

**Nuove linee guida per l'educazione civica –  
DM 183 del 7 settembre 2024**

*A decorrere dall'anno scolastico 2024/2025, sono adottate le Nuove Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica.*

*Le Nuove Linee guida individuano traguardi di sviluppo delle competenze e obiettivi di apprendimento per il primo e per il secondo ciclo di istruzione, fornendo, altresì, azioni di sensibilizzazione alla cittadinanza responsabile per la scuola dell'infanzia.*

*Le istituzioni scolastiche del sistema nazionale di istruzione aggiornano il piano triennale dell'offerta formativa e il curriculum di educazione civica sulla base delle Linee guida . Le Linee guida sostituiscono integralmente le Linee guida adottate con decreto ministeriale 22 giugno 2020, n. 35.*

*Alla luce delle nuove disposizioni, **il curriculum di educazione civica dell'Istituto Comprensivo Pino Puglisi** è stato aggiornato dalle Funzioni Strumentali "Valutazione-Invalsi", in collaborazione con il Dirigente Scolastico e le FF.SS. Ptof per l'inserimento nell'aggiornamento del **PTOF 2024/2025**.*

All'educazione civica sarà assegnata una valutazione collegiale alla quale concorreranno più discipline.

Il coordinatore della classe/del consiglio di classe , al termine del quadrimestre, raccoglierà le proposte dei colleghi al fine dell'attribuzione del voto.

Come precedentemente deliberato dal Collegio Docenti, il numero di ore per ciascuna delle discipline coinvolte è pari a 3 ore per la scuola primaria, come già introdotto ai sensi della legge n.92/2019, affinché **il totale delle ore destinate all'educazione civica corrisponda almeno a 33 annue.**

<b>DISCIPLINA</b>	<b>ORE</b>
ITALIANO	3
MATEMATICA	3
STORIA	3
GEOGRAFIA	3
SCIENZE	3
ARTE E IMMAGINE	3
MUSICA	3
EDUCAZIONE FISICA	3
TECNOLOGIA	3
INGLESE	3
IRC – ATT. ALTERNATIVA	3
<b>MONTE ORE ANNUALE</b>	<b>33</b>

Invece, per la scuola secondaria, *il numero di ore di ogni docente di ciascuna delle discipline coinvolte è proporzionale al monte ore previsto per la propria disciplina affinché il totale delle ore destinate all'educazione civica corrisponda almeno a 33 annue.*

<b>PROSPETTO ORE DI EDUCAZIONE CIVICA</b> <b>Insegnamento Trasversale – Contitolarità</b> <b>33 ORE/ANNO</b>	
ITALIANO	4 h
STORIA-GEOGRAFIA	4 h
MATEMATICA – SCIENZE	4 h
INGLESE	3 h
SPAGNOLO	3 h
MUSICA	3 h
ARTE E IMMAGINE	3 h
TECNOLOGIA	3 h
EDUCAZIONE FISICA	3 h
RELIGIONE / ATT. ALTERNATIVA	3 h
<b>MONTE ORE ANNUALE</b>	<b>33</b>

I team docenti e i Consigli di classe, nella pianificazione organizzativa del curricolo, individuano le conoscenze e le abilità necessarie a perseguire i traguardi di competenza fissati dalle Linee Guida, attingendo anche dagli obiettivi specifici in esse contenuti. Possono, in sede di pianificazione, essere individuati percorsi didattici, problemi, situazioni, esperienze

anche laboratoriali idonei ad aggregare più insegnamenti/discipline e che richiedano la specifica trattazione di argomenti propri dell'Educazione Civica.

Anche per l'Educazione Civica, il Collegio dei Docenti, in coerenza con il disposto dell'art.2 del D. Lgs. 62/2017, esplicita a quale livello di apprendimento corrisponde il voto in decimi attribuito agli alunni della scuola secondaria di primo grado. Per gli alunni della scuola Primaria, la valutazione avverrà in base alla normativa in vigore nell'anno scolastico di riferimento.

## INDICAZIONI PER L'EDUCAZIONE CIVICA NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA A.S. 2024-2025

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

Tutti i campi di esperienza individuati dalle Indicazioni nazionali <sup>13</sup> possono concorrere, unitamente e distintamente, al graduale sviluppo della consapevolezza della identità personale, della percezione di quelle altrui, delle affinità e differenze che contraddistinguono tutte le persone, della scoperta dell'altro da sé e della progressiva maturazione del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere, della prima conoscenza dei fenomeni culturali, così come della consapevolezza che la propria esistenza si realizza all'interno di una società ampia e plurale, basata su regole, sul dialogo e sul confronto, che si manifesta in comportamenti rispettosi degli altri, dell'ambiente e della natura.

In particolare, il campo di esperienza "*Il sé e l'altro*" rappresenta l'ambito principale in cui i temi dei diritti e dei doveri, del confronto aperto e rispettoso verso l'altro e verso le istituzioni trovano un primo spazio per essere incontrati, approfonditi e sperimentati nella concretezza della vita quotidiana.

Il campo di esperienza "*Il corpo e il movimento*" offre lo stimolo alla scoperta del sé corporeo, proprio e altrui, che richiede cura, attenzione, rispetto, a partire dalla corretta alimentazione e da un'adeguata igiene per arrivare all'assunzione di comportamenti a tutela della propria salute e sicurezza.

Attraverso "*Immagini, suoni, colori*" il bambino si accosta al mondo culturale, sviluppando il gusto del bello e la consapevolezza dell'importanza della cura del patrimonio artistico e culturale e della attenzione al decoro urbano. L'approccio al multilinguismo del campo "*I discorsi e le parole*" è di stimolo al riconoscimento della ricchezza di un incontro con l'altro attraverso l'ascolto, la conoscenza reciproca, il dialogo.

