



Istituto Comprensivo "Corrado Alvaro" Melito di Porto Salvo
Via Filippo Turati, 44 - Melito di Porto Salvo 89063 (RC)
cod. mecc: rcic841003 - C.F. 92034530805
Telefax 0965-781260 - e-mail rcic841003@istruzione.it



Ai genitori degli alunni
dell'I.C. "C. Alvaro"
SITO WEB

Comunicazione genitori n. 32

Oggetto: Pubblicazione Curricolo di Educazione civica a. s. 2022/2023

Si rende noto ai sigg. genitori che in allegato alla presente è stato pubblicato il curricolo di Educazione civica per l'anno scolastico 2022/23 relativo alla scuola dell'infanzia, alla scuola primaria e secondaria di primo grado di questo Istituto.



Il Dirigente scolastico
Prof.ssa Antonella Borrello



Istituto Comprensivo "Corrado Alvaro"
Melito di Porto Salvo (Reggio Calabria)

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA

2022-2023

SCUOLA DELL'INFANZIA

UDA "CODING UNPLUGGED D'AUTUNNO"

SCUOLA DELL'INFANZIA	
Destinatari	Bambini di 3, 4 e 5 anni della scuola dell'infanzia
Nucleo tematico	CITTADINANZA DIGITALE
Campi d'esperienza coinvolti	Tutti
Tempi	13 ore da sviluppare a novembre
Compito significativo/Prodotti	Realizzazione di un reticolo e dei personaggi di una storia, realizzazione di disegni con la pixel art.
Competenze prevalenti	
<ul style="list-style-type: none"> • Competenza alfabetica funzionale • Competenze in matematica, scienze, tecnologia e ingegneria • Competenza digitale • Competenza in materia di cittadinanza • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare • Competenza imprenditoriale • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali 	
Criteri/Evidenze	
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
<ul style="list-style-type: none"> • Comprende testi ascoltati, interpreta pensieri, fatti, sentimenti, opinioni altrui. • Interagisce con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. • Interviene nei discorsi di gruppo. • Formula frasi di senso compiuto. • Arricchisce e precisa il lessico. • Riassume con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto. 	
COMPETENZE IN MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA	
<ul style="list-style-type: none"> • Mette in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà. • Individua analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. • Pone domande sulle cose e la natura. • Individua l'esistenza di problemi e la possibilità di affrontarli e risolverli. • Descrive e confronta fatti ed eventi. • Fornisce spiegazioni sulle cose e sui fenomeni. 	
COMPETENZA DIGITALE	
<ul style="list-style-type: none"> • Esegue giochi ed esercizi di tipo logico e di coding. 	
COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA	
<ul style="list-style-type: none"> • Interagisce con i compagni nel gioco rispettando tempi, turnazioni, ruoli. • Partecipa con attenzione alle attività collettive per la realizzazione di un progetto comune. 	

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE			
<ul style="list-style-type: none"> ● Acquisisce ed interpreta l'informazione. ● Individua collegamenti e relazioni e li trasferisce in altri contesti. ● Organizza il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione. 			
COMPETENZA IMPRENDITORIALE			
<ul style="list-style-type: none"> ● Effettua semplici valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto. ● Valuta alternative, prende decisioni e le motiva. ● Assume e porta a termine compiti ed iniziative. ● Pianifica il proprio lavoro e realizza semplici progetti. ● Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza. ● Adotta strategie di problem solving. 			
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI			
<ul style="list-style-type: none"> ● Esegue semplici sequenze di movimento. ● Utilizza diverse tecniche espressive. ● Rappresenta sul piano grafico, pittorico, plastico: storie, sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà. ● Utilizza i diversi materiali per rappresentare. 			
FASI DI APPLICAZIONE	COSA FANNO GLI ALUNNI	COSA FANNO I DOCENTI	ESITI
1. Presentazione del compito agli studenti	Ascoltano un racconto in cui i protagonisti pongono una situazione-problema.	Raccontano ai bambini una storia attraverso la quale i personaggi pongono loro una situazione-problema.	Viene destata la curiosità e la motivazione degli alunni e le loro capacità di problem solving.
2. Laboratorio	Costruiscono i personaggi della storia e le frecce direzionali. Collaborano alla realizzazione di un reticolo.	Danno indicazioni agli alunni per la realizzazione dei personaggi. Costruiscono insieme ai bambini il reticolo e stimolano i bambini ad individuare le diverse direzioni (avanti, indietro, a destra, a sinistra) e i comandi grafici o verbali necessari per compiere dei percorsi e guidare i compagni.	I bambini si sentono protagonisti della storia e dell'attività e individuano comandi e direzioni.
3. "Insieme dritti alla meta"	Eseguono dei percorsi su un reticolo guidati da indicazioni verbali e/o grafiche dei compagni.	Coordinano l'attività facilitando, quando serve, i compiti dei bambini.	I bambini imparano a seguire indicazioni date dai compagni, individuano le diverse direzioni, collaborano tra di loro per la realizzazione di uno scopo comune.
4. Laboratorio grafico	Realizzano semplici disegni con la pixel art e schede di coding relative al gioco svolto.	Danno indicazioni ai bambini per la realizzazione di schede di coding e di pixel art.	Sviluppo della capacità di orientarsi sul foglio. Applicazione di un codice per realizzare un disegno.

