, di classe...), valutandone i principi ed attivare le procedure necessarie per modificarli. • Collaborare nell'elaborazione del regolamento di classe.

		<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le regole che permettono il vivere comune e rispettarle.
INGLESE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> Formule di cortesia. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e rispettare le regole che permettono la convivenza in gruppo. Partecipare all'attività di gruppo: rispettando regole, ruoli, tempi, prestando aiuto ai compagni. Contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi.
ARTE E IMMAGINE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> I simboli dell'identità nazionale ed europea (la bandiera italiana). 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e rappresentare la bandiera italiana e quella dell'Unione Europea. Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità.
MUSICA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> I simboli dell'identità nazionale (inno). 	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare attivamente e riconoscere l'Inno Nazionale. Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente.
ED. FISICA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> Le regole del gioco sportivo(individuale e di squadra) e il concetto di fair play. Comportamenti da assumere in condizione di rischio con diverse forme di pericolosità (sismica, idrogeologica...). Procedura di evacuazione dall'edificio scolastico. 	<ul style="list-style-type: none"> Redigere semplici regolamenti necessari per la sicurezza utilizzando le norme imparate. Adottare accorgimenti idonei a prevenire infortuni Nel proprio ambiente di vita individuare comportamenti pericolosi che richiedono cautela.
RELIGIONE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> Conoscenza delle diverse fedi religiose in un'ottica di interrelazione e rispetto . Il significato di collaborazione e di aiuto reciproco. 	<ul style="list-style-type: none"> Partecipare all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri. Mettere in atto comportamenti di autocontrollo in vari contesti e situazioni.

		<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare le altrui idee, pratiche e convinzioni religiose.
STORIA-GEOGRAFIA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Il significato di essere cittadino. • La funzione degli spazi pubblici locali :il Comune, la biblioteca... 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e distinguere alcune regole delle formazioni sociali della propria esperienza: famiglia, scuola, paese, gruppi sportivi; distinguere i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi. • Individuare le principali differenze presenti nel gruppo di appartenenza relativamente a provenienza, condizione, abitudini e rispettandole. • Collaborare nell'elaborazione del regolamento di classe. • Individuare le funzioni principali degli spazi pubblici.
MATEMATICA SCIENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • I fondamentali comportamenti da rispettare per rimanere in salute. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attivare comportamenti di prevenzione, nei diversi contesti di vita.
TECNOLOGIA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche di oggetti e i materiali in relazione alla sicurezza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere gli oggetti d'uso quotidiano in base alla sicurezza.

CLASSE TERZA

DISCIPLINE	CONOSCENZE	ABILITA'
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> • Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare come ricchezza le differenze presenti nel gruppo di appartenenza.

	<ul style="list-style-type: none"> • Regole della vita e del lavoro in classe. • Significato dei termini: regola, tolleranza, lealtà, rispetto e solidarietà (espressione grafica e orale) 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe o nella scuola. • Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro d'aula e laboratoriale, nell'interazione sociale.
INGLESE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Formule di cortesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe a nella scuola. • Partecipare all'attività di gruppo: rispettando regole, ruoli, tempi, prestando aiuto ai compagni in difficoltà.
ARTE E IMMAGINE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • I simboli dell'identità nazionale ed europea (le bandiere). 	<ul style="list-style-type: none"> • Disegnare e colorare la bandiera italiana. • Analizzare i simboli che compongono la bandiera italiana.
MUSICA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • I simboli dell'identità nazionale (Inno). 	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere l'autore e il contesto storico dell'inno nazionale.
ED. FISICA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Le regole del gioco sportivo (individuale e di squadra) e il concetto di fair play • Comportamenti da assumere in condizione di rischio con diverse forme di pericolosità (sismica, idrogeologica...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Mettere in pratica comportamenti adeguati per la sicurezza di base per se e per gli altri. • Dar prova di autocontrollo in situazioni che lo richiedono nello sport. • Individuare comportamenti da assumere in condizione di rischio con diverse forme di pericolosità (sismica, idrogeologica...).
RELIGIONE	CONOSCENZE	ABILITA'

	<ul style="list-style-type: none"> • La morale cristiana 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'Amore di Dio e del prossimo
STORIA-GEOGRAFIA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • La Carta Costituzionale(principi fondamentali). • Il significato di regola, norma, patto, sanzione • Il significato di essere cittadino. • Le principali associazioni di volontariato e di protezione civile operanti sul territorio locale e nazionale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e distinguere alcune regole delle formazioni sociali della propria esperienza: famiglia, scuola, paese, gruppi sportivi. • Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione italiana. • Conoscere i regolamenti per attuare una salvaguardia del patrimonio e dell'ambiente.
MATEMATICA SCIENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • I comportamenti da rispettare per rimanere in salute. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attivare comportamenti di prevenzione adeguati ai fini della salute nel suo complesso, nelle diverse situazioni di vita quotidiana.
TECNOLOGIA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche di oggetti anche di uso commerciale in relazione alle norme di sicurezza per l'uso degli stessi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere gli oggetti d'uso quotidiano o commerciale anche in base alla sicurezza e alla sostenibilità dei materiali.

CLASSE QUARTA

DISCIPLINE	CONOSCENZE	ABILITA'
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> • Il Regolamento d'Istituto. • Le regole che permettono il vivere in comune (la funzione della regola nei diversi ambienti di vita quotidiana). • Il significato dei concetti di diritto, dovere, responsabilità, convivenza civile, legalità, 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare i regolamenti (di un gioco, d'Istituto...), valutandone i principi ed attivare le procedure necessarie per modificarli. • Collaborare nell'elaborazione del regolamento di classe. • Riconoscere le regole che permettono il vivere comune e rispettarle.

