



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITA'
E DELLA RICERCA
DIREZIONE DIDATTICA STATALE "F. RASETTI"
06061 – Via Carducci n.25 – Castiglione del Lago
Codice fiscale 80005650546
Tel. 075/951134 - Fax 075/951254
e.mail: pgce021002@istruzione.it
www.dirclago.edu.it

“Siamo chiamati a essere costruttori,
non vittime del futuro”
Richard Buckminster Fuller



CURRICOLO VERTICALE DI EDUCAZIONE CIVICA

AA.SS. 2020/2023

PREMESSA

- ❖ La legge n° 92 del 20 agosto 2019 introduce l'insegnamento dell'Educazione Civica a partire da questo anno scolastico, 2020/2021.
- ❖ Il testo di legge prevede un curriculum di almeno 33 ore annue valutato come una disciplina a sé, anche se svolto in forma trasversale.
- ❖ La norma richiama il principio della trasversalità dell'insegnamento dell'Educazione Civica, in ragione della pluralità degli obiettivi di apprendimento e delle competenze attese, non ascrivibili a una singola disciplina e neppure esclusivamente disciplinari.
- ❖ Ciò permette all'Educazione Civica di superare i canoni di una tradizionale disciplina, poiché ciascuna materia si prospetta come parte integrante della formazione civica e sociale degli alunni, in coerenza con i processi di crescita di ogni bambino. Inoltre, assumendo più propriamente la valenza di matrice valoriale trasversale, l'Educazione Civica si coniuga con le discipline di studio per sviluppare processi di interconnessione tra saperi disciplinari ed extradisciplinari e per evitare superficiali e improduttive aggregazioni di contenuti teorici.
- ❖ In tale ottica i docenti sono consapevoli di essere "...chiamati non a insegnare cose diverse e straordinarie, ma a selezionare le informazioni essenziali che devono divenire conoscenze durevoli, a predisporre percorsi e ambienti di apprendimento affinché le conoscenze alimentino abilità e competenze culturali, metacognitive, metodologiche e sociali per nutrire la cittadinanza attiva" (*Indicazioni nazionali e nuovi scenari, 2017*).
- ❖ L'educazione civica si pone dentro un meccanismo più ampio, culturale e diffuso presente da sempre nel nostro PTOF: nella sua vision e mission, nelle finalità e nelle iniziative di ampliamento dell'offerta formativa messe in campo.
- ❖ Sulla base della norma, nella nostra Scuola l'insegnamento dell'educazione civica è affidato, in contitolarità, ai docenti di classe che individuate le competenze e gli obiettivi da sviluppare, sulla base delle competenze del curriculum, si accordano per la loro realizzazione.
- ❖ Il docente coordinatore di classe acquisisce dai docenti del team gli elementi conoscitivi, desunti da prove già previste, o attraverso la valutazione della partecipazione alle attività progettuali e di potenziamento dell'offerta formativa, ha cura di favorire l'opportuno lavoro preparatorio di équipe, prevede specifici momenti di programmazione interdisciplinare, raccoglie le valutazioni dei colleghi e registra la proposta di voto collegialmente assegnata.
- ❖ I criteri di valutazione deliberati dal Collegio dei Docenti per le singole discipline e già inseriti nel PTOF saranno integrati in modo da ricomprendere anche la valutazione dell'insegnamento di educazione civica.

NUCLEI CONCETTUALI

“...Le Linee guida si sviluppano intorno a tre nuclei concettuali che costituiscono i pilastri della Legge...”

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

La scuola è la prima palestra di democrazia, qui gli alunni si confrontano con regole da rispettare e vivono nella quotidianità esperienze di partecipazione attiva che costituiscono il primo passo verso il loro futuro di cittadini attivi, consapevoli e responsabili.

Formare il cittadino responsabile e attivo significa non solo insegnare le norme fondamentali degli ordinamenti di cui siamo parte, ma anche aiutare i bambini a trovare dentro di sé e nella comprensione degli altri le basi affettive ed etiche da cui dipendono sia il rispetto delle norme esistenti, sia l'impegno a volerne di migliori, “i comportamenti quotidiani delle organizzazioni e delle persone devono sempre trovare coerenza con la Costituzione, che rappresenta il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese.”