2. Approccio di ogni singolo campo di esperienza			
<i>I discorsi e le parole</i>	- Ascoltano una storia, individuano situazioni e personaggi. -Rielaborano con vari linguaggi la storia ascoltata.	-Individuano una storia e le immagini da proporre ai bambini. -Raccontano la storia con tono e gesti adeguati in modo da destare l'interesse degli alunni. -Li stimolano a ricostruire la storia ascoltata attraverso l'uso di diversi linguaggi.	Comprensione e rielaborazione di una storia.
<i>Immagini, suoni e colori</i>	-Costruiscono i personaggi della storia ascoltata che serviranno per la realizzazione dei percorsi.	-Predispongono i materiali necessari per le attività grafiche.	-Produzione di elaborati grafici o tridimensionali.
<i>La conoscenza del mondo</i>	-Si esercitano a riconoscere ed seguire con il corpo e/o graficamente alcuni concetti topologici (avanti, indietro, a destra, a sinistra).	-Coordinano l'attività e la facilitano.	-Utilizzo consapevole dei concetti topologici: avanti, indietro, a destra, a sinistra.
<i>Il corpo e il movimento</i>	-Eseguono percorsi nei reticoli seguendo indicazioni verbali e/o grafiche.	-Coordinano il gioco.	-Esecuzione di percorsi seguendo le direzioni indicate da altri.
<i>Il sé e l'altro</i>	-Collaborano con gli altri per la realizzazione di un prodotto comune.	-Predispongono materiali, giochi e attività di interazione.	-Sviluppo del senso di appartenenza al gruppo e della capacità di collaborare.
3. Prodotto	Eseguono percorsi su reticolo e realizzano semplici disegni con la pixel art.	Documentano il percorso svolto, organizzano e raccolgono i materiali prodotti.	Condivisione dei lavori realizzati.
<i>Metodologia</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Laboratori ● apprendimento per scoperta ● metodo cooperativo ● brainstorming ● lezioni partecipate 		
<i>Risorse umane</i>	Docenti della scuola dell'infanzia		
<i>Strumenti</i>	Computer, macchina fotografica, tempere, cartoncini, colori, materiale di recupero, cerchi.		
<i>Valutazione</i>	Evidenze da valutare con griglia valutativa.		

UDA "SIAMO CITTADINI ITALIANI"

SCUOLA DELL'INFANZIA	
Destinatari	Tutte le sezioni della scuola dell'infanzia
Nucleo tematico	Cittadinanza e Costituzione
Campi d'esperienza coinvolti	Tutti
Tempi	13 ore da sviluppare nel secondo quadrimestre
Compito significativo/Prodotti	Produzione di un libro cartaceo e/o digitale, brochure o cartoline di presentazione dell'Italia creati considerando gli elementi naturali del territorio, le istituzioni, il cibo, la cultura e selezionando materiali dai diversi campi di esperienza.
Competenze prevalenti	
<ul style="list-style-type: none"> • Competenza alfabetica funzionale • Competenza multilinguistica • Competenza digitale • Competenza in materia di cittadinanza • Competenze in matematica, scienze, tecnologia e ingegneria • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare • Competenza imprenditoriale • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali 	
Criteri/Evidenze	
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
<ul style="list-style-type: none"> • Comprende testi ascoltati, interpreta pensieri, fatti, sentimenti, opinioni altrui. • Interagisce con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. • Interviene nei discorsi di gruppo. • Formula frasi di senso compiuto. • Arricchisce e precisa il lessico. • Riassume con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto. • Familiarizza con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti. 	
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
<ul style="list-style-type: none"> • Comprende parole, brevissime istruzioni pronunciate chiaramente e lentamente. • Riproduce filastrocche e/o semplici canzoncine. 	
COMPETENZA DIGITALE	
<ul style="list-style-type: none"> • Esegue giochi ed esercizi di tipo logico. 	

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

- Accetta e gradualmente rispetta le regole, i ruoli, le turnazioni.
- Conosce e rispetta alcuni elementi della propria tradizione culturale.
- Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose e quelle altrui.
- Partecipa con attenzione alle attività collettive per la realizzazione di un progetto comune.

COMPETENZE IN MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

- Osserva gli ambienti e coglie alcune caratteristiche.
- Mette in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà.
- Individua analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.
- Osserva ed esplora attraverso l'uso di tutti i sensi.
- Pone domande sulle cose e la natura.
- Individua l'esistenza di problemi e la possibilità di affrontarli e risolverli.
- Descrive e confronta fatti ed eventi.
- Fornisce spiegazioni sulle cose e sui fenomeni.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE

- Acquisisce ed interpreta l'informazione.
- Individua collegamenti e relazioni e li trasferisce in altri contesti.
- Organizza il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

- Effettua semplici valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto.
- Valuta alternative, prende decisioni e le motiva.
- Assume e porta a termine compiti ed iniziative.
- Pianifica il proprio lavoro e realizza semplici progetti.
- Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza.
- Adotta strategie di problem solving.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

- Ascolta e canta semplici brani musicali appartenenti alla tradizione.
- Conosce l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali.
- Esegue semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.
- Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Utilizza diverse tecniche espressive.
- Rappresenta sul piano grafico, pittorico, plastico la propria e reale visione della realtà.
- Utilizza i diversi materiali per rappresentare.

