



UNIONE EUROPEA



MINISTERO DELL' ISTRUZIONE E DEL MERITO

**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
“A. MARIANO - E. FERMI”**

Via Malpighi, 23 – Tel. 0883/246369 - Fax 0883/552952

76123 - A N D R I A (BT)



e-mail: btic86200q@istruzione.it

PEC: btic86200q@pec.istruzione.it

Sito internet: www.ics-marianofermi.edu.it

Codice Fiscale **90091080722** – Codice univoco fatturazione: **UFOIXU** – codice IPA: **istsc btic86200q** – Codice Ministeriale **BTIC86200Q**

CURRICOLO VERTICALE DI EDUCAZIONE CIVICA

PREMESSA

La legge n. 92 del 20 agosto 2019 "Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica" ha istituito e introdotto l'insegnamento dell'educazione civica in tutte le scuole di ogni ordine e grado, offrendo ad ogni alunno un percorso formativo organico e completo capace di stimolare i diversi tipi di intelligenza e di favorire l'apprendimento di ciascuno e di diventare cittadini responsabili, autonomi, consapevoli e impegnati in una società sempre più complessa e in costante mutamento. Il Decreto attuativo del 22 Giugno 2020 contenente le "Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica" è stato sostituito dal Decreto ministeriale n. 183 del 7 settembre 2024 che definisce a livello nazionale i traguardi e gli obiettivi di apprendimento.

Le Linee guida, ai sensi di quanto previsto dall'articolo 1 della Legge, mirano innanzitutto a favorire e sviluppare nelle istituzioni scolastiche la conoscenza della Costituzione italiana – riconoscendola non solo come norma cardine del nostro ordinamento, ma anche come riferimento prioritario per identificare valori, diritti, doveri, compiti, comportamenti personali e istituzionali finalizzati a promuovere il pieno sviluppo della persona e la partecipazione di tutti i cittadini all'organizzazione politica, economica e sociale del Paese – nonché delle istituzioni dell'Unione Europea. La conoscenza della Costituzione – nelle sue dimensioni storiche, giuridiche, valoriali – rappresenta il fondamento del curriculum di educazione civica. Le Linee guida, in piena coerenza con il dettato costituzionale, sottolineano non solo la centralità dei diritti, ma anche dei doveri verso la collettività, che l'articolo 2 della Costituzione definisce come “doveri inderogabili di solidarietà politica, economica e sociale”. Le Linee guida si configurano anche come strumento di supporto e sostegno di fronte ad alcune gravi emergenze educative e sociali del nostro tempo quali, ad esempio, l'aumento di atti di bullismo, di cyberbullismo e di violenza contro le donne, la dipendenza dal digitale, il drammatico incremento dell'incidentalità stradale, nonché di altre tematiche, quali il contrasto all'uso delle sostanze stupefacenti, l'educazione alimentare, alla salute, al benessere della persona e allo sport.

I NUCLEI CONCETTUALI

Le Linee guida sono impostate secondo i nuclei concettuali di cui all'articolo 3 della Legge che, per loro natura interdisciplinari, attraversano il curriculum e possono essere considerati in ogni argomento che tutti i docenti trattano quotidianamente.

1. COSTITUZIONE

Educazione alla legalità, quindi, significa favorire la consapevolezza della necessità del rispetto delle norme per il benessere di tutti i cittadini.

- La conoscenza del dettato costituzionale in particolare i principi generali (artt.1-12), della sua storia, delle scelte compiute nel dibattito

in Assemblea costituente e la riflessione sul suo significato;

- la conoscenza dell'ordinamento e delle funzioni dello Stato, delle Regioni, degli Enti territoriali e delle Organizzazioni internazionali e sovranazionali, prime tra tutte l'Unione Europea e le Nazioni Unite;
- i concetti di legalità, di rispetto delle leggi e delle regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza (ad esempio, il codice della strada, i regolamenti scolastici);
- il contrasto ad ogni forma di criminalità e illegalità e in particolare la criminalità contro la persona, contro i beni pubblici e privati;
- la conoscenza degli Inni, della bandiera e dei simboli come appartenenza ad una comunità e ad un territorio;
- l'educazione contro ogni forma di discriminazione e contro ogni forma di bullismo intesa come violenza contro la persona.

2. SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ

Educazione ai concetti di sviluppo e di crescita in modo coerente con la tutela della sicurezza, della salute, della dignità e della qualità della vita delle persone, della natura, anche con riguardo alle specie animali e alla biodiversità, e più in generale con la protezione dell'ambiente.

- L'educazione alla salute, alla protezione della biodiversità e degli ecosistemi, alla bioeconomia;
- la cultura della protezione civile e tutela del territorio;
- il rispetto per i beni pubblici, a partire dalle strutture scolastiche, la tutela del decoro urbano, nonché la conoscenza e valorizzazione del patrimonio culturale, artistico e monumentale;
- l'educazione alimentare per la realizzazione del corretto rapporto tra alimentazione, attività sportiva e benessere psicofisico;
- il contrasto alle dipendenze derivanti da droghe, fumo, alcool, doping, uso patologico del *web*, gaming e gioco d'azzardo, conoscendone i rischi e gli effetti dannosi;
- l'educazione finanziaria, assicurativa e l'importanza della tutela del risparmio.

3. CITTADINANZA DIGITALE

Lo sviluppo impetuoso delle tecnologie digitali ha portato importanti e inedite possibilità di progresso e di benessere, ma ha anche trasformato, con incredibile velocità e con effetti difficilmente prevedibili, l'organizzazione sociale del nostro tempo. La maggior parte delle attività si svolge nello spazio digitale, dando luogo ad una produzione massiccia di dati che circolano, in modo incessante, attraverso la rete che espone i più giovani a notevoli rischi. Fondamentale, pertanto, e in linea con quanto indicato dall'articolo 5, comma 2 della Legge, è l'attività di responsabilizzazione e promozione di una reale cultura della "cittadinanza digitale", attraverso cui insegnare agli studenti a valutare con attenzione ciò che di sé consegnano agli altri in rete. Insomma, l'educazione all'uso responsabile dei dispositivi elettronici va

di pari passo con la consapevolezza che l'utilizzo corretto delle tecnologie è quello che potenzia l'esercizio delle competenze individuali, non quello che lo sostituisce.

- Conoscenza e utilizzo degli strumenti tecnologici e approccio agli stessi;
- valutazione critica di dati e notizie in rete, individuando fonti attendibili e modalità di ricerca adeguate;
- *privacy* e tutela dei propri dati e identità personale;
- attività di contrasto al cyberbullismo;
- conoscenza delle potenzialità dell'Intelligenza Artificiale.