	<p>pace e solidarietà (espressione scritta e orale)</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Costituzione Italiana (alcuni articoli fondamentali). • Il sé e le proprie capacità, i propri interessi, i cambiamenti personali nel tempo (espressione scritta e orale) • Il significato dei termini: regola, norma, patto, sanzione (espressione scritta e orale). • Carte dei Diritti dell’Uomo e dell’Infanzia: articoli e contenuti essenziali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e distinguere alcune “regole” delle formazioni sociali della propria esperienza: famiglia, scuola, paese, gruppi sportivi; distinguere i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi. • Esprimere il proprio punto di vista, la propria emotività e la propria affettività anche in un’ottica di confronto con i compagni. • Elaborare testi scritti e orali coerenti con le tematiche di cittadinanza attiva affrontate.
INGLESE	CONOSCENZE	ABILITA’
	Classroom language	<ul style="list-style-type: none"> • Contribuire alla stesura del regolamento della classe e al rispetto di esso.
ARTE E IMMAGINE	CONOSCENZE	ABILITA’
	<ul style="list-style-type: none"> • I simboli dell’identità europea (la bandiera europea) 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e riprodurre la bandiera europea. • Conoscere il significato degli elementi grafici della bandiera europea e la sua storia.
MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> • CONOSCENZE 	<ul style="list-style-type: none"> • ABILITA’
	<ul style="list-style-type: none"> • I simboli dell’identità europea (inno europeo). 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire l’inno europeo con il canto conoscerne l’autore e il genere musicale nel quale si colloca.
ED. FISICA	CONOSCENZE	ABILITA’
	<ul style="list-style-type: none"> • Le regole del gioco sportivo e il concetto di fair play 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare le regole e l'avversario, accettare e riconoscere i propri limiti, sapere che i risultati

	<ul style="list-style-type: none"> • Informazioni su rischi e pericoli connessi all'attività motoria e comportamenti corretti per evitarli • Informazioni sui comportamenti da assumere in condizione di rischio con diverse forme di pericolosità (sismica, idrogeologica...) 	<p>sportivi ottenuti sono correlati all'impegno profuso. Praticare il rispetto del prossimo e lo spirito di gruppo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adottare accorgimenti idonei a prevenire infortuni. • Redigere semplici regolamenti necessari per la sicurezza utilizzando le norme imparate. • Esercitare procedure di evacuazione dell'edificio scolastico, avvalendosi anche della lettura delle piantine dei locali e dei percorsi di fuga. • Dar prova di perizia e di autocontrollo in situazioni che lo richiedono nello sport
RELIGIONE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle diverse fedi religiose in un'ottica di interrelazione e rispetto. • La specificità della proposta cristiana di fronte ai principali interrogativi dell'uomo (Chi sono? Da dove vengo? Dove vado?). 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri. • Mettere in atto comportamenti di autocontrollo in vari contesti e situazioni. • Prestare aiuto a tutti i compagni in difficoltà (superando differenze caratteriali, etniche, religiose...). • Rispettare le altrui idee, pratiche e convinzioni religiose. • Distinguere tra il concetto di laicità e religiosità.
STORIA-GEOGRAFIA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • La Carta Costituzionale (principi fondamentali) • Il significato di essere cittadino • Il significato di regola, norma, patto, sanzione. • Le strutture presenti sul territorio locale, nazionale, internazionale atte a migliorare e a offrire dei servizi utili alla cittadinanza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione italiana e di alcune carte internazionali per approfondire i concetti di democrazia e di diritti umani. • Individuare le differenze presenti nel gruppo di appartenenza relativamente a provenienza, condizione, abitudini e rispettare le persone che le portano; individuandone somiglianze e differenze.

		<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le differenze tra le varie forme di governo dal locale al globale. • Iniziare a citare correttamente le fonti (soprattutto quelle digitali) all'interno di ricerche e delle sue produzioni scritte.
MATEMATICA SCIENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Norme d'igiene personale, alimentari, dell'ambiente e dei corretti comportamenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le norme e attivare comportamenti di prevenzione.
TECNOLOGIA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Le norme di comportamento che regolano l'utilizzo degli oggetti nei vari ambienti di vita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le norme per il rispetto di oggetti comuni in luoghi pubblici e privati.

CLASSE QUINTA

DISCIPLINE	CONOSCENZE	ABILITA'
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> • Il Regolamento d'Istituto • Le regole che permettono il vivere in comune (la funzione della regola e della legge nei diversi ambienti di vita quotidiana) • La Costituzione italiana (alcuni articoli fondamentali) • Il concetto di democrazia nella Costituzione italiana e nella società contemporanea • Carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia: articoli e contenuti essenziali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare Regolamenti (di un gioco, d'Istituto...), valutandone i principi ed attivare le procedure necessarie per modificarli. • Collaborare nell'elaborazione del regolamento di classe. • Riconoscere le regole che permettono il vivere comune, spiegarne la funzione e rispettarle. • Assumere e svolgere responsabilmente incarichi.
	CONOSCENZE	ABILITA'
INGLESE	<ul style="list-style-type: none"> • Formule di cortesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare all'attività di gruppo: rispettando regole, ruoli, tempi, prestando aiuto ai compagni

		<ul style="list-style-type: none"> • Contribuire alla stesura del regolamento della classe e al rispetto di esso.
ARTE E IMMAGINE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • I simboli dell'identità nazionale ed europea (bandiere) 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare con differenti tecniche e creativamente la bandiera italiana e quella dell'UE • Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità
MUSICA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • I simboli dell'identità nazionale ed europea (inni) 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire l'inno nazionale attraverso l'uso del canto con accompagnamento strumentale • Ascoltare attivamente e riconoscere l'Inno europeo
ED. FISICA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Le regole del gioco sportivo (individuale e di squadra) e il concetto di fair play. • Esercitare procedure di evacuazione dell'edificio scolastico, avvalendosi anche della lettura delle piantine dei locali e dei percorsi di fuga. 	<ul style="list-style-type: none"> • Redigere semplici regolamenti necessari per la sicurezza utilizzando le norme imparate. • Dar prova di perizia e di autocontrollo in situazioni che lo richiedono nello sport. • Nel proprio ambiente di vita individuare comportamenti pericolosi che richiedono cautela.
RELIGIONE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • I luoghi di culto (significati e regole di comportamento) • Il rapporto tra Stato e Chiesa all'interno delle leggi. (es. il valore anche civile del matrimonio religioso). • Regole e norme che garantiscono la libertà dell'individuo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare le altrui idee, pratiche e convinzioni religiose. • Acquisire consapevolezza della necessità di regole e norme per una buona convivenza civile e che ne tutelino la libertà.
STORIA-GEOGRAFIA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • La Carta Costituzionale (principi fondamentali). • Organi internazionali vicini all'esperienza del bambino: es. UNICEF, WWF... 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e distinguere alcune regole delle formazioni sociali della propria esperienza: famiglia, scuola, paese, gruppi sportivi; distinguere i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi.