FASI DI APPLICAZIONE	COSA FANNO GLI ALUNNI	COSA FANNO I DOCENTI	ESITI
1. Presentazione del compito agli studenti	Ascoltano una lettera nella quale il personaggio Italo pone una situazione-problema	Presentano ai bambini una lettera attraverso la quale un personaggio, lo stivale Italo, pone loro una situazione-problema.	Viene destata la curiosità e la motivazione degli alunni.
2.L'Italia "Il bel Paese"	Osservano immagini, ascoltano canti e musiche, visionano filmati, conversano sulle bellezze del Paese, paesaggi, cultura, cibo e riproducono graficamente uno di questi aspetti.	Presentano immagini artistiche legate alla cultura italiana, fanno ascoltare musiche e visionare video sul territorio e le sue tradizioni.	Attraverso i canali sensoriali, viene destato il desiderio di scoprire le caratteristiche del proprio ambiente.
3. Da "Il gioco e le regole" alla Costituzione	Dopo aver fatto un gioco liberi, senza regole, discutono sulla necessità delle regole stesse e del loro rispetto.	Guidano gli alunni ad una riflessione sul significato delle regole, sull'esistenza di diritti e doveri e presentano il libro "La Costituzione raccontata ai bambini" di A. Sarfatti ed una filastrocca sulle regole.	Viene rafforzata la conoscenza e la differenza tra diritto e dovere.
4. Alla scoperta dei principali simboli identitari della nazione italiana.	Ascoltano l'Inno di Mameli, riproducono la bandiera tricolore, realizzano le frecce tricolori.	Leggono alcuni articoli della Costituzione relativi ai simboli identitari e alle principali istituzioni dello Stato italiano.	Viene consolidato il senso d'identità e appartenenza al territorio.
2. Approccio di ogni singolo campo di esperienza			
I discorsi e le parole	- Ascoltano una storia e/o leggono le immagini di un albo illustrato, individuano situazioni e personaggi -Rielaborano con vari linguaggi la storia ascoltata	-Individuano una storia e le immagini da proporre ai bambini -Leggono la storia con tono e gesti adeguati in modo da destare l'interesse degli alunni; li stimolano a ricostruire la storia ascoltata attraverso l'uso di diversi linguaggi espressivi e a metterla in relazione con il loro vissuto	-Comprensione e rielaborazione di una storia, di un evento
Immagini, suoni e colori	-Rappresentano graficamente i personaggi di una storia o un ambiente naturale -Sonorizzano la storia ascoltata -Ascoltano brani legati alle tradizioni del territorio -Producono semplici ritmi e melodie	-Predispongono i materiali necessari per le attività grafiche e musicali	-Produzione di elaborati grafici relativi al territorio -Esecuzione di sonorizzazioni e/o brani vocali o ritmici

La conoscenza del mondo	-Osservano ed esplorano l'ambiente attraverso l'uso di tutti i sensi -Pongono domande sulle cose e la natura -Individuano l'esistenza di problemi e la possibilità di affrontarli e risolverli -Forniscono spiegazioni sulle cose e sui fenomeni	-Sensibilizzano ed educano gli alunni ai valori del paesaggio e a prendersi cura in modo partecipato del proprio territorio anche attraverso uscite didattiche.	-Assunzione di atteggiamenti rispettosi del territorio
Il corpo e il movimento	-Rappresentano con il corpo una storia ascoltata -Eseguono semplici coreografie	-Stimolano gli alunni ad esprimersi con il linguaggio del corpo -Inventano delle coreografie adatte al gruppo	Semplici drammatizzazioni, realizzazione di piccole coreografie
Il sé e l'altro	-Collaborano con gli altri per la realizzazione di un prodotto comune -Assumono comportamenti rispettosi dell'ambiente e delle persone	-Predispongono materiali, giochi e attività di interazione	-Sviluppo del senso di appartenenza al gruppo e della capacità di collaborare -Assunzione di atteggiamenti rispettosi della natura
3. Prodotto	Presentano i loro lavori	Organizzano e raccolgono i materiali prodotti	Condivisione dei lavori realizzati
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratori • apprendimento per scoperta • metodo cooperativo • brainstorming • lezioni partecipate 		
Risorse umane	Docenti della scuola dell'infanzia		
Strumenti	Computer, macchina fotografica, basi musicali, strumenti ritmici e melodici, tempere, cartoncini, colori, materiale di recupero, cerchi, palloni, birilli, ed altro materiale di psicomotricità.		
Valutazione	Evidenze da valutare con griglia valutativa.		

UDA "Il meraviglioso mondo delle api"

Destinatari	Tutte le sezioni della scuola dell'infanzia
Nucleo tematico	Sviluppo sostenibile
Campi d'esperienza coinvolti	Tutti
Tempi	13 ore da sviluppare nel secondo quadrimestre
Compito significativo/prodotti	<i>Prodotti creati selezionando materiali dai diversi campi di esperienza: manufatti legati alla tradizione del territorio, piantumazione di piante.</i>
Competenze prevalenti	
<ul style="list-style-type: none"> • Competenza alfabetica funzionale • Competenza multilinguistica • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare • Competenza in materia di cittadinanza • Competenza imprenditoriale • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali 	
Criteri/Evidenze	
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
<ul style="list-style-type: none"> • Comprende testi ascoltati, interpreta pensieri, fatti, sentimenti, opinioni altrui. • Interagisce con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. • Ascolta e comprende i discorsi altrui. • Riassume con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto. • Familiarizza con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti. 	
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
<ul style="list-style-type: none"> • Comprende parole semplici e brevi frasi pronunciate chiaramente e lentamente. • Riproduce filastrocche e/o semplici canzoncine. 	
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
<ul style="list-style-type: none"> • Osserva ed esplora attraverso l'uso di tutti i sensi. • Pone domande sulle cose e la natura. • Individua analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. • Descrive e confronta fatti ed eventi. • Fornisce spiegazioni sulle cose e sui fenomeni. • Mette in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà. • Individua l'esistenza di problemi e la possibilità di affrontarli e risolverli. 	