Attraverso "*La conoscenza del mondo*" il bambino si pone domande e cerca risposte sull'ambiente, la natura, gli animali, i fenomeni fisici e inizia a comprendere l'importanza del rispetto per il mondo naturale che lo circonda. Nel nucleo fondante del numero e dello spazio, il bambino, attraverso esperienze di gioco, sperimenta equivalenze di quantità e valori, scambi e baratti, e inizia a utilizzare unità di misura più o meno convenzionali. Particolare rilevanza per l'acquisizione delle prime competenze di cittadinanza riveste il gioco di finzione, di immaginazione e di identificazione, che consente al bambino di sperimentare una pluralità di ruoli simulando esperienze di vita adulta quali, solo a titolo d'esempio, la compravendita, la preparazione di piatti e bevande, la circolazione stradale con diversi mezzi di trasporto.

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

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

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

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA SCUOLA PRIMARIA  
ISTITUTO COMPRENSIVO PINO PUGLISI A.S. 2024-2025

<b><u>Nucleo concettuale: COSTITUZIONE</u></b>	
<b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 1</u></b>  <i>Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla consapevolezza della appartenenza ad una comunità, sulla partecipazione e sulla solidarietà, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani.</i>	<b>Obiettivi di apprendimento</b>
	<p>Conoscere i principi fondamentali della Costituzione e saperne individuare le implicazioni nella vita quotidiana e nelle relazioni con gli altri.</p>
	<p>Individuare i diritti e i doveri che interessano la vita quotidiana di tutti i cittadini, anche dei più piccoli.</p> <p>Condividere regole comunemente accettate.</p> <p>Sviluppare la consapevolezza dell'appartenenza ad una comunità locale, nazionale ed europea.</p>
	<p>Rispettare ogni persona, secondo il principio di uguaglianza e di non discriminazione di cui all'articolo 3 della Costituzione.</p> <p>Riconoscere, evitare e contrastare forme di violenza e bullismo presenti nella comunità scolastica.</p>
	<p>Curare gli ambienti, rispettare i beni pubblici e privati così come le forme di vita (piante, animali) che sono state affidate alla responsabilità delle classi.</p>

	<p>Aiutare, singolarmente e in gruppo, coloro che presentino qualche difficoltà per favorire la</p> <p>collaborazione tra pari e l'inclusione di tutti.</p>
<p><b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 2</u></b></p> <p><i>Interagire correttamente con le istituzioni nella</i></p> <p><i>vita quotidiana, nella partecipazione e</i></p> <p><i>nell'esercizio della cittadinanza a Fva, a partire</i></p> <p><i>dalla conoscenza dell'organizzazione e delle</i></p> <p><i>funzioni dello Stato, dell'Unione europea, degli</i></p> <p><i>organismi internazionali, delle Regioni e delle Autonomie locali. Essere consapevoli dell'appartenenza ad una comunità, locale e nazionale.</i></p>	<p>Conoscere l'ubicazione della sede comunale, gli organi e i servizi principali del Comune, le principali funzioni del Sindaco e della Giunta comunale, i principali servizi pubblici del proprio territorio e le loro funzioni essenziali.</p>
	<p>Conoscere gli Organi principali dello Stato (Presidente della Repubblica, Camera dei deputati e Senato della Repubblica e loro Presidenti, Governo, Magistratura) e le funzioni essenziali.</p>
	<p>Conoscere la storia della comunità locale, nazionale ed europea a partire dagli stemmi, dalle bandiere e dagli inni.</p> <p>Conoscere il valore e il significato dell'appartenenza alla comunità nazionale.</p> <p>Conoscere il significato di Patria.</p>
	<p>Conoscere l'Unione Europea e l'ONU.</p> <p>Conoscere</p>

	<p>Il contenuto generale delle Dichiarazioni Internazionali dei diritti della persona e dell'infanzia.</p> <p>Individuare alcuni dei diritti previsti nell'ambito della propria esperienza concreta.</p>
<p><b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 3</u></b> <i>Rispettare le regole e le norme che governano la democrazia, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.</i></p>	<p>Conoscere ed applicare le regole vigenti in classe e nei vari ambienti della scuola (mensa, palestra, laboratori, cortili) e partecipare alla loro eventuale definizione o revisione.</p> <p>Conoscere il principio di uguaglianza nella consapevolezza che le differenze possono rappresentare un valore quando non si trasformano in discriminazioni.</p>
	<p>Conoscere i principali fattori di rischio dell'ambiente scolastico, adottare comportamenti idonei a salvaguardare la salute e la sicurezza proprie e altrui e contribuire a definire comportamenti di prevenzione dei rischi.</p>
	<p>Conoscere e applicare le principali norme di circolazione stradale.</p>
<p><b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 4</u></b></p> <p><i>Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico.</i></p>	<p>Conoscere e attuare le principali regole per la cura della salute, della sicurezza e del benessere proprio e altrui, a casa, a scuola, nella comunità, dal punto di vista igienico-sanitario, alimentare, motorio, comportamentale.</p> <p>Conoscere i rischi e gli effetti dannosi delle droghe.</p>

**Nucleo concettuale: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ**

**Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 5**

*Comprendere l'importanza della crescita economica e del lavoro.  
Conoscere le cause dello sviluppo economico e sociale in Italia ed in Europa, le diverse attività economiche.  
Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, del decoro urbano, degli ecosistemi e delle risorse naturali per una crescita economica rispettosa dell'ambiente e per la tutela della qualità della vita.*

Conoscere le condizioni della crescita economica. Comprenderne l'importanza per il miglioramento della qualità della vita e ai fini della lotta alla povertà.  
Individuare, con riferimento alla propria esperienza, ruoli, funzioni e aspetti essenziali che riguardano il lavoro delle persone con cui si entra in relazione, nella comunità scolastica e nella vita privata.

Riconoscere il valore del lavoro.

Conoscere, attraverso semplici ricerche, alcuni elementi dello sviluppo economico in Italia ed in Europa.

Riconoscere, a partire dagli ecosistemi del proprio territorio, le trasformazioni ambientali ed urbane dovute alle azioni dell'uomo; mettere in atto

comportamenti alla propria portata che riducano l'impatto negativo delle attività quotidiane

sull'ambiente e sul decoro urbano.

Individuare nel proprio territorio le strutture che tutelano i beni artistici, culturali e ambientali e proteggono gli animali, e conoscerne i principali servizi.