	<ul style="list-style-type: none"> • Alcuni articoli della Dichiarazione dei Diritti del Fanciullo e della Convenzione. • Le caratteristiche delle organizzazioni mafiose e malavitose e le strategie attuate dagli Stati per il loro contrasto. • Le principali forme di governo. • Le Regioni a statuto speciale • I concetti di diritto/dovere, libertà responsabile, identità, pace, sviluppo umano, cooperazione, sussidiarietà. • Organizzazioni internazionali, governative e non governative a sostegno della pace e dei diritti/doveri dei popoli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborare nell'elaborazione del regolamento di classe. • Rispettare ruoli e funzioni all'interno della scuola, esercitandoli responsabilmente. • Leggere e analizzare alcuni articoli della Costituzione italiana e di carte internazionali per approfondire i concetti di democrazia e di diritti umani. • Rispettare l'ambiente e gli animali attraverso comportamenti di salvaguardia del patrimonio e dell'ambiente.
MATEMATICA SCIENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • I diritti dei consumatori e le associazioni a loro tutela. • I numeri come espressione di uguaglianza e armonia. (proporzione, equa ripartizione). • I numeri e la geometria come conquista dell'umanità nell'organizzazione di civiltà. • Le diverse forme di documentazioni che regolamentano gli interventi dell'uomo sul proprio ambiente di vita. • Norme che regolano l'uso di pesticidi e sostanze inquinanti (dal Protocollo di Kyoto 2005 e Rio 1992). • 	<ul style="list-style-type: none"> • Attivare comportamenti adeguati e corretti nei diversi contesti di vita. • Rileggere i numeri attraverso i concetti di uguaglianza e armonia • Comprendere le diverse forme di documentazioni che regolamentano gli interventi dell'uomo sul proprio ambiente di vita. • Conoscere la normativa che regola l'uso dei pesticidi e delle sostanze inquinanti • Attivare comportamenti di prevenzione adeguati nelle diverse situazioni di vita.
TECNOLOGIA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche di oggetti e i materiali in relazione alla normativa sulla sicurezza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le norme in merito alla sicurezza dei vari materiali.

2. SVILUPPO SOSTENIBILE, EDUCAZIONE AMBIENTALE, CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO

Monte ore totale: 11

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2018

- Competenza personale, sociale.
- Capacità di imparare ad imparare.
- Competenza in materia di cittadinanza.
- Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;

AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA

DISCIPLINA	COMPETENZE
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> • Avvalersi in modo corretto e costruttivo dei servizi del territorio (biblioteca, spazi pubblici...). • Attivare atteggiamenti di ascolto, conoscenza di se e di relazione positiva nei confronti degli altri. • Esercitare modalità socialmente efficaci e moralmente legittime di espressione delle proprie emozioni e della propria affettività.
INGLESE	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere verbalmente e fisicamente, nella forma più adeguata anche dal punto di vista morale, la propria emotività ed affettività. • Attivare atteggiamenti di ascolto attivo e di cortesia.
ARTE E IMMAGINE	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare semplici progetti di restauro, di conservazione, di intervento per un uso consapevole dell'ambiente. • Essere in grado di apprezzare il valore e la tipicità di oggetti e forme del patrimonio artistico- artigianale locale e nazionale.
MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare brani di differenti generi musicali, con la capacità di cogliere spunti e supporti in un'ottica multidisciplinare.

<p>SCIENZE E TECNOLOGIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare e descrivere in maniera dettagliata gli elementi tipici di un ambiente naturale ed umano, inteso come sistema ecologico. • Comporre la razione alimentare giornaliera secondo le indicazioni della piramide alimentare. • Valorizzazione delle potenzialità del proprio territorio. • Attivare comportamenti di prevenzione adeguati ai fini della salute nel suo complesso, nelle diverse situazioni di vita. • Descrivere la propria alimentazione, distinguere se ci si nutre o ci si alimenta. • Valutare la composizione nutritiva dei cibi preferiti. • Individuare la dieta più adeguata al proprio corpo e alle proprie esigenze fisiche, sulla base del calcolo del proprio dispendio energetico. • Riconoscere il significato, interpretandone correttamente il messaggio, della segnaletica e della cartellonistica stradale. • Effettuare correttamente la raccolta differenziata domestica e scolastica.
------------------------------------	---

PARTE SECONDA

CLASSE PRIMA

DISCIPLINE	CONOSCENZE	ABILITA'
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> • Il senso di appartenenza alla comunità: la famiglia, la scuola, il quartiere, gli ambienti sportivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all'attività di

	<ul style="list-style-type: none"> • Il sé, le proprie capacità, i propri interessi e le proprie emozioni (espressione grafica e orale). • Le principali differenze fisiche e comportamentali tra maschi e femmine in un'ottica di rispetto reciproco. 	<p>gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iniziare ad esprimere il proprio punto di vista, la propria emotività e la propria affettività anche in un'ottica di confronto con i compagni. • Mettere in atto comportamenti di autocontrollo anche di fronte a crisi, insuccessi, frustrazioni.
INGLESE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Classroom language 	<ul style="list-style-type: none"> • Attivare atteggiamenti di ascolto attivo. • Contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi.
ARTE E IMMAGINE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza di alcune evidenze della tradizione artigianale ed artistica locale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Iniziare a percepire il valore e la tipicità di oggetti e forme del patrimonio artistico ed artigianale locale. • Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente.
MUSICA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Brani ed autori musicali che trattano tematiche di cittadinanza attiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare attivamente l'Inno Nazionale. • Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente.
ED. FISICA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Nozioni di base di igiene corporea e comportamentale. • Informazioni su rischi e pericoli connessi all'attività motoria e comportamenti corretti per evitarle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adottare accorgimenti idonei a prevenire infortuni. • Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria.
RELIGIONE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza di alcune tra le principali festività religiose, del loro significato e dei nessi con la vita familiare e della comunità di appartenenza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prestare aiuto a tutti i compagni in difficoltà (superando differenze caratteriali, etniche, religiose...) • Sviluppare la capacità di ascolto delle opinioni altrui per accettare, rispettare, aiutare gli altri e i