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE			
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza semplici strategie di memorizzazione. • Riformula un semplice testo a partire dalle sequenze. • Acquisisce ed interpreta l'informazione. • Individua collegamenti e relazioni e li trasferisce in altri contesti. • Organizza il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione. 			
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA			
<ul style="list-style-type: none"> • Rispetta i tempi degli altri e collabora con loro. • Sa aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno. • Manifesta il senso di appartenenza e riconosce il suo gruppo. • Comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente. • Manifesta interesse per i membri del gruppo: ascolta, presta aiuto, interagisce nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro. • Accetta e gradualmente rispetta le regole, i ritmi, le turnazioni. • Collabora con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. 			
COMPETENZA IMPRENDITORIALE			
<ul style="list-style-type: none"> • Giustifica le scelte con semplici spiegazioni. • Formula proposte di gioco. • Confronta la propria idea con quella altrui. • Formula ipotesi di soluzione. • Ripercorre verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti. 			
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI			
<ul style="list-style-type: none"> • Esegue semplici canzoncine o sonorizzazioni. • Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. • Inventa storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizza diverse tecniche espressive. • Rappresenta sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà. • Utilizza i diversi materiali per rappresentare. 			
FASI DI APPLICAZIONE	COSA FANNO GLI ALUNNI	COSA FANNO I DOCENTI	ESITI
1. Presentazione del compito agli Studenti	-Ascoltano un racconto che pone una situazione problema. Discutono e cercano insieme delle soluzioni al problema.	-Presentano ai bambini un racconto.	Si attiva la curiosità e la motivazione degli alunni che imparano anche a discutere e ad ascoltare gli altri.
2. "Volando di fiore in fiore"	Scoprono l'impollinazione attraverso un gioco motorio-musicale, avanzano proposte sull'organizzazione del gioco stesso.	Stimolano la ricerca di soluzioni, incoraggiano gli alunni a fare delle proposte, coordinano il gioco.	Scoperta dell'impollinazione e della sua importanza per il Pianeta.
3. La danza delle api	Eseguono la danza delle api e riflettono su alcuni comportamenti delle api. Pongono domande. Realizzano l'alveare e conoscono il miele.	Propongono video sulla vita delle api e guidano la conversazione sui comportamenti di questi insetti e sul miele. Insegnano ai bambini una coreografia, stimolano la loro curiosità.	Presenza di coscienza dell'importanza delle api nella nostra vita.

4. "Accipolline: api in movimento"	Realizzazione di un percorso motorio sull'impollinazione o sulla produzione del miele.	Ideano e coordinano il percorso motorio.	Conoscenza di alcuni comportamenti delle api.
5. "Un fiore per il pianeta"	Piantano dei fiori nel giardino della scuola.	Guidano i bambini nella piantumazione dei fiori.	Assunzione di comportamenti responsabili, di cura, rispettosi dell'ambiente.
2. Approccio di ogni singolo campo di esperienza			
I discorsi e le parole	-Ascoltano racconti e leggono le immagini di albi illustrati inerenti le api -Rielaborano con vari linguaggi le storie ascoltate e le modificano	-Individuano una storia e le immagini da proporre ai bambini. -Leggono la storia e/o l'albo illustrato con tono e gesti adeguati in modo da destare l'interesse degli alunni. -Stimolano i bambini a ricostruire la storia ascoltata attraverso l'uso di diversi linguaggi espressivi e ad inventare il finale.	Comprensione e rielaborazione di una storia, di un evento.
Immagini, suoni e colori	-Rappresentano graficamente una storia ascoltata o un ambiente naturale -Eseguono giochi motori-musicali -Producono semplici ritmi e melodie	-Predispongono i materiali necessari per le attività grafiche e musicali.	-Produzione di elaborati grafici sulle api. -Esecuzione di giochi motori-musicali e/o brani vocali o ritmici.
La conoscenza del mondo	-Osservano ed esplorano l'ambiente naturale attraverso l'uso di tutti i sensi -Pongono domande sulle cose e la natura -Individuano l'esistenza di problemi e la possibilità di affrontarli e risolverli -Forniscono spiegazioni sulle cose e sui fenomeni	-Sensibilizzano ed educano gli alunni ai valori dell'ambiente e a prendersi cura in modo partecipato del proprio territorio anche attraverso uscite didattiche presso fattorie didattiche se la situazione epidemiologica lo consente	-Assunzione di atteggiamenti rispettosi della natura
Il corpo e il movimento	-Rappresentano con il corpo una storia ascoltata o una situazione -Eseguono semplici coreografie -Eseguono percorsi motori	-Stimolano gli alunni ad esprimersi con il linguaggio del corpo -Inventano delle coreografie adatte al gruppo	-Esecuzione di semplici drammatizzazioni, realizzazione di piccole coreografie e/o di percorsi
Il sé e l'altro	-Collaborano con gli altri per la realizzazione di un prodotto comune -Assumono comportamenti rispettosi dell'ambiente e delle persone	Predispongono materiali, giochi e attività di interazione	-Sviluppo del senso di appartenenza al gruppo e della capacità di collaborare -Assunzione di atteggiamenti rispettosi della natura

3. PRODOTTO	Presentano i loro lavori.	Organizzano e raccolgono i materiali prodotti e guidano gli alunni nella loro presentazione.	Condivisione dei lavori realizzati
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratori • apprendimento per scoperta • metodo cooperativo • brainstorming • lezioni partecipate 		
Risorse umane	Docenti della scuola dell'infanzia		
Strumenti	Computer, basi musicali, strumenti ritmici e melodici, tempere, cartoncini, colori, materiale di recupero, cerchi, palloni, birilli, ed altro materiale di psicomotricità.		
Valutazione	Evidenze da valutare con griglia valutativa.		