Analizzare, attraverso l'esplorazione e la ricerca all'interno del proprio comune, la qualità degli spazi verdi, e dei trasporti, il



	ciclo dei rifiuti, la salubrità dei luoghi pubblici.
<b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 6</u></b> <i>Comprendere le cause dei cambiamenti climatici, gli effetti sull'ambiente e i rischi legati all'azione dell'uomo sul territorio. Comprendere l'azione della Protezione civile nella prevenzione dei rischi ambientali.</i>	Conoscere ed attuare i comportamenti adeguati a varie condizioni di rischio (sismico, vulcanico, idrogeologico, climatico, ...) anche in collaborazione con la Protezione civile.
	Individuare alcune trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico.
<b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 7</u></b> <i>Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali</i>	Identificare nel proprio ambiente di vita gli elementi che costituiscono il patrimonio artistico e culturale, materiale e immateriale, anche con riferimento alle tradizioni locali, ipotizzando semplici azioni per la salvaguardia e la valorizzazione.
	Riconoscere, con riferimento all'esperienza, che alcune risorse naturali (acqua, alimenti...) sono limitate e ipotizzare comportamenti di uso responsabile, mettendo in atto quelli alla propria portata.
<b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 8</u></b> <i>Maturare scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie.</i>	Conoscere e spiegare il valore, la funzione e le semplici regole di uso del denaro nella vita quotidiana. Gestire e amministrare piccole disponibilità economiche, ideando semplici piani di spesa e di risparmio, individuando alcune forme di pagamento e di accantonamento.
	Individuare e applicare nell'esperienza e in contesti quotidiani, i concetti economici di spesa, guadagno, ricavo, risparmio.

	Riconoscere l'importanza e la funzione del denaro.
<b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 9</u></b> <i>Maturare scelte e condotte di contrasto all'illegalità.</i>	<p>Conoscere le varie forme di criminalità, partendo dal rispetto delle regole che ogni comunità si dà per garantire la convivenza.</p> <p>Conoscere la storia dei vari fenomeni mafiosi, nonché riflettere sulle misure di contrasto.</p> <p>Conoscere il valore della legalità.</p>

<b><u>Nucleo concettuale: CITTADINANZA DIGITALE</u></b>	
<b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 10</u></b> <i>Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.</i>	Ricercare in rete semplici informazioni, distinguendo dati veri e falsi.
	Utilizzare le tecnologie per elaborare semplici prodotti digitali.
	Riconoscere semplici fonti di informazioni digitali.
<b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 11</u></b> <i>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.</i>	Interagire con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.
	Conoscere e applicare semplici regole per l'utilizzo di strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer
	Conoscere e applicare le principali regole di partecipazione alle classi virtuali e alle piattaforme didattiche
<b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 12</u></b>	Conoscere il significato di identità e di

<p><b><i>Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza</i></b></p> <p><b><i>negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.</i></b></p>	<p>informazioni personali in semplici contesti digitali di uso quotidiano.</p>
	<p>Conoscere i rischi connessi con l'utilizzo degli</p> <p>strumenti digitali in termini di sicurezza personale.</p>
	<p>Conoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali.</p> <p>Riconoscere, evitare e contrastare le varie forme di</p> <p>bullismo e cyberbullismo.</p>

<b><u>Nucleo concettuale: COSTITUZIONE</u></b>	
<b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 1</u></b>	<b><u>Obiettivi di apprendimento</u></b>
<p><i>Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla consapevolezza della appartenenza ad una comunità, sulla partecipazione e sulla solidarietà, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell’Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani.</i></p>	<p>Conoscere la struttura della Costituzione, gli articoli maggiormente connessi con l’esercizio dei diritti/doveri, i rapporti sociali ed economici più direttamente implicati nell’esperienza personale e individuare nei comportamenti, nei fatti della vita quotidiana, nei fatti di cronaca le connessioni con il contenuto della Costituzione.</p>
	<p>Identificare nella vita scolastica, familiare o di prossimità comportamenti idonei a tutelare: i principi di eguaglianza, solidarietà, libertà e responsabilità, la consapevolezza della appartenenza ad una comunità locale, nazionale, europea. Partecipare alla formulazione delle regole della classe e della scuola.</p>
	<p>Sviluppare una cultura del rispetto verso ogni persona, secondo il principio di uguaglianza e di non discriminazione di cui all’articolo 3 della Costituzione, educare a corrette relazioni per contrastare ogni forma di violenza e discriminazione.</p> <p>Riconoscere, evitare e contrastare, anche con l’aiuto degli adulti, le forme di violenza fisica e psicologica, anche in un contesto virtuale.</p> <p>Riconoscere, evitare e contrastare forme di violenza e bullismo presenti nella comunità scolastica.</p>

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

<p><b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 2</u> Interagire correttamente con le istituzioni nella vita quotidiana, nella partecipazione e</b></p> <p><b><i>nell'esercizio della cittadinanza a Fva, a partire dalla conoscenza dell'organizzazione e delle funzioni dello Stato, dell'Unione europea, degli organismi internazionali, delle Regioni e delle Autonomie locali. Essere consapevoli dell'appartenenza ad una comunità, locale e nazionale.</i></b></p>	<p>Conoscere gli Organi e le funzioni del Comune, degli Enti locali e della Regione. Conoscere i servizi pubblici presenti nel territorio, le loro funzioni e da chi sono erogati.</p> <p>Saperli illustrare in modo generale, anche con esempi riferiti all'esperienza</p>
	<p>Conoscere il valore e il significato della appartenenza alla comunità locale e a quella nazionale e sapere spiegare in modo essenziale la suddivisione dei poteri dello Stato, gli Organi che la presiedono, le loro funzioni, la composizione del Parlamento.</p> <p>Sperimentare le regole di democrazia diretta e rappresentativa.</p>