		diversi da “se” favorendo la maturazione dell’identità e dell’autonomia personale.
STORIA-GEOGRAFIA	CONOSCENZE	ABILITA’
	<ul style="list-style-type: none"> • Alcune tradizioni locali significative. • I primi concetti di educazione ambientale (raccolta differenziata, rispetto delle risorse es. acqua). • La geografia minima locale (la piazza, il parco, il campanile, la statua, il Comune). 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nel proprio spazio culturale di riferimento. • Praticare semplici forme di riutilizzo e riciclaggio dell’energia e dei materiali. • Riconoscere un problema ambientale.
MATEMATICA SCIENZE	CONOSCENZE	ABILITA’
	<ul style="list-style-type: none"> • L’igiene della persona, dei comportamenti e dell’ambiente (illuminazione, aerazione, temperatura ...) come prima prevenzione delle malattie personali e sociali. • La tipologia di alcuni alimenti (concetto di sana alimentazione). 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere la propria alimentazione. • Avviarsi a valutare la composizione nutritiva dei cibi preferiti.
TECNOLOGIA	CONOSCENZE	ABILITA’
	<ul style="list-style-type: none"> • Prime nozioni di raccolta differenziata. 	<ul style="list-style-type: none"> • Iniziare ad effettuare correttamente la raccolta differenziata domestica e scolastica.

CLASSE SECONDA

DISCIPLINE	CONOSCENZE	ABILITA’
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> • Il sé, le proprie capacità, i propri interessi, le proprie emozioni (espressione scritta/grafica e orale). • Le principali differenze fisiche, emozionali e comportamentali tra maschi e femmine. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all’attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca.

	<ul style="list-style-type: none"> Esempi di diverse situazioni dei rapporti tra uomini e donne nella vita quotidiana (racconto biografico). 	<ul style="list-style-type: none"> Esprimere il proprio punto di vista, la propria emotività e la propria affettività anche in un'ottica di confronto con i compagni. Mettere in atto comportamenti di autocontrollo anche di fronte a crisi, insuccessi, frustrazioni.
INGLESE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> Classroom language Semplici forme di espressione personale, di stati d'animo, di sentimenti diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> Attivare atteggiamenti di ascolto attivo. Contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi. Riconoscere i nomi di alcuni stati d'animo.
ARTE E IMMAGINE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> Conoscenza di alcune evidenze della tradizione artigianale ed artistica locale. Riconoscere alcuni esempi del Patrimonio culturale locale come bellezza da preservare. Conoscere i principali aspetti della tradizione artigianale ed artistica locale . 	<ul style="list-style-type: none"> Avviarsi a comprendere il valore e la tipicità di oggetti e forme del patrimonio artistico ed artigianale locale e regionale. Disegnare per esprimere emozioni e stati d'animo. Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità.
MUSICA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> Brani ed autori musicali che trattano tematiche di cittadinanza attiva. Musica e Folklore: elementi costitutivi dell'identità culturale locale. 	<ul style="list-style-type: none"> Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente. Saper riconoscere alcuni motivi della musica tradizionale.
ED. FISICA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> Nozioni di base di igiene corporea e comportamentale Informazioni su rischi e pericoli connessi all'attività motoria e comportamenti corretti per evitarle. Comportamenti da assumere in condizione di rischio con diverse forme di pericolosità, (sismica, idrogeologica...). 	<ul style="list-style-type: none"> Adottare accorgimenti idonei a prevenire infortuni. Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria. Dar prova di autocontrollo in situazioni che lo richiedono nello sport. Nel proprio ambiente di vita individuare comportamenti pericolosi che richiedono cautela.

RELIGIONE	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza di alcune tra le principali festività religiose, del loro significato e dei nessi con la vita familiare e della comunità di appartenenza. 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prestare aiuto a tutti i compagni in difficoltà (superando differenze caratteriali, etniche, religiose...). • Sviluppare la capacità di ascolto delle opinioni altrui per accettare, rispettare, aiutare gli altri e i diversi da "se" favorendo la maturazione dell'identità e dell'autonomia personale.
STORIA-GEOGRAFIA	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le tradizioni locali più significative. • I principi essenziali di educazione ambientale, (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, l'acqua fonte di vita ecc.). • Le principali problematiche ambientali. • Gli interventi umani che modificano il paesaggio (le diverse tipologie di abitato paese, città...). 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rispettare l'ambiente e gli animali attraverso comportamenti di salvaguardia del patrimonio e dell'ambiente. • Praticare semplici forme di riutilizzo e riciclaggio dell'energia e dei materiali. • Individuare un problema ambientale.
MATEMATICA SCIENZE	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'igiene della persona e dell'ambiente (illuminazione, aerazione, temperatura ...) come prevenzione delle malattie personali e sociali e come agenti dell'integrazione sociale. • I fondamentali comportamenti da rispettare per rimanere in salute. • La tipologia di alcuni alimenti e la loro composizione nutritiva. • Alcuni errori alimentari e i problemi connessi con gli squilibri alimentari. 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attivare comportamenti di prevenzione adeguati ai fini della salute nel suo complesso, nelle diverse situazioni di vita. • Descrivere la propria alimentazione. • Avviarsi a valutare la composizione nutritiva dei cibi preferiti.
TECNOLOGIA	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • La raccolta differenziata. 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iniziare ad effettuare correttamente la raccolta differenziata domestica e scolastica.

- La tipologia di strade, (carrozzabile, pista ciclabile, passaggio pedonale...).

- Riconoscere il significato della segnaletica e della cartellonistica stradale considerate.