LA PROSPETTIVA TRASVERSALE DELL'INSEGNAMENTO DI EDUCAZIONE CIVICA

I nuclei concettuali dell'insegnamento dell'educazione civica sono già impliciti nelle discipline previste nei curricula dei diversi percorsi scolastici. La trasversalità dell'insegnamento si esprime, quindi, nella capacità di dare senso e significato a ogni contenuto disciplinare.

I saperi hanno lo scopo di fornire agli allievi strumenti per sviluppare conoscenze, abilità e competenze per essere persone e cittadini autonomi e responsabili, rispettosi di sé, degli altri e del bene comune.

INDICAZIONI METODOLOGICHE

Riveste particolare importanza nell'insegnamento dell'educazione civica l'approccio metodologico, al fine di consentire agli allievi di sviluppare autentiche competenze civiche, capacità di partecipazione, cittadinanza attiva, rispetto delle regole condivise e del bene comune, attenzione alla salvaguardia dell'ambiente e delle risorse, pensiero critico e capacità di preservare salute, benessere e sicurezza nel mondo fisico e in quello virtuale. Le conoscenze e le abilità connesse all'educazione civica trovano stabilità e concretezza in modalità laboratoriali, di ricerca, in gruppi di lavoro collaborativi, nell'applicazione in compiti che trovano riscontro nell'esperienza, nella vita quotidiana, nella cronaca. L'affidamento agli studenti di occasioni di costruzione attiva e autonoma di apprendimento, in contesti di collaborazione, costituisce la modalità necessaria per il conseguimento di conoscenze e abilità stabili e consolidate e di competenze culturali, metodologiche, sociali, relazionali e di cittadinanza.

LA CONTITOLARITÀ DELL'INSEGNAMENTO E IL COORDINAMENTO DELLE ATTIVITÀ

La Legge prevede che all'insegnamento dell'educazione civica siano dedicate non meno di 33 ore per ciascun anno scolastico.

Nelle scuole del primo ciclo l'insegnamento trasversale è affidato, in contitolarità, a docenti della classe/del consiglio di classe, tra i quali è individuato un coordinatore.

Il docente cui sono affidati i compiti di coordinamento avrà cura di favorire l'opportuno lavoro preparatorio di équipe nei consigli di interclasse per la scuola primaria e di classe per la secondaria. Appare opportuno suggerire che, nell'ambito del piano annuale delle attività, siano previsti specifici momenti di programmazione interdisciplinare, sia per la scuola primaria che secondaria all'interno dei dipartimenti disciplinari.

Il docente coordinatore avrà il compito di formulare la proposta di voto.

LA VALUTAZIONE

La Legge dispone che l'insegnamento trasversale dell'educazione civica sia oggetto delle valutazioni periodiche e finali previste dal D.Lgs. 13 aprile 2017, n. 62 per il primo ciclo e dal D.P.R. 22 giugno 2009, n. 122 per il secondo ciclo.

I criteri di valutazione deliberati dal Collegio dei docenti per le singole discipline e già inseriti nel PTOF dovranno essere integrati in modo da ricomprendere anche la valutazione di tale insegnamento.

In sede di scrutinio il docente coordinatore dell'insegnamento, acquisendo elementi conoscitivi dai docenti del team o del Consiglio di Classe, formula la proposta di valutazione, espressa ai sensi della normativa vigente, da inserire nel documento di valutazione.

La valutazione deve essere coerente con le competenze, abilità e conoscenze indicate nel curricolo dell'educazione civica e affrontate durante l'attività didattica. I docenti della classe e il consiglio di classe possono avvalersi di strumenti condivisi, quali rubriche e griglie di osservazione, finalizzati ad accertare il conseguimento da parte degli alunni delle conoscenze e abilità e del progressivo sviluppo delle competenze previste nella sezione del curricolo dedicata all'educazione civica.

Anche per l'educazione civica il Collegio dei docenti delle scuole del primo ciclo, 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.

L'educazione civica per la scuola dell'infanzia

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 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.

Campo di esperienza: Il sé e l'altro

Obiettivi di apprendimento	
Anni 3/4	Anni 5
● Sperimentare le prime forme di comunicazione e di regole con i propri compagni. ● Rispettare le regole dei giochi. ● Saper aspettare il proprio turno. ● Rafforzare l'autonomia, la stima di sé, l'identità. ● Conoscere la propria realtà territoriale ed ambientale. ● Conoscere e rispettare le regole dell'educazione stradale. ● Sviluppare la capacità di accettare l'altro, di collaborare e di aiutarlo.	● Conoscere le regole dettate dalla nostra Costituzione. ● Conoscere la propria realtà territoriale ed ambientale (luoghi, storie, tradizioni) e quelle di altri bambini per confrontare le diverse situazioni. ● Conoscere la basilare terminologia di settore: il concetto di “regola, legge, Costituzione”, il ruolo delle principali istituzioni dello Stato. ● Conoscere e rispettare le regole dell'educazione stradale. ● Sviluppare il senso di solidarietà e di accoglienza. ● Conoscere e rispettare l'ambiente. ● Lavorare in gruppo, discutendo per darsi le regole di azione e progettare insieme.

Campo di esperienza: I discorsi e le parole

Obiettivi di apprendimento	
Anni 3/4	Anni 5

● Acquisire nuovi vocaboli ● Sviluppare la capacità di ascolto ● Conversare in circle time. ● Sviluppare la capacità di comunicare con semplici frasi di senso compiuto relative all'argomento trattato. ● Memorizzare canti e poesie sull'argomento trattato. ● Saper colorare /disegnare la bandiera italiana e quella europea, spiegando il significato delle forme e dei colori utilizzati. ● Rispettare la segnaletica di base. ● Riconoscere l'esecuzione musicale dell'inno italiano.	● Parlare, descrivere, raccontare, dialogare con i grandi e con i coetanei. ● Comunicare e porre domande, scambiarsi informazioni, impressioni e sentimenti. ● Riflettere sulla lingua, confrontare vocaboli di diverse lingue. ● Confrontare idee ed opinioni con i compagni e con gli adulti. ● Esprimere le proprie prime e semplici esperienze come cittadino.
---	--

Campo di esperienza: Immagini, suoni e colori

Obiettivi di apprendimento	
Anni 3/4	Anni 5

● Eseguire semplici attività musicali connesse all'esecuzione dell'inno italiano. ● Rielaborare il simbolo della nostra bandiera attraverso attività plastiche, attività pittoriche ed attività manipolative. ● Colorare e riconoscere alcune icone relative agli obiettivi di Agenda 2030 ● Comunicare ed esprimere le emozioni con i linguaggi del corpo. ● Riconoscere la simbologia stradale di base. ● Conoscere gli emoticon ed il loro significato. ● Conoscere i nomi dei principali dispositivi tecnologici.	● Rielaborare in modo grafico-pittorico- manipolativo e musicale i contenuti appresi. ● Scegliere materiali e strumenti proposti dall'insegnante in relazione al progetto da realizzare. ● Riconoscere, colorare e rappresentare in vario modo la segnaletica stradale nota, interpretandone i messaggi. ● Riconoscere e rappresentare le icone relative agli obiettivi di Agenda 2030. ● Conoscere gli emoticon ed il loro significato. ● Conoscere e utilizzare in modo essenziale nuovi dispositivi tecnologici.
---	--