	<p>Conoscere la storia e il significato della bandiera italiana, della bandiera della regione, della bandiera dell'Unione europea e dello stemma comunale; conoscere l'inno nazionale e la sua origine; conoscere l'inno europeo e la sua origine. Approfondire la storia della comunità locale. Approfondire la storia della comunità nazionale.</p> <p>Approfondire il significato di Patria e le relative fonti costituzionali (articolo 52).</p> <p>Conoscere la Carta dei diritti fondamentali dell'Unione Europea ("Costituzione europea"). Conoscere il processo di formazione dell'Unione europea lo spirito del Trattato di Roma, la composizione dell'Unione, le Istituzioni europee e le loro funzioni. Individuare nella Costituzione gli articoli che regolano i rapporti internazionali. Conoscere i principali Organismi internazionali, con particolare riguardo all'ONU e il contenuto delle Dichiarazioni internazionali dei diritti umani e dei diritti dell'infanzia e rintracciarne la coerenza con i principi della Costituzione; individuarne l'applicazione o la violazione nell'esperienza o in circostanze note o studiate.</p>
<p><b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 3</u> <i>Rispettare le regole e le norme che governano la democrazia, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al</i></b></p> <p><b><i>rispetto dei diritti delle persone.</i></b></p>	<p>Conoscere ed applicare i Regolamenti scolastici nelle parti che regolano la convivenza a scuola, i diritti e i doveri degli alunni e osservarne le disposizioni, partecipando alla loro eventuale definizione o revisione attraverso le forme previste dall'Istituzione. Conoscere i principi costituzionali di uguaglianza, solidarietà e libertà per favorire il pieno rispetto e la piena valorizzazione della</p>

	persona umana.
	<p>Conoscere i principali fattori di rischio dell'ambiente scolastico, adottare comportamenti idonei a salvaguardare la salute e la sicurezza</p> <p>proprie e altrui, contribuire a individuare i rischi e a</p>

	definire comportamenti di prevenzione in tutti i contesti.
	<p>Conoscere e applicare le norme di circolazione</p> <p>stradale, adottando comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza per sé e per gli altri.</p>
<p><b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 4</u></b></p> <p><i>Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico.</i></p>	<p>Conoscere i rischi e gli effetti dannosi del consumo delle varie tipologie di droghe, comprese le droghe sintetiche, e di altre sostanze psicoattive, nonché dei rischi derivanti dalla loro dipendenza, anche attraverso l'informazione delle evidenze scientifiche circa i loro effetti per la salute e per le gravi interferenze nella crescita sana e nell'armonico sviluppo psico-fisico sociale e affettivo. Individuare i principi, e i comportamenti individuali e collettivi per la salute, la sicurezza, il benessere psicofisico delle persone; apprendere un salutare stile di vita anche in ambienti sani ed un corretto regime alimentare.</p>
<p><b><u>Nucleo concettuale: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ</u></b></p>	

<p><b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 5</u></b></p> <p><i>Comprendere l'importanza della crescita economica e del lavoro.</i></p> <p><i>Conoscere le cause dello sviluppo economico e sociale in Italia ed in Europa, le diverse attività economiche.</i></p> <p><i>Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, del decoro urbano, degli ecosistemi e delle risorse naturali per una crescita economica rispettosa dell'ambiente e per la tutela della qualità della vita.</i></p>	<p>Conoscere le condizioni della crescita economica. Comprenderne l'importanza per il miglioramento della qualità della vita e ai fini della lotta alla povertà.</p> <p>Conoscere il valore costituzionale del lavoro, i settori economici e le principali attività lavorative connesse, individuandone forme e organizzazioni nel proprio territorio.</p> <p>Conoscere l'esistenza di alcune norme e regole fondamentali che disciplinano il lavoro e alcune produzioni, in particolare a tutela dei lavoratori, della comunità, dell'ambiente e saperne spiegare le finalità in modo generale.</p> <p>Conoscere, attraverso lo studio e la ricerca, le cause dello sviluppo economico e delle arretratezze sociali ed economiche in Italia ed in Europa.</p> <p>Conoscere l'impatto del progresso scientifico- tecnologico su persone, ambienti e territori per ipotizzare soluzioni responsabili per la tutela della biodiversità e dei diversi ecosistemi come</p> <p>richiamato dall'articolo 9, comma 3, della Costituzione: risparmio energetico, smaltimento e riuso dei rifiuti, forme di economia circolare.</p> <p>Individuare e mettere in atto, per ciò che è alla propria portata, azioni e comportamenti per ridurre o contenere l'inquinamento dell'aria e dell'acqua, per salvaguardare il benessere umano, animale e per tutelare gli ambienti e il loro decoro.</p> <p>Analizzare e conoscere il funzionamento degli strumenti</p> <p>predisposti dallo Stato e dalle Istituzioni per</p>
--	--



	tutelare salute, sicurezza e benessere collettivo, ed individuarne il significato in relazione ai principi costituzionali di responsabilità, solidarietà e sicurezza.
	Conoscere i sistemi regolatori che tutelano i beni artistici, culturali ed ambientali, nonché quelli che contrastano il maltrattamento degli animali, al fine di promuovere la loro protezione e il loro benessere.
	Mettere in relazione gli stili di vita delle persone e delle comunità con il loro impatto sociale, economico ed ambientale.
<b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 6</u></b> <i>Comprendere le cause dei cambiamenti climatici, gli effetti sull'ambiente e i rischi legati all'azione dell'uomo sul territorio. Comprendere l'azione della Protezione civile nella prevenzione dei rischi ambientali.</i>	Riconoscere situazioni di pericolo ambientale, assumendo comportamenti corretti nei diversi contesti di vita, prevedendo collaborazioni con la Protezione civile e con organizzazioni del terzo settore.
	Individuare, analizzare, illustrare le cause delle trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico.
<b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 7</u></b> <i>Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali</i>	Identificare gli elementi che costituiscono il patrimonio artistico e culturale, materiale e immateriale e le specificità turistiche e agroalimentari, ipotizzando e sperimentando azioni di tutela e di valorizzazione, anche con la propria

	partecipazione attiva.
	<p>Conoscere e confrontare temi e problemi di tutela di ambienti e paesaggi italiani, europei e mondiali</p> <p>nella consapevolezza della finitezza delle risorse e della importanza di un loro uso responsabile, individuando allo scopo coerenti comportamenti</p> <p>personali e mettendo in atto quelli alla propria portata.</p>
<p><b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 8</u></b>  <i>Maturare scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie.</i></p>	<p>Pianificare l'utilizzo delle proprie disponibilità economiche, progettare semplici piani e preventivi di spesa, conoscere le funzioni principali degli istituti bancari e assicurativi; conoscere e applicare forme di risparmio, gestire acquisti effettuando semplici forme di comparazione tra prodotti e individuando diversi tipi di pagamento.</p> <p>Applicare nell'esperienza concreta, nella gestione delle proprie risorse, i concetti di guadagno/ricavo, spesa, risparmio, investimento.</p> <p>Conoscere il valore della proprietà privata.</p>
	<p>Riconoscere l'importanza e la funzione del denaro, riflettendo sulle scelte individuali in situazioni</p> <p>pratiche e di diretta esperienza</p>