Rientrano in questo nucleo, oltre alla conoscenza della Carta Costituzionale, anche l'ordinamento dello Stato, delle Regioni, degli Enti Locali, ma anche le Organizzazioni Nazionali ed Internazionali...

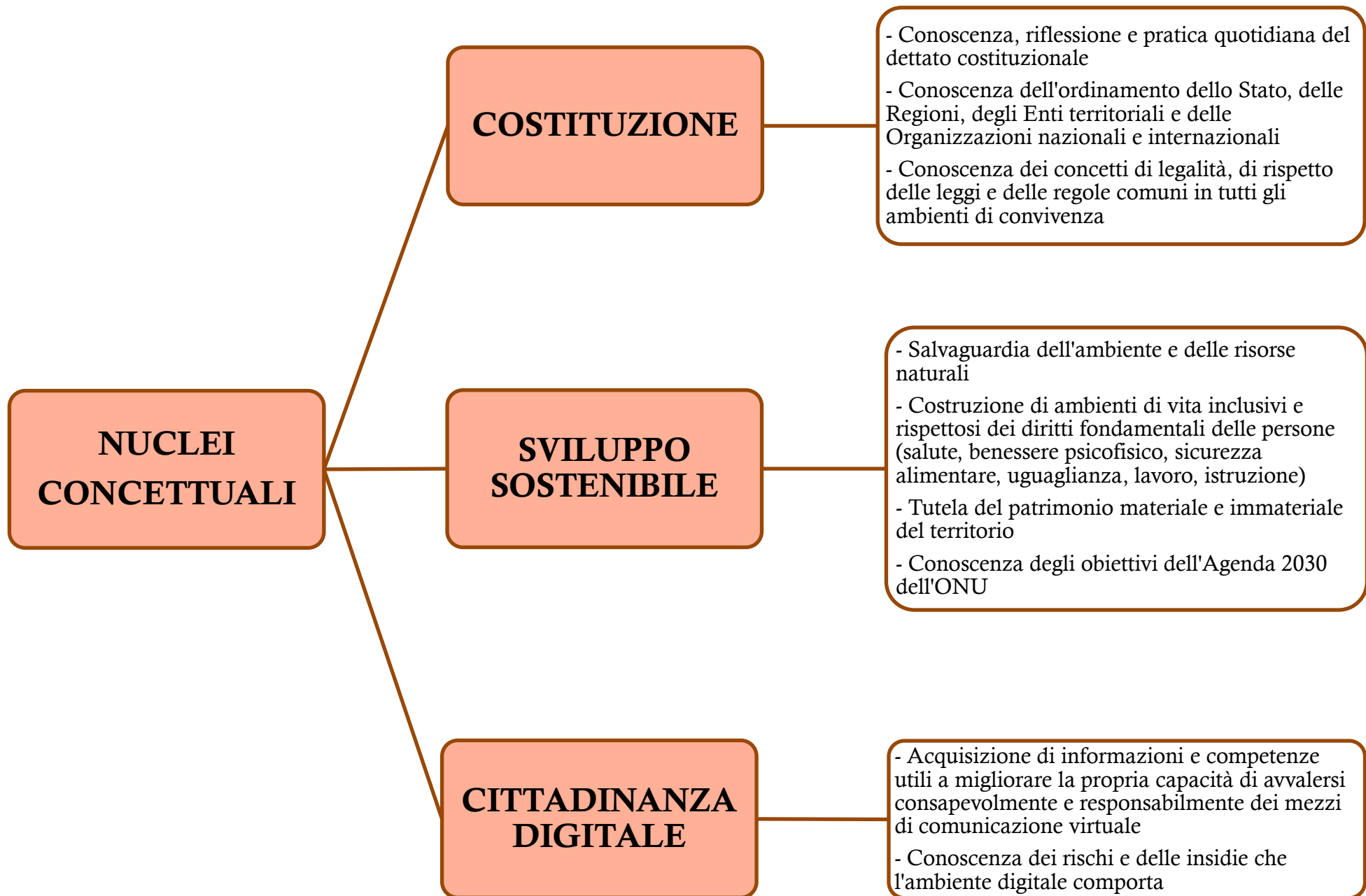
Ruolo importante hanno i concetti di legalità, di rispetto delle leggi e delle regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza...