Istituto Comprensivo "Corrado Alvaro"
Melito di Porto Salvo (Reggio Calabria)

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA

2022-2023

SCUOLA PRIMARIA

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA

PREMESSA

Il presente curricolo, elaborato dai docenti dell'Istituto seguendo la normativa della legge del 30 agosto 2019, persegue la finalità di proporre ad ogni alunno un percorso formativo organico e completo che stimoli i diversi tipi di intelligenza e favorisca l'apprendimento di ciascuno. L'insegnamento dell'Educazione Civica coinvolge tutti gli ambiti della vita quotidiana ed è finalizzato allo sviluppo consapevole dell'allievo in relazione a se stesso, agli altri e all'ambiente che lo circonda, inteso nella sua accezione più ampia: ambiente familiare, scolastico, sociale e patrimonio storico-artistico-culturale. Pertanto le aree tematiche di approfondimento saranno molteplici e ruoteranno intorno ai tre assi stabiliti dalle Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione Civica:

1. **Lo studio della Costituzione:** verranno proposte attività volte a conoscere i propri diritti e doveri, formare cittadini responsabili e attivi che partecipino pienamente e con consapevolezza alla vita civica, culturale e sociale della loro comunità, nonché di rispetto delle leggi e delle regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza, con particolare attenzione a iniziative nell'ambito di **progetti per il contrasto del bullismo.**

Collegati alla Costituzione sono i temi relativi a

- a. conoscenza dell'ordinamento dello Stato, delle Regioni, degli Enti territoriali, delle Autonomie Locali e delle Organizzazioni internazionali e sovranazionali, dell'Unione Europea e delle Nazioni Unite;
 - b. concetto di legalità, il codice della strada, i regolamenti scolastici e della legge sulla sicurezza;
 - c. conoscenza dell'Inno e della Bandiera nazionale.
2. **Lo Sviluppo sostenibile:** saranno sviluppati progetti e percorsi di istituto coerenti con l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile approvata nel settembre 2015 dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite, con le conclusioni del Consiglio Europeo per gli Affari Generali, unitamente al Documento "Sesto scenario: un'Europa sostenibile per i suoi cittadini", riguardo alle tematiche di:
 - a. salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali;
 - b. costruzione di ambienti di vita, di città, scelta di modi di vivere inclusivi e rispettosi dei diritti fondamentali delle persone, primi fra tutti la salute, il benessere psicofisico, la sicurezza alimentare, l'uguaglianza tra soggetti, il lavoro dignitoso, un'istruzione di qualità, la tutela dei patrimoni materiali e immateriali delle comunità;
 - c. educazione alla salute e alimentare, la tutela della natura e dei beni comuni con particolare riferimento a esperienze di orto didattico e cura degli spazi verdi della scuola;
 - d. il rispetto per gli animali, l'ambiente e il territorio.
 3. **La Cittadinanza digitale:** saranno forniti gli strumenti per utilizzare consapevolmente e responsabilmente i nuovi mezzi di comunicazione e gli strumenti digitali. In un'ottica di sviluppo del pensiero critico, sensibilizzazione rispetto ai possibili rischi connessi all'uso dei social media e alla navigazione in Rete, contrasto del linguaggio dell'odio, con particolare attenzione a iniziative nell'ambito di **progetti per il contrasto del cyberbullismo.**

SCUOLA PRIMARIA – PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE

CLASSE PRIMA (ore totali 33)

1. COSTITUZIONE, diritto, legalità e solidarietà		
Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Discipline coinvolte
Comprendere i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.	<ul style="list-style-type: none"> - Scoperta di sé e delle proprie emozioni. - Cura di sé e del proprio materiale. - Il proprio ruolo nei diversi contesti (famiglia, scuola...). 	Italiano Arte Musica
Essere consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile.	<ul style="list-style-type: none"> - Regole e loro funzioni. - Regole di convivenza. - Incarichi e responsabilità in classe. - Comunicazione non ostile. - Il gioco per condividere e collaborare nelle attività in modo costruttivo e creativo. - Diversità culturali: Le feste: Halloween e Natale - Io, tu, noi: riconoscere le proprie peculiarità e quelle degli altri, scoprire le diversità come risorse 	Italiano Educazione fisica Inglese Religione Cattolica attività alternativa
Rispettare le regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza.	<ul style="list-style-type: none"> - Regole di sicurezza: prove di evacuazione. - Regole di comportamento nei diversi momenti della giornata (ingresso/uscite, intervallo, mensa, attività in classe e in altri laboratori). 	Educazione fisica Storia

Classe I

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

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Discipline coinvolte
Promuovere il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sapere riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.	<ul style="list-style-type: none">- Gli spazi della scuola e le loro funzioni- Cura degli spazi verdi comuni della scuola- Cura delle piante (orto dei semplici o semenzaio)- Rispetto degli animali e dell'ambiente in cui vivono.	Geografia Scienze e Tecnologia
Classificare i rifiuti, sviluppandone l'attività di riciclaggio.	<ul style="list-style-type: none">- Raccolta differenziata- Il riuso	Scienze e Tecnologia
Riconoscere i principi fondamentali del proprio benessere psico-fisico, legati alla cura del proprio corpo, all'attività fisica e a un corretto ed equilibrato regime alimentare.	<ul style="list-style-type: none">- Stili di vita sani.- Il movimento, coordinazione motoria e sport di gruppo.	Educazione fisica

Classe I

3. CITTADINANZA DIGITALE

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Discipline coinvolte
<p>Distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente.</p> <p>Sviluppare il pensiero computazionale, orientandolo come modalità privilegiata di ragionamento e avviandone l'applicazione ai vari ambiti del sapere.</p> <p>Essere consapevoli degli eventuali pericoli esistenti in ambienti digitali, con particolare attenzione al bullismo e al cyberbullismo. Produrre filastrocche, poesie, testi finalizzati alla partecipazione al concorso d'istituto "Conoscere per capire" sulle tematiche del bullismo e cyberbullismo.</p>	<p>- I principali <i>device</i> (smartphone, computer, tablet).</p> <p>- Uso corretto delle tecnologie digitali per evitare rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico.</p> <p>- Attività di coding</p> <p>Bullismo e cyberbullismo</p> <p>Poesie, filastrocche e testi sul bullismo e sul cyberbullismo</p>	<p>Matematica</p> <p>Tecnologia</p>

CLASSE SECONDA (ore totali 33)