<p><b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 9</u></b> <i>Maturare scelte e condotte di contrasto all'illegalità.</i></p>	<p>Individuare le possibili cause e comportamenti che potrebbero favorire o contrastare la criminalità nelle sue varie forme: contro la vita, l'incolumità e la salute personale, la libertà individuale, i beni pubblici e la proprietà privata, la pubblica amministrazione e l'economia pubblica e privata, e agire in modo coerente con la legalità.</p> <p>Conoscere la storia dei vari fenomeni mafiosi, nonché riflettere sulle misure di contrasto.</p> <p>Riconoscere il principio che i beni pubblici sono beni di tutti.</p>
<p><b><u>Nucleo concettuale: CITTADINANZA DIGITALE</u></b></p>	
<p><b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 10</u></b> <i>Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.</i></p>	<p>Ricerca, analizzare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali, riconoscendone l'attendibilità e l'autorevolezza.</p>
	<p>Utilizzare le tecnologie per integrare e rielaborare contenuti digitali in modo personale</p>
	<p>Individuare le fonti di provenienza, le modalità e gli strumenti di diffusione delle notizie nei media digitali.</p>
<p><b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 11</u></b> <i>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.</i></p>	<p>Interagire con le principali tecnologie digitali, adattando la comunicazione allo specifico contesto.</p>
	<p>Conoscere e applicare le regole di corretto utilizzo degli strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer</p>

	Utilizzare classi virtuali, forum di discussione a scopo di studio, di ricerca, rispettando le regole della riservatezza, della netiquette e del diritto d'autore
<b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 12</u></b> <i>Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.</i>	Creare e gestire la propria identità digitale controllando la circolazione dei propri dati personali attraverso diverse forme di protezione dei dispositivi e della privacy.
	Valutare con attenzione ciò che di sé si consegna agli altri in rete, rispettando le identità, i dati e la reputazione altrui.
	Conoscere ed evitare i rischi per la salute e le minacce derivanti dall'uso di tecnologie digitali:  dipendenze connesse alla rete e al gaming, bullismo e cyberbullismo, atti di violenza on line,  comunicazione ostile, diffusione di fake news e notizie incontrollate.

## CURRICOLO VERTICALE DI CITTADINANZA DIGITALE

Istituto comprensivo Pino Puglisi

### *“ Imparare a nuotare nell’oceano del digitale”-*

Com'è noto la competenza digitale è una delle competenze chiave che ogni cittadino “deve” poter vantare nel proprio corredo. E' stata declinata in dettaglio nella prima release di DigComp 2.0 del 2013 e nell'aggiornamento 2.1 del 2016, per arrivare all'aggiornamento del DigiComp 2.2 che sottolinea l'interoperabilità fra tutte le 8 competenze chiave europee (comunicazione nella madrelingua; comunicazione nelle lingue straniere; competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia; competenza digitale; imparare a imparare; competenze sociali e civiche; spirito di iniziativa e imprenditorialità; consapevolezza ed espressione culturale).



L'aggiornamento alla versione 2.2 del framework DigComp porta esempi per ciascuna delle 21 competenze digitali organizzate in 5 aree di competenza finalizzati a facilitare la descrizione ed il riconoscimento della competenza digitale dei cittadini. Nel DigComp, le seguenti cinque aree di competenza delineano cosa comporta la competenza digitale per i cittadini: Alfabetizzazione su informazione e dati, Comunicazione e collaborazione, Creazione di contenuti digitali, Sicurezza, Risolvere problemi. Le prime tre aree riguardano competenze riconducibili ad attività e utilizzi specifici. Le aree 4 e 5 sono invece “trasversali” in quanto si applicano a qualsiasi tipo di attività svolta con mezzi digitali. Elementi relativi a “Risolvere problemi”, in

particolare, sono presenti in tutte le competenze, ma è stata definita un'area specifica per evidenziare l'importanza di questo aspetto per l'appropriazione della tecnologia e delle pratiche digitali.

Le azioni mirate e integrate sono finalizzate a rafforzare le competenze degli alunni in primis nelle discipline matematico- scientifico-tecnologiche e digitali, nominate come “Nuove competenze e nuovi linguaggi”, ma interdisciplinari anche alle altre discipline nel potenziamento del pensiero computazionale: come la risoluzione di problemi, la collaborazione e le capacità analitiche. L'integrazione fa capo alla digitalizzazione della didattica e al rinnovamento delle tecniche e strategie di insegnamento. Inoltre sviluppa capacità comunicative, creatività, abilità di scrittura, fiducia in se stessi.

“Nuove competenze e nuovi linguaggi”, da “Raccomandazioni del Consiglio del 22 maggio 2018- competenze chiave per l'apprendimento permanente, Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012, dai Nuovi Scenari del 2018)

Il MIM (Ministero dell'Istruzione e del Merito) ha emanato (ai sensi dell'articolo 1, comma 552, lett.a) le Linee guida per le discipline STEM. Queste sono state pensate per dare indicazioni volte a elaborare un Curricolo STEM al fine di favorire l'introduzione nell'offerta formativa delle scuole di azioni dedicate a rafforzare le competenze STEM attraverso metodologie didattiche innovative.

L'uso di tali discipline, applicate alla didattica, ha lo scopo di mostrare agli studenti come il metodo scientifico possa essere applicato in ogni campo della vita quotidiana ed essere applicato trasversalmente in ogni campo del sapere. Le discipline STEM consentono ai docenti di insegnare ai loro alunni il pensiero computazionale, il coding, il problem solving, individuando strategie, soluzioni, modelli e approcci efficaci per la gestione dei processi di apprendimento. Tutte modalità che consentono ai nostri allievi di perseguire uno sviluppo sociale in chiave moderna.