Campo di esperienza: Corpo e movimento

Obiettivi di apprendimento	
Anni 3/4	Anni 5

● Controllare e coordinare i movimenti del corpo. ● Conoscere le parti principali proprio corpo. ● Acquisire i concetti topologici. ● Muoversi spontaneamente o in modo guidato in base a suoni o ritmi. ● Muoversi autonomamente nell'ambiente scolastico. ● Percepire i concetti di "salute e benessere".	● Controllare e coordinare i movimenti del corpo. ● Muoversi con destrezza e correttezza nell'ambiente Scolastico e fuori. ● Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, ritmiche ed espressive del corpo. ● Conoscere il valore nutritivo dei principali alimenti. ● Conoscere l'importanza dell'esercizio fisico per sviluppare armonicamente il proprio corpo.
--	---

Campo di esperienza: La conoscenza del mondo

Obiettivi di apprendimento	
Anni 3/4	Anni 5
● Contare oggetti, immagini, persone, aggiungere, togliere e valutare le quantità. ● Ordinare e raggruppare. ● Collocare persone, fatti ed eventi nel tempo. ● Localizzare e collocare se stesso, oggetti e persone. ● Conoscere la geografia minima del locale (la piazza, il parco, il campanile, la statua, il Comune).	● Orientarsi nel proprio ambiente di vita, riconoscendo elementi noti. ● Orientarsi nel tempo. ● Percepire la differenza tra oggetti antichi e moderni, tra costruzioni recenti e storiche. ● Concepire la differenza tra le diverse tipologie di abitato: paese, città, campagna ecc.

L'educazione civica per il primo e per il secondo ciclo di istruzione: traguardi per lo sviluppo delle competenze e obiettivi di apprendimento

Le Linee guida individuano traguardi per lo sviluppo delle competenze e obiettivi di apprendimento dell'educazione civica, da perseguire progressivamente a partire dalla scuola primaria e da conseguire entro il termine del secondo ciclo di istruzione.

I traguardi per lo sviluppo delle competenze e gli obiettivi di apprendimento delineano i risultati attesi in termini di competenze rispetto alle finalità e alle previsioni della Legge e sono raggruppati tenendo a riferimento i tre nuclei concettuali: Costituzione, Sviluppo economico e sostenibilità, Cittadinanza digitale. Per il primo ciclo di istruzione, gli obiettivi di apprendimento rappresentano la declinazione dei traguardi per lo sviluppo delle competenze e sono distinti per la scuola primaria e secondaria di primo grado.

NUCLEO CONCETTUALE: COSTITUZIONE
<i>COMPETENZA 1: 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>
<i>COMPETENZA 2: Interagire correttamente con le istituzioni nella vita quotidiana, nella partecipazione e nell'esercizio della cittadinanza attiva, 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>
<i>COMPETENZA 3: Rispettare le regole e le norme che governano lo stato di diritto, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, nel mondo del lavoro 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>
<i>COMPETENZA 4: Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico.</i>
NUCLEO CONCETTUALE: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'

COMPETENZA 5: <i>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.</i>
COMPETENZA 6: <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>
COMPETENZA 7: <i>Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali.</i>
COMPETENZA 8: <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>
COMPETENZA 9: <i>Maturare scelte e condotte di contrasto all'illegalità.</i>
NUCLEO CONCETTUALE: CITTADINANZA DIGITALE
COMPETENZA 10: <i>Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.</i>
COMPETENZA 11: <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>
COMPETENZA 12: <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>

SCUOLA PRIMARIA

Competenze chiave: Competenza alfabetica funzionale, Competenza multilinguistica, Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria, Competenza digitale, Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare, Competenza in materia di

cittadinanza, Competenza imprenditoriale, Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

CLASSI PRIME

NUCLEO TEMATICO COSTITUZIONE			
COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	DISCIPLINE
COMPETENZA 1	1.C.1 Condividere regole comunemente accettate.	Regole a scuola	Tutte le discipline
	1.C.2 Aiutare, singolarmente e in gruppo, coloro che presentino qualche difficoltà per favorire la collaborazione tra pari e l'inclusione di tutti.	Cittadinanza inclusiva Giornata internazionale delle persone con disabilità Giornata mondiale per la consapevolezza sull'autismo	Tutte le discipline
COMPETENZA 3	3.C.1 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.	Formule convenzionali di saluto, di richiesta, di ringraziamento Cartellone degli incarichi	Tutte le discipline
	3.C.2 Conoscere e applicare le principali norme di circolazione stradale.	Le regole del pedone	Tutte le discipline
COMPETENZA 4	4.C.1 Conoscere e attuare le principali regole per la cura della salute, della sicurezza e del benessere proprio e altrui,	Norme di igiene personale La sana merenda	Scienze Ed.fisica

	a casa, a scuola, nella comunità, dal punto di vista igienico-sanitario, alimentare, motorio, comportamentale.		Tecnologia
--	--	--	------------

NUCLEO TEMATICO: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ			
COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	DISCIPLINE
COMPETENZA 5	5.S.1 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.	Ciclo e riciclo Amici alberi	Tutte le discipline
COMPETENZA 6	6.S.1 Conoscere ed attuare i comportamenti adeguati a varie condizioni di rischio (sismico, vulcanico, idrogeologico, climatico, ...) anche in collaborazione con la Protezione civile.	Le norme di sicurezza in caso di emergenza	Geografia Ed.Fisica Scienze Tecnologia Matematica
COMPETENZA 7	7.S.1 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.	Educazione alimentare	Scienze Arte Geografia Tecnologia
COMPETENZA 8	8.E.1 Conoscere e spiegare il valore, la funzione e le semplici regole di uso del denaro nella vita quotidiana.	L'euro	Matematica

NUCLEO TEMATICO: CITTADINANZA DIGITALE			
COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	DISCIPLINE
COMPETENZA 10	10.D.1 Riconoscere semplici fonti di informazioni digitali.	Libri digitali	Tutte le discipline
COMPETENZA 11	11.D.1 Interagire con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.	Amico pc	Tutte le discipline

CLASSI SECONDE

NUCLEO TEMATICO COSTITUZIONE			
COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	DISCIPLINE
COMPETENZA 1	1.C.1 Condividere regole comunemente accettate.	La convivenza regolata in classe	Tutte le discipline
	1.C.2 Aiutare, singolarmente e in gruppo, coloro che presentino qualche difficoltà per favorire la collaborazione tra pari e l'inclusione di tutti.	La giornata della gentilezza	Tutte le discipline