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

Essere cittadini attivi quando si parla di “ambiente” significa essere in grado di contribuire alla salvaguardia dell'ambiente, non solo con i nostri comportamenti privati e pubblici ma anche con il nostro intervento nelle decisioni collettive. Vuol dire quindi conoscere l'ambiente per rispettarlo, con un nuovo senso di responsabilità. Il dibattito a livello mondiale sulla difesa dell'ambiente, sui cambiamenti climatici, sui problemi energetici e sui recenti impegni assunti in sede internazionale, testimonia come l'educazione ambientale e allo sviluppo sostenibile rappresentino oggi una sfida non più procrastinabile per responsabilizzare tutti i cittadini ad assumere comportamenti e stili di vita all'insegna del rispetto dell'ambiente. Lo sviluppo sostenibile richiama la necessità di conciliare due obiettivi fondamentali per la società contemporanea: tutelare gli ecosistemi e promuovere lo sviluppo socio-economico. Rientra in quest'ottica la conoscenza degli obiettivi dell'Agenda 2030 dell'ONU relativi alla salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, della convivenza e dello sviluppo sostenibile. Gli obiettivi riguardano anche la costruzione di ambienti di vita, la scelta di modi di vivere inclusivi e rispettosi dei diritti fondamentali delle persone, primi fra tutti la salute, il benessere psico-fisico, la sicurezza alimentare, l'uguaglianza tra soggetti, il lavoro dignitoso, un'istruzione di qualità, la tutela dei patrimoni materiali e immateriali della comunità.

3. CITTADINANZA DIGITALE

Essere cittadini attivi nell'utilizzo della rete significa avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali, acquisire consapevolezza degli effetti delle azioni del singolo nella rete e di una nuova forma di responsabilità privata e collettiva, con lo scopo di prevenire anche azioni di “cyberbullismo”. L'obiettivo è quello di accompagnare la formazione tecnologica, non più solo come conoscenza e utilizzo degli strumenti digitali, ma soprattutto del tipo di approccio agli stessi con percorsi di apprendimento volti a far emergere i ruoli di ciascun alunno per la realizzazione di una adeguata cittadinanza digitale della “generazione web”. Sviluppare questa capacità a scuola significa da una parte consentire l'acquisizione di informazioni e competenze utili a migliorare questo nuovo e così radicato modo di stare nel mondo, dall'altra mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta, considerando anche le conseguenze sul piano concreto, poiché tutte le età hanno il diritto e la necessità di esserne correttamente informate.



EDUCAZIONE CIVICA NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

L'introduzione dell'educazione civica nella scuola dell'infanzia, prevista dalla Legge, pone l'avvio di iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza responsabile.

Tutti i campi di esperienza individuati dalle Indicazioni nazionali per il curricolo 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 progressiva maturazione del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere, della prima conoscenza dei fenomeni culturali.

Attraverso la mediazione del gioco, delle attività educative e didattiche e delle attività di routine i bambini potranno essere guidati ad esplorare l'ambiente naturale e quello umano in cui vivono e a maturare atteggiamenti di curiosità, interesse, rispetto per tutte le forme di vita e per i beni comuni.