Le linee guida forniscono suggerimenti metodologici che intrecciano tra loro teoria e pratica, da cui segue una breve sintesi estratta dal Documento:

### **Laboratorialità e learning by doing**

L'apprendimento esperienziale, attraverso attività pratiche e laboratoriali, è un modo efficace per favorire l'apprendimento delle discipline STEM; consente infatti di porre gli studenti al centro del processo di apprendimento, favorendo un approccio collaborativo alla risoluzione di problemi concreti.

### **Problem solving e metodo induttivo**

Lo sviluppo delle competenze di problem solving è essenziale per le discipline STEM, in quanto consente agli studenti di acquisire competenze pratiche e cognitive attraverso l'elaborazione di un progetto concreto. Il metodo induttivo, basato sull'osservazione dei fatti e sulla formulazione di ipotesi e teorie, è inoltre un approccio utile per lo sviluppo del pensiero critico e creativo.

### **Attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa**

L'osservazione dei fenomeni, la proposta di ipotesi e la verifica sperimentale della loro attendibilità consentono agli studenti di apprezzare le proprie capacità operative e di verificare sul campo quelle di sintesi, incoraggiandoli a diventare autonomi nell'apprendimento e favorendo lo sviluppo di competenze trasversali, come la gestione del tempo e la ricerca di informazioni utili. La ricerca di soluzioni innovative a problemi reali attiva invece il pensiero divergente, favorendo lo sviluppo della creatività.

### **Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo**

Il lavoro di gruppo consente di valorizzare la capacità di comunicare e prendere decisioni, di individuare scenari, di ipotizzare soluzioni univoche o alternative. Promuovere l'apprendimento tra pari, in cui gli studenti condividono reciprocamente le proprie conoscenze, è un'efficace strategia didattica.

### **Promozione del pensiero critico nella società digitale**

L'utilizzo di risorse digitali interattive, come simulazioni, giochi didattici o piattaforme di apprendimento online, può arricchire l'esperienza di apprendimento degli studenti. La creazione di un pensiero critico può essere incoraggiata attraverso attività che richiedono la raccolta, l'interpretazione e la valutazione dei dati, nonché la capacità di formulare argomentazioni basate su prove scientifiche.

### **Adozione di metodologie didattiche innovative**

Per sviluppare la curiosità e la partecipazione attiva degli studenti la scuola dovrebbe far ricorso alle tecnologie e adottare una didattica attiva, in grado di porre gli studenti in situazioni reali che consentano di apprendere, operare, cogliere i cambiamenti, correggere i propri errori, supportare le proprie argomentazioni.

**Importanti per uno sviluppo armonico degli alunni frequentanti l'IC Pino Puglisi non vengono tralasciate:**

**Debate** Metodologia didattica per acquisire competenze trasversali (life skills).

La metodologia consiste nel confronto tra due squadre di studenti che sostengono e controbattono un'affermazione con un argomento dato dal docente, ponendosi in un campo (pro) o nell'altro(contro).

**Digital Storytelling:** Lo storytelling digitale consiste nell'elaborare narrazioni attraverso l'uso delle nuove tecnologie audiovisive e multimediali in modo da ottenere un racconto costituito da molteplici elementi (video, audio, immagini, testi, mappe, etc.)

Il Digital Storytelling favorisce lo sviluppo delle competenze comunicative arricchendole della chiave grafica. Il Digital Storytelling viene adottato per “raccontare digitalmente” esperienze vissute o storie create.

Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) Scuola 4.0, insieme ai decreti ministeriali DM 65 e DM 66, riconoscono l'importanza delle STEM e forniscono linee guida e risorse per integrarle efficacemente nel curriculum. Questi piani e decreti mirano a:

- I Modernizzare l'infrastruttura scolastica.
- I Promuovere l'inclusione digitale.
- I Sostenere la formazione degli insegnanti nelle competenze digitali.
- I Metodologie per l'Insegnamento Efficace delle STEM

Il curriculum sottostante è formato da tre elementi costitutivi:

- I le **competenze attraverso** le quali l'alunno viene considerato nella sua totalità di persona e si chiede alla scuola di formarlo in modo che non possieda solo conoscenze e abilità, ma anche competenze che lo seguiranno nella sua vita personale e professionale.
- I le **abilità**. Le abilità rappresentano le capacità di applicare le conoscenze apprese per risolvere problemi e portare a termine compiti.
- I le **conoscenze**. Le conoscenze sono le informazioni che vengono apprese; esse costituiscono la parte più nozionistica dell'apprendimento.



## Scuola dell'Infanzia

COMPETENZE DIGITALI		
Campi d'esperienza prevalenti: IMMAGINI, SUONI, COLORI		
Campi di esperienza concorrenti: TUTTI		
Abilità e traguardi della Scuola dell'Infanzia		
Abilità	Competenze specifiche di base	Traguardi per lo sviluppo della competenza
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• muove correttamente il mouse e i suoi tasti.</li> <li>• Utilizza i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio.</li> <li>• Utilizza il computer per vedere immagini, opere artistiche, documentari.</li> <li>• Riconosce l'utilità dei vari strumenti tecnologici.</li> </ul>	<p>Il bambino utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.</p>	<p>Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Invento storie e <i>sa</i> esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la <b>pittura</b> e altre attività <b>manipolative</b>; utilizza materiali e <b>strumenti</b>, tecniche <b>espressive</b> e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di <b>animazione</b> ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la <b>fruizione di</b> opere d'arte. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale <b>utilizzando voce, corpo e oggetti</b>. Sperimenta e <b>combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze</b> sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p>

LIVELLI DI PADRONANZA			
LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3	LIVELLO 4
Il bambino assiste a rappresentazioni multimediali. Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi.	Il bambino sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo. Visiona immagini presentate dall'insegnante.	Il bambino su indicazione dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo. Partecipa con l'insegnante e/o i compagni alla realizzazione di semplici elaborazioni grafiche. Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.	Il bambino su indicazione dell'insegnante, esegue giochi di tipo logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo. Partecipa con interesse e creatività alla realizzazione di semplici elaborazioni grafiche. Visiona immagini, brevi documentari,