	1.C.3 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.	La cura dell' ambiente comune (ambiente scolastico e luoghi pubblici) Rispetto e cura di ogni forma di vita	Scienze Geografia
COMPETENZA 2	2.C.1 Conoscere la storia della comunità locale, nazionale ed europea a partire dagli stemmi, dalle bandiere e dagli inni. Conoscere il valore e il significato dell'appartenenza alla comunità nazionale. Conoscere il significato di Patria	Presentazione dei simboli appartenenza alla propria nazione (la bandiera e l'inno)	Italiano Storia Geografia Arte Tecnologia Musica
	2.C.2 Conoscere l'Unione Europea e l'ONU. Conoscere il contenuto generale delle Dichiarazioni Internazionali dei diritti della persona e dell'infanzia. Individuare alcuni dei diritti previsti nell'ambito della propria esperienza concreta.	I Diritti dell'Infanzia	Storia Geografia
COMPETENZA 3	3.C.1 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.	La regole in classe e negli ambienti scolastici	Tutte le discipline
	3.C.2 Conoscere e applicare le principali norme di circolazione stradale.	Le regole del pedone e del ciclista	Tutte le discipline
COMPETENZA 4	4.C.1 Conoscere e attuare le principali regole per la cura	Norme di igiene personale	

	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.		Scienze Ed.fisica Tecnologia
--	--	--	------------------------------------

NUCLEO TEMATICO: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ			
COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	DISCIPLINE
COMPETENZA 5	5.S.1 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.	La raccolta differenziata e il riciclo	Tutte le discipline
COMPETENZA 6	6.S.1 Conoscere ed attuare i comportamenti adeguati a varie condizioni di rischio (sismico, vulcanico, idrogeologico, climatico, ...) anche in collaborazione con la Protezione civile.	Le norme di sicurezza in caso di emergenza	Geografia Ed.Fisica Scienze Tecnologia Matematica
COMPETENZA 7	7.S.1 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.	Uso consapevole delle risorse (acqua, luce...)	Scienze Arte Geografia Tecnologia
COMPETENZA 8	8.E.1 Conoscere e spiegare il valore, la funzione e le	L'euro, il suo valore e l'uso consapevole.	Matematica

	semplici regole di uso del denaro nella vita quotidiana.		
--	--	--	--

NUCLEO TEMATICO: CITTADINANZA DIGITALE			
COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	DISCIPLINE
COMPETENZA 10	10.D.1 Riconoscere semplici fonti di informazioni digitali.	L'utilizzo consapevole di Internet.	Tutte le discipline
COMPETENZA 11	11.D.1 Interagire con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.	Utilizzo corretto degli strumenti digitali.	Tutte le discipline

CLASSI TERZE

NUCLEO TEMATICO COSTITUZIONE			
COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	DISCIPLINE
COMPETENZA 1	1.C.1 Condividere regole comunemente accettate.	Le regole dell'organizzazione scolastica.	Tutte le discipline
	1.C.2 Aiutare, singolarmente e in gruppo, coloro che presentino qualche difficoltà per favorire la collaborazione tra pari e l'inclusione di tutti.	La Giornata Internazionale delle persone con Disabilità. La Giornata Mondiale per la consapevolezza sull'Autismo.	Tutte le discipline

	1.C.3 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.	La cura degli ambienti comuni (scolastico e luoghi pubblici). La Giornata della Terra.	Scienze Geografia
COMPETENZA 2	2.C.1 Conoscere la storia della comunità locale, nazionale ed europea a partire dagli stemmi, dalle bandiere e dagli inni. Conoscere il valore e il significato dell'appartenenza alla comunità nazionale. Conoscere il significato di Patria	Lo stemma della città. La maschera della città. Bandiera e inno nazionale.	Italiano Storia Geografia Arte Tecnologia Musica
	2.C.2 Conoscere l'Unione Europea e l'ONU. Conoscere il contenuto generale delle Dichiarazioni Internazionali dei diritti della persona e dell'infanzia. Individuare alcuni dei diritti previsti nell'ambito della propria esperienza concreta.	La Convenzione dei Diritti dell'Infanzia.	Storia Geografia
COMPETENZA 3	3.C.1 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.	Le regole della classe e dei vari ambienti scolastici.	Tutte le discipline
	3.C.2 Conoscere e applicare le principali norme di circolazione stradale.	Le regole del pedone e del ciclista.	Tutte le discipline
COMPETENZA 4	4.C.1 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.	L'educazione alimentare. Le regole per la sicurezza a casa e a scuola.	Scienze Ed.fisica Tecnologia

NUCLEO TEMATICO: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ

COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	DISCIPLINE
COMPETENZA 5	5.S.1 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.	La raccolta differenziata, il riciclo dei materiali e il riutilizzo di oggetti.	Tutte le discipline
	5.S.2.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.	Comportamenti per la tutela dell'ambiente.	Italiano Scienze Tecnologia Geografia,
COMPETENZA 6	6.S.1 Conoscere ed attuare i comportamenti adeguati a varie condizioni di rischio (sismico, vulcanico, idrogeologico, climatico, ...) anche in collaborazione con la Protezione civile.	Le situazioni di emergenza. Procedure di sicurezza in caso di emergenza	Geografia Ed.Fisica Scienze Tecnologia Matematica
	6.S.2.Individuare alcune trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico.	Il risparmio energetico	Scienze Tecnologia Geografia
COMPETENZA 7	7.S.1 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.	La Giornata Mondiale dell'acqua	Scienze Arte Geografia Tecnologia

COMPETENZA 8	8.E.1 Conoscere e spiegare il valore, la funzione e le semplici regole di uso del denaro nella vita quotidiana.	L'euro, il suo valore e l'uso consapevole.	Matematica
--------------	---	--	------------

NUCLEO TEMATICO: CITTADINANZA DIGITALE			
COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	DISCIPLINE
COMPETENZA 10	10.D.1 Riconoscere semplici fonti di informazioni digitali.	Conoscenza dei vari motori di ricerca.	Tutte le discipline
	10.D.2. Utilizzare le tecnologie per elaborare semplici prodotti digitali	Gli applicativi Word e Paint.	Tecnologia Matematica Italiano
COMPETENZA 11	11.D.1 Interagire con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.	Utilizzo del PC	Tutte le discipline
COMPETENZA 12	12.D.1 Conoscere i rischi connessi con l'utilizzo degli strumenti digitali in termini di sicurezza personale.	Regole per la condivisione di contenuti digitali	Tutte le discipline