1. COSTITUZIONE, diritto , legalità e solidarietà		
Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Discipline coinvolte
Comprendere i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.	<ul style="list-style-type: none"> - Emozioni e sensazioni per entrare in relazione con l'altro. - Emozioni proprie, da svelare fra coetanei, per condividerle ed autoregolarsi. - Emozioni per condividere, per riflettere, per confrontarsi, per ascoltare, per discutere con adulti e con i pari, nel rispetto del proprio e dell'altrui punto di vista. - La paura evocata dal ricordo o dalla fantasia. - Il gioco per condividere e collaborare nelle attività, in modo costruttivo e creativo 	<p>Italiano</p> <p>Arte Musica</p> <p>Educazione fisica</p>
Riconoscere alcuni principi di libertà sanciti dalla Costituzione Italiana e dalle Carte internazionali.	<ul style="list-style-type: none"> - Art. 28 della Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza (diritto allo studio) - Art. 31 della Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza (diritto al tempo libero) 	Storia
Essere consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile.	<ul style="list-style-type: none"> - Diversità culturali: Le feste: la Pasqua, St. Patrick's day 	Inglese
Rispettare regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza.	<ul style="list-style-type: none"> - Regole di sicurezza: prove di evacuazione. - Regole della classe - Causa ed effetto 	Educazione fisica Storia

Classe II

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

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Discipline coinvolte
<p>Promuovere il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Regole negli ambienti naturali: mare, montagna e città - Importanza dell'acqua come bene prezioso e importante risorsa per la vita. - La giornata dell'acqua (22 marzo) 	<p>Geografia</p> <p>Scienze e Tecnologie</p>
<p>Riconosce i principi fondamentali del proprio benessere psico-fisico, legati alla cura del proprio corpo, all'attività fisica e a un corretto ed equilibrato regime alimentare.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Educazione alimentare 	<p>Educazione fisica</p> <p>Scienze e Tecnologia</p>

Classe II

3. CITTADINANZA DIGITALE

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Discipline coinvolte
<p>Distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente.</p> <p>Sviluppare il pensiero computazionale, orientandolo come modalità privilegiata di ragionamento e avviandone l'applicazione ai vari ambiti del sapere.</p> <p>Essere consapevoli degli eventuali pericoli esistenti in ambienti digitali, con particolare attenzione al bullismo e al cyberbullismo.</p> <p>Partecipare, attraverso la produzione di filastrocche, poesie e testi ad un concorso scolastico sul tema del bullismo e del cyberbullismo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - I principali <i>device</i> (smartphone, computer, tablet). - Uso corretto delle tecnologie digitali per evitare rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico. - Attività di coding <p>Bullismo e cyberbullismo.</p> <p>Poesie, filastrocche e testi sul bullismo e sul cyberbullismo</p>	<p>Matematica</p>

CLASSE TERZA (ore totali 33)

1. COSTITUZIONE, diritto, legalità e solidarietà		
Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Discipline coinvolte
Essere consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile.	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere le diversità come elemento positivo e di ricchezza nel gruppo classe - Conoscere alcune tradizioni dei Paesi anglosassoni (bandiera, cibo...) 	ItalianoInglese
Conoscere ed approfondire alcuni articoli della Costituzione Italiana e dalle Carte internazionali	<ol style="list-style-type: none"> 1. Principali simboli dello Stato Italiano come la bandiera nazionale (Art.12 della Costituzione Italiana) e l'Inno nazionale 2. Art. 9 della Costituzione (i beni storico artistici del territorio) 	Storia MusicaArte
Rispettare regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza.	<ul style="list-style-type: none"> - Regole di sicurezza: prove di evacuazione - Educazione stradale 	Educazione fisica Scienze e Tecnologia

Classe III

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

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Discipline coinvolte
Comprendere la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.	<ul style="list-style-type: none">- Equilibrio degli ecosistemi (animali e piante in via d'estinzione).- Principali problemi legati all'ambiente <p>Biodiversità ed ecosistemi Uso consapevole delle risorse idriche ed energetiche</p>	Geografia Scienze e Tecnologia

Classe III

3. CITTADINANZA DIGITALE

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Discipline coinvolte
<p>Distinguere i diversi device e utilizzarli correttamente</p> <p>Essere consapevoli degli eventuali pericoli esistenti in ambienti digitali, con particolare attenzione al bullismo e al cyberbullismo. Produrre filastrocche, poesie, testi finalizzati alla partecipazione al concorso d'istituto "Conoscere per capire" sulle tematiche del bullismo e cyberbullismo.</p> <p>Sviluppare il pensiero computazionale, orientandolo come modalità privilegiata di ragionamento e avviandone l'applicazione ai vari ambiti del sapere.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - I principali device (smartphone, computer, tablet). - Uso corretto delle tecnologie digitali per evitare rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico. - Internet e la rete. - Bullismo e cyberbullismo - Poesie, filastrocche e testi sul bullismo e sul cyberbullismo <p>Coding</p>	<p>Matematica</p>



Istituto Comprensivo "Corrado Alvaro"
Melito di Porto Salvo (Reggio Calabria)

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA

2022-2023

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

UDA CURRICOLO VERTICALE DI EDUCAZIONE CIVICA "CONOSCERE PER CAPIRE"

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
Destinatari	ALUNNI SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Compito significativo/Prodotti	"CONOSCERE PER CAPIRE" <i>Approfondire la tematica del bullismo e del cyber bullismo per conoscere ed affrontare il fenomeno con maggiore maturità e consapevolezza</i>
Nuclei tematici	Cittadinanza digitale
Discipline coinvolte	Lettere - Lingue - Musica - Strumento
Tempi	19 ore nel corso del I quadrimestre
Competenze prevalenti	
<ul style="list-style-type: none"> • competenza alfabetica funzionale; • competenza multilinguistica; • 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. 	
Criteri/Evidenze	
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
<ul style="list-style-type: none"> • Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari • Ascolta e comprende testi di vario tipo prodotti o letti e/o "trasmessi" dai media, riferendone il significato • Espone all'insegnante e ai compagni esperienze, argomenti di studio e informazioni anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). • Legge testi di vario genere e tipologia ricavandone informazioni. • Esprime valutazioni e giudizi • Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo, poetico) • Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario • Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso • Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi 	
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
<ul style="list-style-type: none"> • Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio. • Comprende il senso generale di messaggi provenienti dai Media. • Interagisce verbalmente con interlocutori su argomenti di diretta esperienza quotidiana o di studio. • Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, lettere, descrizioni di oggetti e di esperienze) • Opera confronti linguistici relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e la lingua studiata 	
COMPETENZA DIGITALE	
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. • Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone 	