#### COMPETENZE DIGITALI

DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA - ANNI 3	
CONOSCENZE	
<b>COMUNICAZIONE</b>	Conoscere gli usi del computer e del tablet. Conoscere i principali tasti della tastiera.
ABILITÀ	
COMUNICAZIONE	Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio e dell'invio nella tastiera. Muovere correttamente le dita sullo schermo del tablet.
COMPETENZE	
Scopre, conosce e utilizza i tasti e le icone per lo svolgimento di attività ludico-didattiche.	
DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA - ANNI 4 - ANNI 5	
CONOSCENZE	
<b>COMUNICAZIONE</b>	Conoscere gran parte dei tasti della tastiera. Riconoscere il tasto sinistro, destro e la rotellina del mouse. Riconoscere le icone delle principali applicazioni presenti nel PC e nella lavagna di ultima generazione
ABILITÀ	
<b>COMUNICAZIONE</b>	Accendere e spegnere correttamente il computer e la lavagna di ultima generazione Individuare le icone relative a comandi, file, cartelle, applicazioni. Aprire e chiudere un'applicazione. Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici.

<b>CREAZIONE DI CONTENUTI</b>	<p>Sperimentare semplici programmi di grafica (Paint).  Ricomporre un'immagine virtuale per trascinamento delle  varie parti costitutive (puzzle). Ascoltare una storia e saperla  rappresentare graficamente su sfondo colorato.  Eseguire al computer giochi ed esercizi didattici di tipo logico, linguistico, matematico,  topologico.</p>
<b>COMPETENZE</b>	
<p>Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività didattiche, acquisire informazioni con l'assistenza  dell'insegnante.</p>	

## Scuola primaria

CLASSE PRIMA			
AREA DI COMPETENZA	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<p><b><u>A livello base e con l'aiuto di qualcuno:</u></b></p> <p>ricosce i diversi device (pc, tablet, notebook, chromebook)</p> <p>sa accendere e spegnere un dispositivo</p>	<p>Gli elementi principali del computer. Tipi di dispositivi. Accensione e spegnimento degli stessi. Interfaccia generale dei dispositivi. Le icone.</p> <p>La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali.</p>
	1.2 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<p>conosce le principali componenti di un dispositivo</p> <p>conosce le principali icone in un dispositivo anche dotato di sistema touchscreen</p>	

<p><b>2. Comunicazione e collaborazione</b></p>	<p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni tramite le tecnologie digitali</p>	<p><b><u>A livello base e con l'aiuto di qualcuno</u></b></p> <p>Prende familiarità con la piattaforma didattica in uso a scuola</p> <p>Visiona immagini, animazioni, video;</p> <p>Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico. Conosce le principali pratiche, compongono un messaggio(destinatario, e mittente, contenuto)</p> <p>Rispetta le regole comuni, si relaziona positivamente nel gruppo ed è disponibile a collaborare e cooperare</p>	
---	--	---	--

<b>3. Creazione di contenuti digitali</b>	3.1 Programmazione	<p><b><u>A livello base e con l'aiuto di qualcuno:</u></b></p> <p>Elenca ed esegue semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice</p>	Pensiero computazionale. Coding unplugged e digitale
<b>4. Sicurezza</b>	Proteggere i dati personali e la privacy  Tutelare la salute e il benessere	<p><b><u>A livello base e con l'aiuto di qualcuno:</u></b></p> <p>Utilizza l'account istituzionale Sperimenta e rispetta le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali</p>	Regole base uso dei dispositivi e ambienti digitali scolastici

## CLASSE SECONDA -TERZA

	COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<b>1. Alfabetizzazione su informazioni e dati</b>	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p><b><u>A livello base e con l'aiuto di qualcuno:</u></b> Riconosce, distingue, rinomina, ritrova e apre file, cartelle, programmi.</p> <p>Individua i principali programmi/app adeguati per scrivere, visualizzare video.</p> <p>Riesce ad aprire un file (una foto, un documento).</p> <p>Effettua semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante</p> <p>Usa una terminologia specifica di base. Organizza, archivia, recupera dati</p>	<p>App di Google Workspace. Paint. Il Pacchetto Office</p> <p>Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.</p> <p>Utilizzo, con l'assistenza dell'insegnante dei principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate).</p>

<p><b>2. Comunicazione e collaborazione</b></p>	<p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni tramite le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza tramite le tecnologie digitali</p>	<p><b><u>A livello base e con l'aiuto di qualcuno:</u></b></p> <p>Consolida la familiarità con la piattaforma in uso a scuola.</p> <p>Pratica il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconosce e pratica i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando la piattaforma della scuola, in presenza o a distanza.</p> <p><i>Conosce la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi web ,)</i></p>	<p>App Google Workspace,</p> <p>Software didattici per attività, piattaforme online didattiche, giochi didattici, video ed elaborazioni grafiche.</p> <p>Utilizzo del PC portatile, chromebook, tablet e software didattici per attività.</p> <p>Giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante</p> <p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.</p>
---	---	---	--



<b>3. Creazione di contenuti digitali</b>	<p>Sviluppare Cultura e contenuti digitali</p> <p>Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>Programmazione</p>	<p><b><i>A livello base e con l'aiuto di qualcuno:</i></b></p> <p>Crea un disegno con un software/app di grafica</p> <p>Crea un documento con programma di videoscrittura su diversi dispositivi</p> <p>Risolve problemi di coding unplugged e digitale più complessi</p> <p>Individua quale software/applicazione(tr a quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuti che si desidera creare</p> <p>Sa gestire le regole di formattazione del testo basilari(spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati...)</p>	<p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura e disegno.</p> <p>Pensiero computazionale. Coding unplugged e digitale</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p>
---	--	---	---

<p><b>4. Sicurezza</b></p>	<p>Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>Tutelare la salute e il benessere</p>	<p><b><u>A livello base e con l'aiuto di qualcuno:</u></b></p> <p>Consolida le regole per l'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali scolastici</p> <p>Riconosce le informazioni personali di base in un ambiente digitali</p> <p>Riconosce situazioni di rischio in vari ambienti(casa, scuola, strada...)</p> <p>Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo</p> <p>Impara a distinguere le emozioni virtuali da quelle del reale</p>	<p>Regole uso dispositivi e ambienti digitali scolastici.</p> <p>Rischi e pericoli in diverse situazioni</p> <p>Riflessione sulle potenzialità e i rischi del web.</p> <p>Piattaforme didattiche specifiche</p>
----------------------------	--	---	---