CLASSI QUARTE

NUCLEO TEMATICO COSTITUZIONE

COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	DISCIPLINE
COMPETENZA 1	1.C.1 Individuare i diritti e i doveri che interessano la vita quotidiana di tutti i cittadini, anche dei più piccoli.	La Costituzione Diritto e dovere: “Giornata internazionale dell’Infanzia e dell’Adolescenza”	Geografia Italiano Storia
	1.C.2 Aiutare, singolarmente e in gruppo, coloro che presentino qualche difficoltà per favorire la collaborazione tra pari e l’inclusione di tutti.	Dichiarazione Universale dei diritti umani. Partecipazione all’attività di gruppo: collaborazione, mutuo aiuto, responsabilità reciproca.	Tutte le discipline
COMPETENZA 2	2.C.1 Conoscere la storia della comunità locale, nazionale ed europea a partire dagli stemmi, dalle bandiere e dagli inni. Conoscere il valore e il significato dell’appartenenza alla comunità nazionale. Conoscere il significato di Patria	Beni culturali e ambientali della città, della regione e dell’Italia. I simboli dell’identità nazionale: bandiera e inno. Regole condivise in classe e nella scuola.	Italiano Storia Geografia Arte Tecnologia Musica
	2.C.2 Conoscere l’Unione Europea e l’ONU. Conoscere il contenuto generale delle Dichiarazioni Internazionali dei diritti della persona e dell’infanzia. Individuare alcuni dei diritti previsti nell’ambito della propria esperienza concreta.	La Convenzione dei diritti per l’infanzia. Le organizzazioni internazionali, governative e non governative a sostegno della pace e dei diritti/doveri dei popoli.	Storia Geografia

COMPETENZA 4	4.C.1 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.	La salute e il benessere per tutti e per tutte le età. Regole da osservare per il benessere proprio e altrui: nell'ambiente domestico e familiare.	Scienze Ed.fisica Tecnologia
--------------	---	---	------------------------------------

NUCLEO TEMATICO: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ			
COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	DISCIPLINE
COMPETENZA 5	5.S.1 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.	Il riciclo e la raccolta differenziata. Realizzazione di un orto scolastico. Partecipazione a concorsi e progetti locali. Collaborazione con associazioni ambientali presenti sul territorio.	Tutte le discipline
	5.S.2.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.	Significato di ambiente Escursioni ed osservazioni sul territorio. Comportamenti rispettosi per la tutela ambientale.	Italiano Scienze Tecnologia Geografia,

COMPETENZA 6	6.S.1 Conoscere ed attuare i comportamenti adeguati a varie condizioni di rischio (sismico, vulcanico, idrogeologico, climatico, ...) anche in collaborazione con la Protezione civile.	Procedure di sicurezza da attuare in casi di emergenza. Formazione con la Protezione Civile	Geografia Ed.Fisica Scienze Tecnologia Matematica
	6.S.2.Individuare alcune trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico.Il cambiamento climatico e i suoi effetti sul mercato del lavoro e sull'occupazione giovanile.	Città e comunità sostenibili. Agire per il clima. La vita sott'acqua. La vita sulla Terra.	Scienze Tecnologia Geografia
COMPETENZA 7	7.S.1 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.	Acqua pulita e igiene. Energia pulita e accessibile.	Scienze Arte Geografia Tecnologia
COMPETENZA 8	8.E.1 Conoscere e spiegare il valore, la funzione e le semplici regole di uso del denaro nella vita quotidiana.	Lavoro dignitoso e crescita economica	Matematica
	8.E.2 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.	Giochi di ruolo: simulare situazioni di acquisto. Moneta unica europea. Spesa,guadagno,risparmio.	Tecnologia, Matematica

COMPETENZA 9	9.E.1 Conoscere le varie forme di criminalità, partendo dal rispetto delle regole che ogni comunità si dà per garantire la convivenza. Conoscere la storia dei vari fenomeni mafiosi, nonché riflettere sulle misure di contrasto. Conoscere il valore della legalità.	La Costituzione. Il Concetto di Legalità e le sue Infrazioni. La Storia delle Mafie.	Italiano Arte Storia Tecnologia Musica
--------------	--	--	--

NUCLEO TEMATICO: CITTADINANZA DIGITALE			
COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	DISCIPLINE
COMPETENZA 10	10.D.1 Riconoscere semplici fonti di informazioni digitali.	Conoscenza di siti web.	Tutte le discipline
	10.D.2. Utilizzare le tecnologie per elaborare semplici prodotti digitali	Principali applicativi per la creazione di contenuti digitali (Word, Power Point, Canva, PDF)	Tecnologia Matematica Italiano
COMPETENZA 11	11.D.1 Interagire con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.	La comunicazione digitale.	Tutte le discipline
	11.D.2 Conoscere e applicare le principali regole di partecipazione alle classi virtuali e alle piattaforme didattiche.	Generazioni connesse.	Tutte le discipline
COMPETENZA 12	12.D.1 Conoscere i rischi connessi con l'utilizzo degli strumenti digitali in termini di sicurezza personale.	Cyberbullismo. Dipendenza da internet e dai social media.	Tutte le discipline

		Adescamento online. Diffusione di contenuti privati.	
--	--	---	--

CLASSI QUINTE

NUCLEO TEMATICO COSTITUZIONE			
COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	DISCIPLINE
COMPETENZA 1	1.C.1 Conoscere i principi fondamentali della Costituzione e saperne individuare le implicazioni nella vita quotidiana e nelle relazioni con gli altri.	Evoluzione dei concetti di cittadinanza e diritti umani.	Storia Geografia Italiano
	1.C.2 Aiutare, singolarmente e in gruppo, coloro che presentino qualche difficoltà per favorire la collaborazione tra pari e l'inclusione di tutti.	Esempi di figure storiche di persone che si sono battute per i diritti umani. Analisi di inclusione e di solidarietà.	Tutte le discipline
	1.C.3 Riconoscere, evitare e contrastare forme di violenza e bullismo presenti nella comunità scolastica.	Definizioni di violenza e bullismo, analisi di casi di cronaca elaborazione di strategie per contrastare queste forme di comportamento.	Tutte le discipline

	1.C.4 Sviluppare la consapevolezza dell'appartenenza ad una comunità locale, nazionale ed europea	Europa, Stato, Italiano, Regione e città.	Storia Geografia
COMPETENZA 2	2.C.1 Conoscere la storia della comunità locale, nazionale ed europea a partire dagli stemmi, dalle bandiere e dagli inni. Conoscere il valore e il significato dell'appartenenza alla comunità nazionale. Conoscere il significato di Patria.	Storia dell'Unione Europea, nazionale e locale. Stemmi, bandiere e inni. Le realtà culturali e sociali presenti nel territorio nazionale ed europeo	Italiano Storia Geografia Arte Tecnologia Musica
	2.C.2 Conoscere l'Unione Europea e l'ONU. Conoscere il contenuto generale delle Dichiarazioni Internazionali dei diritti della persona e dell'infanzia. Individuare alcuni dei diritti previsti nell'ambito della propria esperienza concreta.	Giornata mondiale dei diritti umani. Giornata internazionale dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza. Giornata della disabilità.	Storia Geografia
	2.C.3 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.	Il funzionamento delle istituzioni locali. Incontri con la Polizia Locale.	Storia Geografia
	2.C.4 Conoscere gli Organi principali dello Stato (Presidente della Repubblica, Camera dei deputati e	Costituzione Italiana	Storia Geografia