CLASSE TERZA

DISCIPLINE	CONOSCENZE	ABILITA'
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> • I servizi culturali del territorio ed il loro valore per la comunità • Le principali differenze fisiche, emotive, comportamentali e di ruolo sociale tra maschi e femmine. • Esempi di diverse situazioni dei rapporti tra uomini e donne in semplici testi di riferimento (racconto biografico). 	<ul style="list-style-type: none"> • Iniziare ad avvalersi in modo corretto e costruttivo dei servizi del territorio (biblioteca, spazi pubblici...). • Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui.
INGLESE	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classroom language 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attivare atteggiamenti di ascolto attivo e di cortesia. • Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità.
ARTE E IMMAGINE	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza di alcune evidenze della tradizione artigianale ed artistica locale e nazionale. 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iniziare a percepire il valore e la tipicità di oggetti e forme del patrimonio artistico ed artigianale locale e nazionale. • Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente.
MUSICA	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brani ed autori musicali che trattano tematiche di cittadinanza attiva. 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità.
ED. FISICA	<p>CONOSCENZE</p>	<p>ABILITA'</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Nozioni di igiene corporea e comportamentale • Informazioni su rischi e pericoli connessi all'attività motoria e comportamenti corretti per evitarli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adottare comportamenti corretti per prevenire infortuni. • Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria.
RELIGIONE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Le parole e i gesti di Gesù che esprimono il "comandamento dell'amore" e il valore del prossimo. • Conoscenza delle principali festività religiose, del loro significato e dei nessi con la vita civile. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere l'importanza religiosa e sociale delle principali festività. • Riconoscere che le parole e i gesti di Gesù esprimono il "comandamento dell'amore". • Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo.
STORIA-GEOGRAFIA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Organi, funzioni principali del Comune e servizi al cittadino presenti nella propria realtà locale. • Il significato di gruppo e comunità. • Il significato di essere cittadino. • Il concetto di sviluppo sostenibile. • I principi essenziali di educazione ambientale, (corretto smaltimento dei rifiuti, importanza del riciclo, l'acqua fonte di vita ecc.). • Le principali problematiche ambientali (inquinamento, impronta ecologica...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare il ruolo del Comune e riconoscere le distinzioni tra i vari servizi. • Individuare e rispettare le differenze presenti nel gruppo di appartenenza relativamente a provenienza, condizione, abitudini individuandone somiglianze e differenze. • Praticare semplici forme di riutilizzo e riciclaggio dell'energia e dei materiali. • Individuare un problema ambientale (dalla salvaguardia di un monumento alla conservazione di un bosco ecc...), analizzarne le caratteristiche principali.
MATEMATICA SCIENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • La ricaduta di problemi ambientali (aria inquinata, inquinamento acustico...) e di abitudini di vita scorrette (fumo, sedentarietà...) sulla salute. • La tipologia degli alimenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attivare comportamenti di prevenzione adeguati ai fini della salute nel suo complesso, nelle diverse situazioni di vita quotidiana.

		<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere la propria alimentazione e individuarne i comportamenti corretti e non per una sana alimentazione.
TECNOLOGIA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • La segnaletica stradale e una prima classificazione (divieto, obbligo...) • La raccolta differenziata. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mettere in atto comportamenti responsabili quale utente della strada (pedone-ciclista). • Riconoscere e seguire il significato della segnaletica e della cartellonistica stradale considerate • Effettuare correttamente la raccolta differenziata domestica e scolastica.

CLASSE QUARTA

DISCIPLINE	CONOSCENZE	ABILITA'
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> • Il significato di “gruppo” e di “comunità” (espressione scritta e orale). • Il significato dei termini: tolleranza, lealtà e rispetto (espressione scritta e orale). 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all’attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca. • Iniziare ad esprimere il proprio punto di vista, la propria emotività e la propria affettività in un’ottica di confronto con i compagni. • Mettere in atto comportamenti di autocontrollo anche di fronte a crisi, insuccessi, frustrazioni. • Assumere e svolgere responsabilmente incarichi.
INGLESE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Usi, costumi, stili di vita propri e di altre culture. 	<ul style="list-style-type: none"> • Confrontare usi, costumi, stili di vita propri e di altre culture individuandone le principali somiglianze e differenze.
	CONOSCENZE	ABILITA'

ARTE E IMMAGINE	<ul style="list-style-type: none"> • Il valore e la tipicità di oggetti e forme del patrimonio artistico locale, nazionale e internazionale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Percepire il valore e la tipicità di oggetti e forme del patrimonio artistico ed artigianale locale, nazionale e internazionale.
MUSICA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • La musica impegnata: brani e autori che trattano tematiche di cittadinanza attiva. • Musica e folklore: elementi costitutivi dell'identità culturale 	<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere i contenuti della musica colta con la capacità di cogliere spunti e supporti in un'ottica disciplinare • Saper riconoscere e riprodurre i motivi della musica tradizionale
ED. FISICA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Salute, benessere psicofisico, sicurezza alimentare e ambientale, uguaglianza tra soggetti e lavoro dignitoso: elementi indispensabili per uno sviluppo sostenibile 	<ul style="list-style-type: none"> • Adottare comportamenti compatibili con le tematiche affrontate.
RELIGIONE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle principali festività religiose, del loro significato e dei nessi con la vita civile. 	<ul style="list-style-type: none"> • Considerare le differenze religiose e culturali quale tratto identificativo di un popolo o di una comunità
STORIA-GEOGRAFIA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Principali organi e servizi presenti nella propria realtà territoriale (i ruoli dell'Amministrazione Comunale, le associazioni private, le istituzioni museali) per la conservazione dell'ambiente e del patrimonio culturale locale e nazionale. • Organi internazionali vicini all'esperienza del bambino (es. UNICEF, WWF...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare alla vita sociale confrontandosi con gli altri e apportando il proprio contributo. • Mettere in atto atteggiamenti corretti in ordine alle tematiche affrontate.