Il costante approccio concreto, attivo e operativo all'apprendimento potrà essere finalizzato anche alla inizializzazione virtuosa ai dispositivi tecnologici, rispetto ai quali gli insegnanti potranno richiamare i comportamenti positivi e i rischi connessi all'utilizzo, con l'opportuna progressione in ragione dell'età e dell'esperienza.(D.M. 35 del 22 giugno 2020)

ANNI TRE

CAMPI D'ESPERIENZA	COMPETENZE	OBIETTIVI	CONOSCENZE	AZIONI DIDATTICHE
IL SÉ E L'ALTRO	Prendere consapevolezza della propria identità Raccontare il proprio vissuto Usare il linguaggio e saper interagire	-Percepisce e riconosce se stesso. -Accetta i compagni nel gioco e le diversità presenti nel gruppo -Riconosce la figura dell'adulto come punto di riferimento e scopre la necessità di rispettare le regole -Conosce e rispetta le regole di convivenza.	Io e il mio corpo Alla scoperta degli altri: somiglianze e differenze Litigi e abbracci La scuola e le regole	Giochi finalizzati alla conoscenza del proprio corpo Calendario delle presenze: il mio contrassegno e quello degli altri. Costruzione di cartelloni sulle regole Gioco simbolico Conversazioni guidate Uso di video educativo-didattici
IL CORPO E IL MOVIMENTO	Aver consapevolezza del proprio corpo Acquisire norme igieniche e corrette norme alimentari	-Mostra una adeguata autonomia rispetto ai propri bisogni. -Rispetta semplici norme igienico-sanitarie		
IMMAGINI SUONI E COLORI	Esprimersi spontaneamente attraverso l'attività grafico-pittorica e plastico-manipolativa	-Inizia a conoscere e mostra interesse verso diversi tipi di linguaggio.		
I DISCORSI E LE PAROLE	Ascoltare e comprendere	-Ascolta e interagisce con adulti e bambini.		
CONOSCENZA DEL MONDO	Osservare l'ambiente preso in esame e riferire Manipolare e scoprire le proprietà di materiali diversi	-Riconosce la propria appartenenza ad un gruppo (a casa, a scuola, con i compagni). -Rispetta semplici regole della vita di gruppo. -Osserva e mostra curiosità verso l'ambiente, gli esseri viventi adottando atteggiamenti rispettosi		
COMPETENZE INFORMATICHE	Assistere in piccolo gruppo a giochi e rappresentazioni multimediali	-Mostra interesse verso l'uso dei mezzi informatici a supporto delle varie attività.		
			Totale ore annue	33

ANNI QUATTRO

CAMPI D'ESPERIENZA	COMPETENZE	OBIETTIVI	CONOSCENZE	AZIONI DIDATTICHE
IL SÉ E L'ALTRO	Rafforzare l'autonomia e la conoscenza di sé Imparare a comunicare e gestire le proprie emozioni Accogliere le diversità come valore positivo Rispettare, aiutare gli altri e iniziare a crescere nel rispetto dei propri diritti e doveri	-Comunica consapevolmente i propri sentimenti e le proprie esigenze. -Sa individuare le relazioni parentali. -Rispetta le regole della vita di gruppo comprendendo i bisogni degli altri. -Sa rispettare ogni diversità. -Gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con i compagni utilizzando spazi, strumenti e materiali.	Le emozioni a scuola. La mia famiglia. La mia sezione, la mia scuola.	Costruzione di diari personali Giochi finalizzati, giochi di squadra Costruzione di calendari
IL CORPO E IL MOVIMENTO	Costruire una positiva immagine di sé. Affinare le capacità senso-percettive del proprio corpo. Acquisire con maggiore consapevolezza norme igieniche e corrette norme alimentari.	-Mostra una progressiva autonomia rispetto ai propri bisogni. -Interiorizza semplici norme igienico-sanitarie	Le regole a scuola Gli spazi scolastici ... ad ognuno il suo regolamento Il rispetto delle regole. Alla scoperta degli altri.	Conversazioni guidate Cartelloni a tema Oggi a chi tocca... incarichi e responsabilità
IMMAGINI SUONI E COLORI	Esprimersi spontaneamente attraverso l'attività grafico-pittorica e plastico-manipolativa	-Comunica ed esprime le proprie emozioni attraverso linguaggi creativi.		Attività di osservazione e classificazione
I DISCORSI E LE PAROLE	Acquisire fiducia nelle proprie capacità verbali Esprimere verbalmente, raccontare e dialogare nel rispetto dell'altro	-Discute e si confronta con adulti e bambini. -Riesce a gestire conflitti	Le regole per affrontare un'emergenza	Visione di video
LA CONOSCENZA DEL MONDO	Osservare l'ambiente di riferimento e raccogliere dati Osservare un processo di trasformazione e coglierne gli elementi	-Sviluppa il senso di appartenenza ad una comunità. -Scopre il senso dell'identità personale e di appartenenza al gruppo classe. -Esplora e conosce la natura adottando atteggiamenti rispettosi verso tutti gli esseri viventi e l'ambiente.		
COMPETENZE INFORMATICHE	Eseguire semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer Visionare immagini presentate dall'insegnante.	-Si avvicina all'uso dei mezzi informatici a supporto delle varie attività		Uso di software elementari e semplici giochi
			Totale ore annue	33