	Senato della Repubblica e loro Presidenti, Governo, Magistratura) e le funzioni essenziali		
COMPETENZA 4	4.C.1 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.	Educazione alla salute e la prevenzione di malattie e infezioni. Attività motoria e benessere negli sport	Scienze Ed.fisica Tecnologia

NUCLEO TEMATICO: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ			
COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	DISCIPLINE
COMPETENZA 5	5.S.1 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.	La qualità dei parchi, delle strade, dei luoghi pubblici nel proprio quartiere. La mappa del quartiere: punti di forza e criticità.	Tutte le discipline

	5.S.2.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.	Le trasformazioni del proprio territorio nel tempo attraverso mappe storiche e immagini satellitari. Le cause e le conseguenze dell'inquinamento dell'aria, dell'acqua e del suolo.	Italiano Scienze Tecnologia Geografia
COMPETENZA 6	6.S.1 Conoscere ed attuare i comportamenti adeguati a varie condizioni di rischio (sismico, vulcanico, idrogeologico, climatico, ...) anche in collaborazione con la Protezione civile.	Le situazioni di emergenza simulate (terremoto, incendio) e le procedure di evacuazione adeguate. I numeri di emergenza e i ruoli dei soccorritori.	Geografia Ed.Fisica Scienze Tecnologia Matematica
	6.S.2.Individuare alcune trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico.	I fenomeni meteorologici estremi (ondate di calore, tempeste, siccità) e le loro conseguenze. Le cause del cambiamento climatico e i suoi effetti sul pianeta.	Scienze Tecnologia Geografia
COMPETENZA 7	7.S.1 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.	Risorse naturali e consumo responsabile	Scienze Arte Geografia

		L'impatto ambientale della produzione alimentare e dell'agricoltura intensiva.	Tecnologia
COMPETENZA 8	8.E.1 Conoscere e spiegare il valore, la funzione e le semplici regole di uso del denaro nella vita quotidiana.	La spesa al supermercato in situazione di simulazione, confrontando i prezzi e leggendo le etichette dei prodotti. I diversi metodi di pagamento (contanti, carte di credito, bonifico).	Matematica
	8.E.2 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.	Il budget personale o familiare, calcolare interessi semplici e composti.	Tecnologia, Matematica

COMPETENZA 9	9.E.1 Conoscere le varie forme di criminalità, partendo dal rispetto delle regole che ogni comunità si dà per garantire la convivenza. Conoscere la storia dei vari fenomeni mafiosi, nonché riflettere sulle misure di contrasto. Conoscere il valore della legalità.	La Costituzione italiana e i diritti e i doveri dei cittadini. Conoscere le principali figure istituzionali e le loro funzioni. Le forme di criminalità organizzata e misure di contrasto. Giornate della legalità	Italiano Arte Storia Tecnologia Musica
--------------	--	--	---

NUCLEO TEMATICO: CITTADINANZA DIGITALE			
COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	DISCIPLINE
COMPETENZA 10	10.D.1 Riconoscere semplici fonti di informazioni digitali.	Le fonti affidabili e non affidabili online (notizie, immagini, video). L'identificazione delle fake news.	Tutte le discipline
	10.D.2. Utilizzare le tecnologie per elaborare semplici prodotti digitali	I software di base per creare presentazioni, fogli di calcolo, disegni digitali.	Tecnologia Matematica Italiano

COMPETENZA 11	11.D.1 Interagire con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.	L'utilizzo corretto delle principali funzioni di un tablet e di un computer (navigazione web, posta elettronica, social media, videoconferenze).	Tutte le discipline
	11.D.2 Conoscere e applicare le principali regole di partecipazione alle classi virtuali e alle piattaforme didattiche.	Le regole della netiquette e dell'utilizzo delle classi virtuali e delle piattaforme didattiche.	Tutte le discipline
COMPETENZA 12	12.D.1 Conoscere i rischi connessi con l'utilizzo degli strumenti digitali in termini di sicurezza personale.	Il riconoscimento dei pericoli online (cyberbullismo, pedofilia, hacking). La protezione dei propri dati personali.	Tutte le discipline
	12.D.2 Conoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Riconoscere, evitare e contrastare le varie forme di bullismo e cyberbullismo.	Gli effetti dell'uso eccessivo dei dispositivi digitali sulla salute fisica e mentale.	Tutte le discipline

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Competenze chiave: Competenza alfabetica funzionale, Competenza multilinguistica, Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria, Competenza digitale, Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare, Competenza in materia di cittadinanza, Competenza imprenditoriale, Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

CLASSI PRIME

NUCLEO TEMATICO COSTITUZIONE

COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	DISCIPLINE
COMPETENZA 1	1.C.1. Identificare nella vita scolastica, familiare o di prossimità comportamenti idonei a tutelare: i principi di eguaglianza, solidarietà, libertà e responsabilità, la consapevolezza dell'appartenenza ad una comunità locale, nazionale, europea. Partecipare alla formulazione delle regole della classe e della scuola.	Regole della classe e regolamento scolastico	Tutte le discipline
	1.C.2. Riconoscere, evitare e contrastare forme di violenza e bullismo presenti nella comunità scolastica.	Contrasto alla violenza e al bullismo	Italiano Inglese Francese Musica Arte Tecnologia Religione Scienze motorie
	1.C.3. Curare gli ambienti, rispettare i beni pubblici e quelli privati così come le forme di vita affidate alla responsabilità delle classi.	Artt. 9 e 41 della Costituzione	Italiano Geografia Scienze Inglese Francese Arte Tecnologia
	1.C.4. 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	Collaborazione, empatia e inclusione	Tutte le discipline

	nella comunità).		
COMPETENZA 2	2.C.1. 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. Saperli illustrare in modo generale, anche con esempi riferiti all'esperienza.	Organi e funzioni del Comune, degli Enti locali e della regione	Geografia Storia Inglese Francese
COMPETENZA 3	3.C.1. 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 persona umana.	Regolamento scolastico: diritti e doveri degli alunni Uguaglianza, solidarietà e libertà	Tutte le discipline
	3.C.2. Conoscere i principali fattori di rischio dell'ambiente scolastico, adottare comportamenti idonei a salvaguardare la salute e la sicurezza proprie e altrui, contribuire a individuare i rischi e a definire comportamenti di prevenzione in tutti i contesti.	Fattori di rischio dell'ambiente scolastico e comportamenti preventivi	Italiano Geografia Scienze

NUCLEO TEMATICO: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ

NUCLEO TEMATICO: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ			
COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	DISCIPLINE