	<p>impegnati in azioni cooperazione, sussidiarietà</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzazioni internazionali, governative e non governative a sostegno della pace e dei diritti/doveri dei popoli • Elementi di geografia utili a comprendere fenomeni sociali: migrazioni, distribuzione delle risorse, popolazioni del mondo e loro usi; clima, territorio e flussi umani • I concetti di sviluppo umano, cooperazione, sussidiarietà 	
MATEMATICA SCIENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • I numeri come strumento per cogliere dati della realtà sociale (indagine) • Il principio dell'equa ripartizione per ripianare disparità o differenze reali o simulate. • L'igiene della persona, dei comportamenti e dell'ambiente (illuminazione, aerazione, temperatura ...) come prima prevenzione delle malattie personali e sociali • La tipologia di alcuni alimenti (concetto di sana alimentazione) 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare gli strumenti matematici per conoscere la realtà e fare previsioni. • Modificare le proprie abitudini compiendo scelte consapevoli in base alle tematiche affrontate
TECNOLOGIA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • La raccolta differenziata • Il riciclo-attivo • La sostenibilità 	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre manufatti e cartelloni per promuovere comportamenti corretti inerenti alle tematiche affrontate.

CLASSE QUINTA

DISCIPLINE	CONOSCENZE	ABILITA'
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> • Il sé, le proprie capacità, i propri interessi, i cambiamenti personali nel tempo: possibilità e limiti dell'autobiografia come strumento di conoscenza di sé. • Le principali differenze fisiche, psicologiche, comportamentali e di ruolo sociale tra maschi e femmine. • Esempi di diverse situazioni dei rapporti tra uomini e donne nella storia (racconto biografico) • La biografia degli uomini illustri che hanno speso la loro vita per il contrasto alle Mafie (es. Falcone, Borsellino, Don P. Diana, Giuseppe Impastato, Don P. Puglisi) 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, a partire dalla propria esperienza, il significato di partecipazione all'attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca • Iniziare ad esprimere il proprio punto di vista, la propria emotività e la propria affettività anche in un'ottica di confronto con i compagni • Mostrare sensibilità e impegno civico nei confronti del patrimonio storico-artistico a partire dalla conoscenza dei siti italiani patrimonio dell'Unesco • Individuare esempi di diverse situazioni dei rapporti tra uomini e donne nella storia. • Elaborare proposte di cura dell'ambiente.
INGLESE	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classroom language • Usi, costumi, stili di vita propri e di altre culture 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare all'attività di gruppo: rispettando regole, ruoli, tempi, prestando aiuto ai compagni • Confrontare usi, costumi, stili di vita propri e di altre culture, individuandone somiglianze e differenze. • Sviluppare un senso di rispetto verso le altre culture
ARTE E IMMAGINE	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza della tradizione artigianale ed artistica locale, nonché delle produzioni di nicchia o di eccellenza 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di apprezzare il valore e la tipicità di oggetti e forme del patrimonio artistico ed artigianale locale e nazionale. • Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente
MUSICA	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Musica e Folklore: elementi costitutivi dell'identità culturale. 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpretare i temi ed i contenuti della musica colta, con la capacità di cogliere spunti e supporti in un'ottica multidisciplinare
ED. FISICA	<p>CONOSCENZE</p>	<p>ABILITA'</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Nozioni di base di igiene corporea e comportamentale • La tipologia degli alimenti e le relative funzioni nutrizionali • Il dispendio energetico dato dalle attività di una giornata tipo 	<ul style="list-style-type: none"> • dottare comportamenti e atteggiamenti corretti nell'alimentazione.-Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria. • Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. • Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardiorespiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.
RELIGIONE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle principali festività religiose, del loro significato e dei nessi con la vita civile • Conoscenza delle diverse fedi religiose in un'ottica di interrelazione e rispetto 	<ul style="list-style-type: none"> • Prestare aiuto a tutti i compagni in difficoltà (superando differenze caratteriali, etniche, religiose...) • Partecipare all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri.
STORIA-EOGRAFIA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Principali servizi al cittadino presenti nella propria realtà territoriale (i ruoli dell'Amministrazione Comunale, delle associazioni private, delle istituzioni museali per la conservazione dell'ambiente e del patrimonio culturale locale e nazionale) • Agenda 2030 e lo sviluppo sostenibile • Il riciclo attivo • Le strade: l'importanza della viabilità dall'epoca antica ai tempi moderni • Le tradizioni locali più significative. 	<ul style="list-style-type: none"> • • Conoscere i servizi offerti dal territorio alla persona. • Analizzare le tradizioni locali più significative. • Acquisire il concetto di sostenibilità ambientale. • Classificare i rifiuti sviluppando l'attività di riciclo consapevole. • Attivare comportamenti responsabili di sviluppo-sostenibile.
MATEMATICA SCIENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • La statistica e gli indicatori di benessere e sviluppo degli elementi di civiltà di un popolo. • Flora, fauna, equilibri ecologici tipici del proprio ambiente di vita. • li errori alimentari e i problemi connessi con gli squilibri alimentari 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli interventi umani che modificano il paesaggio e l'interdipendenza uomo-natura. • Comprendere l'importanza del necessario intervento dell'uomo sul proprio ambiente di vita, avvalendosi di diverse forme di documentazioni.

	<ul style="list-style-type: none"> • Processi di trasformazione e di conservazione degli alimenti. • La tipologia degli alimenti, la composizione nutritiva dei cibi e le relative funzioni nutrizionali 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare un problema ambientale (dalla salvaguardia di un monumento alla conservazione di una spiaggia ecc...), analizzarlo ed elaborare semplici ma efficaci proposte di soluzione. • Conoscere i comportamenti adeguati per la corretta igiene della persona (cura dei denti, ...), e dell'ambiente (illuminazione, aerazione, temperatura ...) • Comprendere la ricaduta dei problemi ambientali (aria inquinata, inquinamento acustico,) e di abitudini di vita scorrette (fumo, sedentarietà...) sulla salute. • Descrivere la propria alimentazione con consapevolezza e distinguere se ci si nutre o ci si alimenta
TECNOLOGIA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • La tipologia di strade (carrozzabile, pista ciclabile, passaggio pedonale...) e i relativi usi corretti. • La segnaletica stradale, con particolare attenzione a quella relativa al pedone e al ciclista. • La raccolta differenziata 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere il significato, interpretandone correttamente il messaggio, della segnaletica e della cartellonistica stradale. • Effettuare correttamente la raccolta differenziata domestica e scolastica.