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE			
<ul style="list-style-type: none"> • Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base • Ricerca nuove informazioni • Organizza le nuove informazioni per sviluppare un apprendimento autonomo • Riflette su se stesso/a e si autoregolamenta 			
COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA			
<ul style="list-style-type: none"> • Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente • È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica, solidale. • Si impegna a portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri 			
COMPETENZA IMPRENDITORIALE			
<ul style="list-style-type: none"> • Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi, riuscendo a modificarli in caso di insuccesso. • Si assume le proprie responsabilità • Chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. • È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti 			
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI (PATRIMONIO ARTISTICO E MUSICALE)			
<ul style="list-style-type: none"> • Conosce il patrimonio culturale • Possiede elementari tecniche esecutive degli strumenti didattici ed esegue semplici brani ritmici e melodici sia ad orecchio che decifrando una notazione, considerando anche le caratteristiche del periodo storico – culturale • Realizza improvvisazioni guidate che approdino a sequenze dotate di senso musicale • Riproduce con la voce, per imitazione e/o per lettura, brani corali a una o più voci anche con appropriati arrangiamenti strumentali, desunti da repertori senza preclusioni di genere, epoche e stili, laddove questo sia possibile e considerando anche le caratteristiche del periodo storico – culturale. • Esprime con semplici sequenze ritmiche e/o melodiche commenti musicali a situazioni e concetti extra musicali. • Impara a riconoscere il linguaggio musicale in relazione ad epoche e forme espressive diverse • Specificamente allo strumento musicale: <ul style="list-style-type: none"> • decodifica i diversi aspetti della notazione musicale • consolida la padronanza tecnica dello strumento nella lettura ed esecuzione del testo musicale • esperisce le fasi di realizzazione di un prodotto di musica di insieme (dal vivo o digitale) 			
FASI DI APPLICAZIONE	COSA FANNO GLI ALUNNI	COSA FANNO I DOCENTI	ESITI
1. Presentazione del compito agli studenti	Visionano film, documentari, fonti, testimonianze e ne discutono in classe	Propongono alle classi materiale selezionato	Discussione e produzione di lavori sugli spunti emersi dalla visione dei materiali proposti
2. Approccio di ogni singola disciplina al fine mettere gli alunni nella condizione di realizzare i prodotti finali			
2.a ITALIANO STORIA GEOGRAFIA (N. ore 10)	Sperimentano, attraverso attività mirate generi testuali di vario tipo	Presentano la tematica del bullismo e del cyber bullismo tramite le metodologie flipped classroom, brainstorming, role play	Produzione elaborati scritti o multimediali
2.b LINGUE STRANIERE INGLESE/FRANCESE (N. ore 3 per inglese e 3 per francese)	Ricercano poesie, filastrocche, testi e canzoni, che riguardano il bullismo e il cyberbullismo.	Approfondiscono la tematica con letture, conversazioni, video e canzoni.	Esecuzione di canzoni e lettura di brevi poesie in lingua inglese e francese.
2.c MUSICA (N. ore 3)	Ascoltano e riproducono brani sia vocali, sia strumentali inerenti alla tematica trattata.	Propongono l'ascolto di brani e curano la preparazione, la concertazione e l'esecuzione.	Esecuzione musicale dei brani proposti.
2.d STRUMENTO MUSICALE (N. ore 1 per classe di strumento per complessive 4 ore)	Dapprima in modo individuale e successivamente in orchestra, studiano ed eseguono il brano "Heal the world" di Michael Jackson meditando sul testo.	Inno all'unione ed alla fratellanza, Heal the world verrà proposta ai ragazzi sia da un punto di vista musicale che come intenzione di responsabilità sociale.	Esecuzione musicale del brano, in formazione orchestrale, e accoglienza delle eventuali azioni creative dei ragazzi (cartelloni, testi, espressioni musicali ecc)
3. Realizzazione prodotto	Produzione di poesie, filastrocche, canzoni ed esecuzione di brani musicali	Guidano gli alunni nella raccolta del materiale e offrono spunti per la realizzazione del prodotto finale	Manifestazione finale

Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • metodo cooperativo • brainstorming • flipped classroom • lezioni partecipate • apprendimento per scoperta • laboratori
Risorse umane	Docenti della secondaria
Strumenti	Libri, dispense, computer, LIM, internet, aula riunioni con sistema di videoconferenza
Valutazione	Evidenze da valutare con griglia valutativa

UDA CURRICOLO VERTICALE DI EDUCAZIONE CIVICA "SOSTENIBILITA' AMBIENTALE: COSTRUIRE FUTURO, INSIEME!"