COMPETENZA 5	5.E.1. Conoscere il valore costituzionale del lavoro, i settori economici e le principali attività lavorative connesse, individuandone forme e organizzazioni nel proprio territorio.	Valore costituzionale del lavoro (art.4) Settori economici e attività	Geografia Inglese Francese
	5.E.2. Conoscere, attraverso lo studio e la ricerca, le cause dello sviluppo economico e delle arretratezze sociali ed economiche in Italia ed in Europa.	Cause dello sviluppo e delle arretratezze economiche e sociali in Italia e in Europa	Storia Geografia
	5.S.1. 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.	Tutela e decoro degli ambienti: azioni e comportamenti utili	Geografia Scienze Religione Inglese Francese
COMPETENZA 6	6.S.1. Individuare, analizzare, illustrare le cause delle trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico.	Cambiamento climatico: cause ed effetti.	Geografia Scienze
COMPETENZA 7	7.S.1. 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.	Tutela e valorizzazione del patrimonio artistico e culturale Valorizzazione e promozione di specificità turistiche e agroalimentari	Geografia Scienze Arte
	7.S.2. Conoscere e confrontare temi e problemi di tutela di ambienti e paesaggi italiani, europei e mondiali nella consapevolezza della finitezza delle risorse e della importanza di un loro uso responsabile, individuando allo scopo coerenti comportamenti personali e mettendo in atto quelli alla propria portata.	Risorse economiche: finitezza e uso responsabile	Scienze Arte Tecnologia

NUCLEO TEMATICO: CITTADINANZA DIGITALE

COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	DISCIPLINE
COMPETENZA 10	10.D.1. Utilizzare le tecnologie per integrare e rielaborare contenuti digitali in modo personale.	Utilizzo dei software di base	Tutte le discipline
COMPETENZA 11	11.D.1. Interagire con le principali tecnologie digitali, adattando la comunicazione allo specifico contesto.	Il manifesto della comunicazione non ostile	Tutte le discipline
	11.D.2. Conoscere e applicare le regole di corretto utilizzo degli strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer	La Netiquette	Tutte le discipline
	11.D.3. Utilizzare classi virtuali, forum di discussione a scopo di studio, di ricerca, rispettando le regole della riservatezza, della <i>netiquette</i> e del diritto d'autore.	Google classroom La netiquette Il diritto d'autore	Tutte le discipline
COMPETENZA 12	12.D.1. Valutare con attenzione ciò che di sé si consegna agli altri in rete, rispettando le identità, i dati e la reputazione altrui	L'identità digitale	Italiano Tecnologia
	12.D.2. 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.	Rischi di internet	Tutte le discipline

CLASSI SECONDE

NUCLEO TEMATICO COSTITUZIONE			
COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	DISCIPLINE
COMPETENZA 1	1.C.1. 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. Riconoscere, evitare e contrastare, anche con l'aiuto degli adulti, le forme di violenza fisica e psicologica, anche in un contesto virtuale.	Art. 3 della Costituzione Lotta alla discriminazione e al razzismo	Italiano Storia Inglese Francese
	1.C.2. Riconoscere, evitare e contrastare forme di violenza e bullismo presenti nella comunità scolastica.	Contrasto alla violenza e al bullismo	Tutte le discipline
	1.C.3. 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).	Collaborazione, empatia e inclusione	Tutte le discipline
COMPETENZA 2	2.C.1. 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. Sperimentare le regole di democrazia diretta e rappresentativa.	Ordinamento della Repubblica Simulazione di cittadinanza attiva	Italiano Storia Geografia
	2.C.2. Conoscere la storia e il significato della bandiera	Conoscenza del significato	Italiano

	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. Approfondire il significato di Patria e le relative fonti costituzionali (articolo 52).	delle bandiere e degli stemmi Conoscenza degli Inni nazionale ed europeo	Storia Inglese Francese Arte Musica
	2.C.3. 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.	Unione europea: formazione e istituzioni Carta dei diritti fondamentali dell'Unione Europea Dichiarazione internazionale dei diritti umani Dichiarazione internazionale dei diritti dell'infanzia	Geografia
COMPETENZA 3	3.C.1. Conoscere i principali fattori di rischio dell'ambiente scolastico, adottare comportamenti idonei a salvaguardare la salute e la sicurezza proprie e altrui, contribuire a individuare i rischi e a definire comportamenti di prevenzione in tutti i contesti.	Fattori di rischio dell'ambiente scolastico e comportamenti preventivi	Scienze Tecnologia
COMPETENZA 4	4.C.1. 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	Art. 32 della Costituzione Educazione alla salute: alimentazione e stile di vita	Scienze Scienze motorie Inglese Francese

	regime alimentare.	sano	
--	--------------------	------	--

NUCLEO TEMATICO: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ			
COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	DISCIPLINE
COMPETENZA 5	5.E.1. Conoscere, attraverso lo studio e la ricerca, le cause dello sviluppo economico e delle arretratezze sociali ed economiche in Italia ed in Europa.	Cause dello sviluppo e delle arretratezze economiche e sociali in Europa	Storia Geografia
COMPETENZA 6	6.S.1. 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.	Educazione ambientale Protezione civile	Scienze Tecnologia
COMPETENZA 7	7.S.1. Conoscere e confrontare temi e problemi di tutela di ambienti e paesaggi italiani, europei e mondiali nella consapevolezza della finitezza delle risorse e della importanza di un loro uso responsabile, individuando allo scopo coerenti comportamenti personali e mettendo in atto quelli alla propria portata.	Risorse economiche: finitezza e uso responsabile	Arte Tecnologia Geografia

NUCLEO TEMATICO: CITTADINANZA DIGITALE			
COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	DISCIPLINE

COMPETENZA 10	10.D.1. Utilizzare le tecnologie per integrare e rielaborare contenuti digitali in modo personale.	Uso di software di base	Tutte le discipline
	10.D.2. Individuare le fonti di provenienza, le modalità e gli strumenti di diffusione delle notizie nei media digitali.	Notizie: fonti, modalità e strumenti di diffusione	Italiano Tecnologia
COMPETENZA 11	11.D.1. Interagire con le principali tecnologie digitali, adattando la comunicazione allo specifico contesto.	Il Manifesto della comunicazione non ostile	Tutte le discipline
	11.D.2. Conoscere e applicare le regole di corretto utilizzo degli strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer	La netiquette	Tutte le discipline
	11.D.3. Utilizzare classi virtuali, forum di discussione a scopo di studio, di ricerca, rispettando le regole della riservatezza, della <i>netiquette</i> e del diritto d'autore.	Google classroom La netiquette Il diritto d'autore	Tutte le discipline
COMPETENZA 12	12.D.1. Valutare con attenzione ciò che di sé si consegna agli altri in rete, rispettando le identità, i dati e la reputazione altrui	L'identità digitale	Italiano Tecnologia
	12.D.2. 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.	Rischi di internet: dipendenza dalla rete e dal gaming Bullismo e cyberbullismo	Tutte le discipline