3. CITTADINANZA DIGITALE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2018

- -Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- -Competenza alfabetica funzionale
- -Competenza digitale
- -Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;

AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA

STORIA- GEOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare ricerche storiche e geografiche attraverso strumenti multimediali. • L'uso corretto del pc: riproduzione multimediale di paesaggi o ricostruzioni storiche di civiltà del passato. • Conoscere la vita degli uomini illustri tramite produzioni multimediali.
AREA MATEMATICA-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA	
DISCIPLINA	COMPETENZE
MATEMATICA SCIENZE TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare consapevolmente giochi matematici e produrne nuovi. • L'uso corretto delle tecnologie digitali per evitare rischi per la salute e minacce al proprio benessere psico-fisico. • Individuare la dieta più adeguata al proprio corpo e alle proprie esigenze fisiche, sulla base del calcolo del proprio dispendio energetico e realizzare una piramide digitale. • Utilizzare coding e pixel art. • Essere in grado di ricercare correttamente informazioni sul web. • Saper distinguere hardware e software. • Saper utilizzare programmi multimediali (pacchetto Office). • Saper usare giochi didattici on line.

PARTE SECONDA

CLASSE PRIMA

DISCIPLINE	CONOSCENZE	ABILITA'
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none">• Il significato di “gruppo” e di “comunità virtuale” e “reale”	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere i vari contesti reali e virtuali e individuare i comportamenti corretti da assumere negli stessi
INGLESE	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none">• Edugaming	ABILITA' <ul style="list-style-type: none">• Attivare atteggiamenti di ascolto attivo• Esprimere la propria emotività con adeguate attenzioni agli altri, in situazione di gioco online ed offline.
ARTE E IMMAGINE	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none">• Arte come espressione delle emozioni reali e virtuali.	ABILITA' <ul style="list-style-type: none">• Disegnare per esprimere emozioni e stati d'animo inerenti ad immagini, film, animazioni virtuali e reali
MUSICA	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none">• Conoscenza, tramite supporti multimediali, di alcuni aspetti del patrimonio culturale musicale locale e italiano	ABILITA' <ul style="list-style-type: none">• Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente.
STORIA-GEOGRAFIA	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none">• Orientarsi nello spazio e nel tempo reale e virtuale attraverso indicazioni topologiche e temporali (giochi virtuali con alto-basso, sopra-sotto, giorno-notte, prima-dopo)	ABILITA' <ul style="list-style-type: none">• Seguire percorsi reali e virtuali ed organizzare spazi sulla base di indicazioni verbali e non verbali
MATEMATICA SCIENZE	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none">• Prime nozioni fondamentali di coding e pixel-art	ABILITA' <ul style="list-style-type: none">• Imparare a programmare attraverso l'uso di codici,

TECNOLOGIA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Prime nozioni di informatica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicare prime semplici nozioni di informatica.

CLASSE SECONDA

DISCIPLINE	CONOSCENZE	ABILITA'
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> • Il significato di gruppo reale e virtuale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i vari contesti reali e virtuali e individuare i comportamenti corretti da assumere negli stessi •
INGLESE	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Edugaming 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attivare atteggiamenti di ascolto attivo • Esprimere la propria emotività con adeguate attenzioni agli altri, in situazione di gioco online ed offline.
ARTE E IMMAGINE	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arte come espressione delle emozioni reali e virtuali. 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disegnare per esprimere emozioni e stati d'animo inerenti ad immagini, film, animazioni virtuali e reali
MUSICA	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza, tramite supporti multimediali, di alcuni aspetti del patrimonio culturale musicale locale e italiano. 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente.
STORIA-GEOGRAFIA	<p>CONOSCENZE</p>	<p>ABILITA'</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nello spazio e nel tempo reale e virtuale attraverso indicazioni topologiche e temporali (giochi virtuali con alto-basso, sopra-sotto, giorno-notte, prima-dopo) 	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire percorsi reali e virtuali ed organizzare spazi sulla base di indicazioni verbali e non verbali.
MATEMATICA SCIENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire nozioni fondamentali di coding e pixel-art. 	<ul style="list-style-type: none"> • Programmare attraverso l'uso di codici.
TECNOLOGIA	CONOSCENZE	ABILITA'
	Acquisire nozioni di informatica.	Applicare semplici nozioni di informatica.

CLASSE TERZA

DISCIPLINE	CONOSCENZE	ABILITA'
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> • Esempi di diverse situazioni dei rapporti tra uomini e donne in semplici testi di riferimento (racconto biografico) tramite l'ausilio di strumenti multimediali 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo
INGLESE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Edugaming 	<ul style="list-style-type: none"> • Attivare atteggiamenti di ascolto attivo • Esprimere la propria emotività con adeguate attenzioni agli altri, in situazione di gioco online ed offline.
ARTE E IMMAGINE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Arte come espressione delle emozioni reali e virtuali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disegnare per esprimere emozioni e stati d'animo inerenti ad immagini, film, animazioni virtuali e reali
MUSICA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza, tramite supporti multimediali, di alcuni aspetti del patrimonio culturale musicale locale e italiano 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente.
STORIA-GEOGRAFIA	CONOSCENZE	ABILITA'

	<ul style="list-style-type: none"> • Orientamento nello spazio circostante e sulle carte multimediali (google maps) utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. • Uso di fonti multimediali di diverso tipo per effettuare ricerche su temi definiti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare supporti multimediali per orientarsi. • Effettuare ricerche geografico-storiche tramite l'ausilio di supporti multimediali.
MATEMATICA SCIENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Costruzione di ragionamenti, formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontando il punto di vista degli altri. • Comportamenti rispettosi per l'ambiente naturale 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere in modo personale le proprie idee, esperienze ed emozioni. • Acquisire capacità di sperimentazione e progettualità, ideazione, organizzazione, operatività e valutazione, reperimento di informazioni e risorse. • Prendere gradualmente coscienza che le risorse del pianeta Terra sono preziose e vanno utilizzate con responsabilità.
TECNOLOGIA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, pur nella consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali

CLASSE QUARTA

DISCIPLINE	CONOSCENZE	ABILITA'
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> • Le fonti di informazioni virtuali e reali: fake news. • Internet: fonte di informazione. • La normativa sulla privacy e la politica della riservatezza inerente all'uso dei dati personali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi per discriminare notizie reali da fake news. • Cercare materiale in internet che tratti di un dato tema e valutarlo secondo il criterio di pertinenza.