Destinatari	ALUNNI SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
Compito significativo/Prodotti	"SOSTENIBILITA' AMBIENTALE: COSTRUIRE FUTURO, INSIEME!" <i>Approfondire la tematica della Sostenibilità per conoscere e tutelare l'ambiente impegnandosi concretamente e costantemente per migliorare le condizioni di vita di ogni cittadino.</i>
Nuclei tematici	Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio.
Discipline coinvolte	Arte - Matematica - Motoria- Religione- Scienze-Tecnologia
Tempi	19 ore nel corso del II quadrimestre
Competenze prevalenti	
<ul style="list-style-type: none"> • Competenza alfabetica funzionale; • Competenza multilinguistica; • 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 espressioni culturali. 	
Criteri/Evidenze	
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	
<ul style="list-style-type: none"> • Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari • Ascolta e comprende testi di vario tipo prodotti o letti e/o "trasmessi" dai media, riferendone il significato • Espone all'insegnante e ai compagni esperienze, argomenti di studio e informazioni anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). • Legge testi di vario genere e tipologia ricavandone informazioni. • Esprime valutazioni e giudizi • Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo, poetico) • Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario • Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso • Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi 	
COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
<ul style="list-style-type: none"> • Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio. • Comprende il senso generale di messaggi provenienti dai Media. • Interagisce verbalmente con interlocutori su argomenti di diretta esperienza quotidiana o di studio. • Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, lettere, descrizioni di oggetti e di esperienze) • Opera confronti linguistici relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e la lingua studiata 	

<ul style="list-style-type: none"> • COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIE; • Mette in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà. • Individua analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. • Osserva ed esplora attraverso l'uso di tutti i sensi. • Pone domande sulle cose e la natura. • Individua l'esistenza di problemi e la possibilità di affrontarli e risolverli. • Descrive e confronta fatti ed eventi. • Fornisce spiegazioni sulle cose e sui fenomeni. 			
COMPETENZA DIGITALE			
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. • Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone 			
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE			
<ul style="list-style-type: none"> • Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base • Ricerca nuove informazioni • Organizza le nuove informazioni per sviluppare un apprendimento autonomo 			
COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA			
<ul style="list-style-type: none"> • Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente • È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica, solidale. • Si impegna a portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri 			
COMPETENZA IMPRENDITORIALE			
<ul style="list-style-type: none"> • Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi, riuscendo a modificarli in caso di insuccesso. • Si assume le proprie responsabilità • Chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. • E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti 			
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI (PATRIMONIO ARTISTICO)			
<ul style="list-style-type: none"> • Possiede elementari tecniche esecutive degli strumenti didattici ed esegue semplici brani ritmici e melodici sia ad orecchio che decifrando una notazione, considerando anche le caratteristiche del periodo storico – culturale • Realizza improvvisazioni guidate che approdino a sequenze dotate di senso musicale • Riproduce con la voce, per imitazione e/o per lettura, brani corali a una o più voci anche con appropriati arrangiamenti strumentali, desunti da repertori senza preclusioni di genere, epoche e stili, laddove questo sia possibile e considerando anche le caratteristiche del periodo storico – culturale. • Esprime con semplici sequenze ritmiche e/o melodiche commenti musicali a situazioni e concetti extra musicali. • Impara a riconoscere il linguaggio musicale in relazione ad epoche e forme espressive diverse • Specificamente allo strumento musicale: <ul style="list-style-type: none"> • decodifica i diversi aspetti della notazione musicale • consolida la padronanza tecnica dello strumento nella lettura ed esecuzione del testo musicale • esperisce le fasi di realizzazione di un prodotto di musica di insieme (dal vivo o digitale) 			
FASI DI APPLICAZIONE	COSA FANNO GLI ALUNNI	COSA FANNO I DOCENTI	ESITI
1. Presentazione del compito agli studenti	Visionano film, documentari, fonti, testimonianze e ne discutono in classe	Propongono alle classi materiale selezionato	Discussione e produzione di lavori sugli spunti emersi dalla visione dei materiali proposti
2. Approccio di ogni singola disciplina al fine mettere gli alunni nella condizione di realizzare i prodotti finali			
2.a MATEMATICA SCIENZE (N. ore 8)	Acquisiscono consapevolezza dei problemi ambientali e delle loro conseguenze, sviluppando comportamenti responsabili ispirati alla sostenibilità ambientale.	Favoriscono una cultura della sostenibilità, attenta alla salvaguardia dell'ambiente e delle sue risorse. Presentano la tematica tramite le metodologie flipped classroom, brainstorming, role play.	Produzione di elaborati grafici e multimediali.
2.b MOTORIA (N. ore 3)	Discutono in classe dei problemi relativi alla sostenibilità ambientale dopo aver visionato film e documentari.	Sensibilizzano gli alunni ai problemi che riguardano la sostenibilità ambientale.	Produzione di cartelloni.

2.c TECNOLOGIA (N. ore 3)	Apprendono l'importanza della tutela dell'ambiente e le conseguenze delle azioni antropiche, e acquisiscono consapevolezza riguardo all'importanza di comportamenti corretti.	Propongono argomenti per sensibilizzare gli alunni riguardo agli aspetti fondamentali della sostenibilità ambientale.	Raccolgono, analizzano e confrontano le informazioni necessarie e producono elaborati di vario tipo.
2.d ARTE (N. ore 3)	Conoscenza del territorio tramite filmati con l'ausilio della Lim, valorizzando il patrimonio artistico dell'area grecanica.	Discussione in classe su tematiche ed interventi di valorizzazione ambientale	Produzione di elaborati grafici
2.e RELIGIONE (N. ore 2)	Discussione in classe alla luce di quanto letto nel libro "Saline Joniche dai solchi e della storia verso il futuro" in modo specifico il cap. 7" Il Pantano, oasi naturale".	Sensibilizzano gli alunni ai problemi che riguardano la sostenibilità ambientale.	Produzione di cartelloni
3. Realizzazione prodotto	Produzione di elaborati grafici e multimediali.	Guidano gli alunni nella raccolta del materiale e offrono spunti per la realizzazione del prodotto finale	Realizzazione di un Portfolio
Metodologia	metodo cooperativo brainstorming flipped classroom lezioni partecipate apprendimento per scoperta laboratori		
Risorse umane	Docenti della secondaria		
Strumenti	Libri, dispense, computer, LIM, internet, aula riunioni con sistema di videoconferenza		
Valutazione	Evidenze da valutare con griglia valutativa		