CLASSI TERZE

NUCLEO TEMATICO COSTITUZIONE

COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	DISCIPLINE
COMPETENZA 1	1.C.1. 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.	Costituzione della Repubblica Italiana: struttura e principali articoli sui diritti e doveri	Italiano Francese
	1.C.2. 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. Riconoscere, evitare e contrastare, anche con l'aiuto degli adulti, le forme di violenza fisica e psicologica, anche in un contesto virtuale.	Diritti civili e libertà personali Diritti etico-sociali Parità di genere	Italiano Religione Tecnologia?
	1.C.3. Riconoscere, evitare e contrastare forme di violenza e bullismo presenti nella comunità scolastica.	Contrasto alla violenza e al bullismo	Tutte le discipline
	1.C.4. 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).	Educazione alla solidarietà e al volontariato	Tutte le discipline
COMPETENZA 2	2.C.1. 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	Conoscenza delle bandiere e dei simboli della Repubblica italiana e dell'Unione europea	Storia Musica Francese

	l'inno europeo e la sua origine. Approfondire la storia della comunità locale. Approfondire la storia della comunità nazionale. Approfondire il significato di Patria e le relative fonti costituzionali (articolo		
	2.C.2. 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.	L'Organizzazione delle Nazioni Unite e le sue agenzie specializzate Dichiarazione internazionale dei diritti umani Diritto alla pace	Geografia Storia Francese
COMPETENZA 3	3.C.1. Conoscere i principali fattori di rischio dell'ambiente scolastico, adottare comportamenti idonei a salvaguardare la salute e la sicurezza proprie e altrui, contribuire a individuare i rischi e a definire comportamenti di prevenzione in tutti i contesti.	Fattori di rischio dell'ambiente scolastico e comportamenti preventivi	Scienze Tecnologia
	3.C.2. Conoscere e applicare le norme di circolazione stradale, adottando comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza per sé e per gli altri.	Educazione stradale: regole e cautele per la sicurezza	Tecnologia
COMPETENZA 4	4.C.1. 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.	Educazione alla salute: le dipendenze	Tutte le discipline

NUCLEO TEMATICO: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ

COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	DISCIPLINE
COMPETENZA 5	5.E.1. Conoscere le condizioni della crescita economica. Comprimerne l'importanza per il miglioramento della qualità della vita e ai fini della lotta alla povertà.	Disuguaglianze tra Nord e Sud del mondo Sviluppo sostenibile ed economia circolare	Geografia Francese
	5.E.2. 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.	Lavoro e tutela dei lavoratori	Geografia Storia Tecnologia
	5.S.1. 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 richiamato dall'articolo 9, comma 3, della Costituzione: risparmio energetico, smaltimento e riutilizzo dei rifiuti, forme di economia circolare.	La globalizzazione Sviluppo sostenibile ed economia circolare	Scienze
	5.E.3. Analizzare e conoscere il funzionamento degli strumenti predisposti dallo Stato e dalle Istituzioni per tutelare salute, sicurezza e benessere collettivo, ed individuarne il significato in relazione ai principi costituzionali di responsabilità, solidarietà e sicurezza.	Strumenti per la tutela della salute, della sicurezza e del benessere collettivo	Italiano Inglese Francese

	5.S.2. 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.	Il patrimonio artistico-culturale e dei beni comuni I siti patrimonio dell'Unesco	Italiano Arte
	5.S.3 Mettere in relazione gli stili di vita delle persone e delle comunità con il loro impatto sociale, economico ed ambientale.	Stili di vita Impronta ecologica	Scienze motorie Tecnologia
COMPETENZA 7	7.S.1. Conoscere e confrontare temi e problemi di tutela di ambienti e paesaggi italiani, europei e mondiali nella consapevolezza della finitezza delle risorse e della importanza di un loro uso responsabile, individuando allo scopo coerenti comportamenti personali e mettendo in atto quelli alla propria portata.	Produzioni e consumi responsabili	Italiano Geografia Tecnologia Arte
COMPETENZA 8	8.E.1. 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. Applicare nell'esperienza concreta, nella gestione delle proprie risorse, i concetti di guadagno/ricavo, spesa, risparmio, investimento. Conoscere il valore della proprietà privata.	Educazione economica: gestione delle risorse	Matematica
	8.E.2. Riconoscere l'importanza e la funzione del denaro, riflettendo sulle scelte individuali in situazioni pratiche e di diretta esperienza.	Funzione del denaro	Matematica
COMPETENZA 9	9.S.1. Individuare le possibili cause e comportamenti che	Legalità e giustizia	Italiano

	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. Conoscere la storia dei vari fenomeni mafiosi, nonché riflettere sulle misure di contrasto. Riconoscere il principio che i beni pubblici sono beni di tutti.	Lotta alla mafia	Storia Inglese Francese Scienze Tecnologia Arte Musica Religione
--	--	------------------	--

NUCLEO TEMATICO: CITTADINANZA DIGITALE			
COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	DISCIPLINE
COMPETENZA 10	10.D.1. Ricercare, analizzare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali, riconoscendone l'attendibilità e l'autorevolezza.	Analisi e valutazione di contenuti digitali Fake news	Tutte le discipline
	10.D.2. Utilizzare le tecnologie per integrare e rielaborare contenuti digitali in modo personale.	Uso di software di base	Tutte le discipline
	10.D.3. Individuare le fonti di provenienza, le modalità e gli strumenti di diffusione delle notizie nei media digitali.	Notizie: fonti, modalità e strumenti di diffusione	Italiano Tecnologia

COMPETENZA 11	11.D.1. Interagire con le principali tecnologie digitali, adattando la comunicazione allo specifico contesto.	Il Manifesto della Comunicazione non ostile	Tutte le discipline
	11.D.2. Conoscere e applicare le regole di corretto utilizzo degli strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer	La netiquette	Tutte le discipline
	11.D.3. Utilizzare classi virtuali, forum di discussione a scopo di studio, di ricerca, rispettando le regole della riservatezza, della <i>netiquette</i> e del diritto d'autore.	Google classroom La netiquette Il diritto d'autore	Tutte le discipline
COMPETENZA 12	12.D.1. Creare e gestire la propria identità digitale controllando la circolazione dei propri dati personali attraverso diverse forme di protezione dei dispositivi e della privacy.	L'identità digitale La tutela della privacy	Tecnologia
	12.D.2. 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.	Rischi di internet: dipendenza dalla rete e dal gaming Bullismo e cyberbullismo	Tutte le discipline
	12.D.3. Valutare con attenzione ciò che di sé si consegna agli altri in rete, rispettando le identità, i dati e la reputazione altrui.	L'identità digitale	Italiano Tecnologia