<p><b>5. Risolvere i problemi</b></p>	<p>5.1 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.2 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<p><b><u>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato:</u></b></p> <p>risolve problemi di coding più complessi</p> <p>Individua semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali</p> <p>Identifica soluzioni per risolvere problemi.</p>	<p>Uso dei dispositivi, coding unplugged e digitale.</p> <p>Parti del PC e loro interazione.</p> <p>Accensione, spegnimento e alimentazione dei dispositivi.</p> <p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p>
---------------------------------------	---	--	---

## CLASSE QUARTA - QUINTA

	COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
<b>1. Alfabetizzazione su informazioni e dati</b>	<p>Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p><b>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, l'alunno sa:</b></p> <p>Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;</p> <p>Comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;</p> <p>Individuare la procedura per salvare un documento.</p> <p>Scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere brevi e semplici algoritmi.</p> <p>Saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web, distinguendo informazioni attendibili e altre palesemente fake</p>	<p>Motori di ricerca.</p> <p>File, documenti e cartelle archiviate nei supporti o nei servizi.</p> <p>Il collegamento a Internet attraverso un browser</p> <p>La navigazione di alcuni siti selezionati</p>

<p><b>2. Comunicazione e collaborazione</b></p>	<p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni tramite le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza tramite le tecnologie digitali</p> <p>Saper utilizzare tecniche di Debate per valutare logicamente gli argomenti e identificare punti di forza e debolezza.</p>	<p><u><b>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:</b></u></p> <p>Conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto).</p> <p>Comunicare correttamente nelle interazioni digitali.</p> <p>Capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti</p> <p>Che cos'è un'identità digitale;</p> <p>Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;</p> <p>Conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;</p> <p>Comprendere e considerare i punti di vista altrui.</p>	<p>Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati.</p> <p>La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam.</p> <p>Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse.</p> <p>Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti</p> <p>Interagire efficacemente con gli altri partecipanti.</p>
---	--	--	---

<b>3. Creazione di contenuti digitali</b>	<p>Sviluppare Cultura e contenuti digitali</p> <p>Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>Programmazione</p> <p>Saper produrre e narrare storie con il Digital Storytelling</p>	<p><b><u>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:</u></b></p> <p>Saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile;</p> <p>Completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;</p> <p>Scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere brevi e semplici algoritmi</p> <p>Realizzare semplici prodotti multimediali;</p> <p>Saper creare, interagire e condividere contenuti attraverso le tecnologie digitali per narrare storie in formato digitale.</p>	<p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.</p> <p>Programmazione a blocchi.</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p> <p>Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici.</p> <p>La stampa dei documenti.</p> <p>Risolvere problemi tecnici e usare creativamente le tecnologie digitali.</p> <p>Conoscere gli elementi che compongono una storia.</p>
---	---	--	--

<p><b>4. Sicurezza</b></p>	<p>Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>Tutelare la salute e il benessere</p>	<p><u><i>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</i></u></p> <p>Essere consapevole del fatto che i messaggi pubblicitari si basano sulla profilazione utente;</p> <p>Utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;</p> <p>Utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;</p> <p>Sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi.</p> <p>Sapere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;</p> <p>Conoscere la Netiquette digitale.</p> <p>Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali.</p>	<p>La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità.</p> <p>I “Social”, regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).</p> <p>Riconoscere episodi di “Cyberbullismo” ed elaborare strategie di contrasto.</p>
----------------------------	--	---	--

<p><b>5. Risolvere i problemi</b></p>	<p>Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.2</p> <p>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<p><b><u>A livello base, in autonomia o con unsupporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:</u></b></p> <p>Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;</p> <p>Identificare semplici soluzioni per risolverli</p>	<p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Robot con programmi a blocchi.</p>
---------------------------------------	--	---	--



## SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

AREA DI COMPETENZA	COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<b>1. Alfabetizzazione su informazioni e dati</b>	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali</p> <p>-accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno</p> <p>Conoscere strategie di ricerca definite e sistematiche</p> <p>Valutare dati, informazioni, siti e pagine web</p> <p>Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie</p>	<p>Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o alla propria necessità di ricerca</p> <p>Distinguere i principali domini (.it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili e aggiornate</p> <p>Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, della barra degli strumenti del browser per la ricerca, dei campi della ricerca avanzata)</p>

<b>2. Comunicazione e collaborazione</b>	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	Sapere che cos'è un'identità digitale	Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali	Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola
		Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto	Inviare email dall'account scolastico (destinatario, oggetto, testo ed allegato)
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Conoscere modalità e regole di condivisione dei contenuti	Partecipare ad attività di scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Comunicare correttamente nelle interazioni digitali	Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli. - caricare e condividere un documento
	2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale		Organizzare in cartelle i documenti  Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono su documenti digitali condivisi

<b>3. Costruzione di contenuti.</b>	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Realizzare individualmente prodotti multimediali di vario genere	Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti,...) sia offline che in cloud
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	- realizzare in modalità collaborativa prodotti multimediali di vario genere	Realizzare una presentazione utilizzando modelli, curandone contenuto e veste grafica - scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online  Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore

<b>4. Sicurezza</b>	4.1 Proteggere i dispositivi	1. Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola	Conoscere il regolamento d'Istituto
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	- conoscere i modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali	Conoscere e ricordare le credenziali dell'account di istituto
	4.3 Proteggere la salute e il benessere	2. avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui	Riflettere e discutere sul manifesto della "comunicazione non ostile"
	4.4 Proteggere l'ambiente	3. distinguere l'ambiente virtuale da quello reale	Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore)
		4. conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali	Riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi
		5. scegliere semplici modi per proteggere i dati personali e la privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali)	Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco
		6. riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo tecnologie digitali	Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media

		<p>adottare atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..)</p>	
--	--	--	--