		<ul style="list-style-type: none"> • Iniziare a citare correttamente le fonti (soprattutto quelle digitali) all'interno di ricerche e delle sue produzioni scritte. • Conoscere la normativa sulla privacy.
INGLESE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Edugaming. • Message passing. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere la propria emotività con adeguate attenzioni agli altri, in situazione di gioco online ed offline. • Conoscere altri coetanei attraverso una corrispondenza digitale responsabile. • Mettere in atto comportamenti adeguati alle varie situazioni e contesti reali e virtuali.
ARTE E IMMAGINE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • L'importanza e il valore delle bellezze naturali e artistiche attraverso il web. • Testi, power-point o movie maker inerenti alle forme artistiche e di artigianato locale, nazionale e internazionale osservato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di apprezzare il valore e la tipicità di oggetti e forme del patrimonio artistico ed artigianale, nazionale e internazionale attraverso tour virtuali. • Utilizzare modalità virtuali per esprimere emozioni e stati d'animo.
MUSICA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Il patrimonio musicale locale, Italiano e Europeo attraverso l'utilizzo dei diversi strumenti multimediali. • Il copyright di una canzone. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le potenzialità di insegnamento-apprendimento della musica attraverso strumenti digitali (scrivere e condividere uno spartito, sequenze ritmiche). • Comprendere il significato di copyright di una canzone.
STORIA-GEOGRAFIA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • La storia e la geografia "rivivono" attraverso riproduzioni multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare ricerche storiche e geografiche attraverso strumenti multimediali.

	<ul style="list-style-type: none"> • Le varie fonti di informazioni. • Il Copyright ed i diritti di proprietà intellettuale. • Carte e piante per muoversi in modo virtuale, coerente e consapevole. • Mappe concettuali, schemi, tabelle e grafici. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la vita degli uomini illustri tramite produzioni multimediali. • Selezionare e schedare <ul style="list-style-type: none"> ○ informazioni inerenti ad un argomento affrontato.
MATEMATICA	CONOSCENZE	ABILITA'
SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Coding, pixel-art e problem solving. • La piramide alimentare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare consapevolmente giochi matematici e produrne nuovi. • Conoscere i rischi connessi all'utilizzo improprio delle nuove tecnologie multimediali. • Saper discriminare i vari alimenti, dividerli nelle macroaree e creare una piramide alimentare.
TECNOLOGIA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Nozioni di informatica (hardware e software) • Il web: rischi e pericoli nella ricerca e nell'impiego delle fonti • Il Cyberbullismo 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di ricercare correttamente informazioni sul web • Utilizzare i programmi multimediali.

CLASSE QUINTA

DISCIPLINE	CONOSCENZE	ABILITA'
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> • Le fonti di informazioni virtuali e reali: fake news. • Saper discriminare notizie reali da fake news. • La normativa sulla privacy e la politica della riservatezza inerente all'uso dei dati personali. • I pericoli della rete: cyber-bullismo e bullismo, prevenire e conoscere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i vari contesti reali e virtuali e individuare i comportamenti corretti da assumere negli stessi. • Conoscere la normativa sulla privacy. • Attivare processi di conoscenza e prevenzione relativi al fenomeno del bullismo e cyber-bullismo.

INGLESE	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Edugaming • Message passing. 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esprimere la propria emotività con adeguate attenzioni agli altri, in situazione di gioco online ed offline. • Conoscere altri coetanei attraverso una corrispondenza digitale responsabile. • Mettere in atto comportamenti adeguati alle varie situazioni e contesti reali e virtuali.
ARTE E IMMAGINE	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'importanza e il valore delle bellezze naturali e artistiche attraverso il web. • Testi, power-point o movie maker inerenti alle forme artistiche e di artigianato locale, nazionale e internazionale osservato. 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di apprezzare il valore e la tipicità di oggetti e forme del patrimonio artistico ed artigianale, nazionale e internazionale attraverso tour virtuali. • Utilizzare modalità virtuali per esprimere emozioni e stati d'animo.
MUSICA	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il patrimonio musicale locale, Italiano e Europeo attraverso l'utilizzo dei diversi strumenti multimediali. • Il copyright di una canzone. 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le potenzialità di insegnamento-apprendimento della musica attraverso strumenti digitali (scrivere e condividere uno spartito, sequenze ritmiche). • Comprendere il significato di copyright di una canzone.
STORIA-GEOGRAFIA	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • La storia e la geografia "rivivono" attraverso riproduzioni multimediali. • Le varie fonti di informazioni. • Il Copyright ed i diritti di proprietà intellettuale • Carte e piante per muoversi in modo virtuale, coerente e consapevole. • Mappe concettuali, schemi, tabelle e grafici. 	<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare ricerche storiche e geografiche attraverso strumenti multimediali. • Conoscere la vita degli uomini illustri tramite produzioni multimediali. • Selezionare e schedare informazioni inerenti ad un argomento affrontato.

MATEMATICA SCIENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Coding, pixel-art e problem solving • La piramide alimentare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare consapevolmente giochi matematici e produrne nuovi. • Conoscere i rischi connessi all'utilizzo improprio delle nuove tecnologie multimediali. • Saper discriminare i vari alimenti, dividerli nelle macroaree e creare una piramide alimentare.
TECNOLOGIA	CONOSCENZE	ABILITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Nozioni di informatica (hardware e software). • Il web: rischi e pericoli nella ricerca e nell'impiego delle fonti. • Il Cyberbullismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di ricercare correttamente informazioni sul web. • Utilizzare i programmi multimediali.