ANNI CINQUE

CAMPI D'ESPERIENZA	COMPETENZE	OBIETTIVI	CONOSCENZE	AZIONI DIDATTICHE
IL SÉ E L'ALTRO	Rafforzare l'autonomia, la stima di sé Conoscere le tradizioni familiari, il valore delle feste ed i loro aspetti più significativi Crescere insieme agli altri in una prospettiva interculturale Sviluppare comportamenti collaborativi e solidali Crescere nel rispetto dei propri diritti e doveri per diventare cittadini del mondo.	-Sviluppa atteggiamenti di sicurezza, stima di sé e fiducia nelle proprie capacità. -Sa riconoscere ed esprimere sentimenti ed emozioni controllandoli in maniera adeguata. -Sa ricostruire eventi della propria storia personale. -Mette a confronto la propria storia con quella degli altri. -Conosce e rispetta le regole di convivenza. -Accoglie la diversità come ricchezza. -Collabora con gli altri in una prospettiva interculturale	Le emozioni a scuola: allegro, triste, spaventato, arrabbiato. La propria storia personale. Cura della persona La consapevolezza delle emozioni a scuola. Regole a scuola e fuori.	Racconti di esperienze vissute. Costruzione di diari personali Giochi finalizzati, giochi di squadra Costruzione di calendari, tabelle e mappe per conoscere eventi salienti della propria storia personale e della propria comunità
IL CORPO E IL MOVIMENTO	Padroneggiare il corpo e prendere coscienza delle sue potenzialità Esprimere e comunicare con il corpo entrando in relazione con gli altri Acquisire con consapevolezza norme igienico-sanitarie.	-Mostra una progressiva autonomia rispetto ai propri bisogni. -Interiorizza semplici norme igienico-sanitarie	Conosco gli altri ed utilizzo parole gentili. I miei diritti e i miei doveri.	Conversazioni guidate Cartelloni a tema: illustrare con simboli convenzionali le regole
IMMAGINI SUONI E COLORI	Usare in maniera autonoma e creativa le diverse tecniche espressive	-Comunica ed esprime le proprie emozioni attraverso linguaggi creativi.	Io e le educazioni: salute, alimentare, ambientale, sicurezza stradale.	Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli: incarichi e responsabilità
I DISCORSI E LE PAROLE	Riferire esperienze e vissuti con precisione inserendo riflessioni personali Descrivere, raccontare, dialogare con il gruppo dei pari e con gli adulti	-Riconosce e discute insieme le situazioni che suscitano vari sentimenti. -Discute e si confronta con adulti e bambini. -Gestisce verbalmente conflitti -Interiorizza le regole dello star bene insieme riflettendo sul valore morale delle proprie azioni		Attività di osservazione, classificazione e sperimentazione.
LA CONOSCENZA DEL MONDO	Osservare l'ambiente di riferimento e raccogliere dati Osservare un processo di trasformazione, ne coglie gli elementi e formula ipotesi	-Conosce, valorizza le diversità e riconosce il valore e la dignità di ogni soggetto, sviluppando il senso di responsabilità dell'accoglienza e dell'appartenenza ad un gruppo. -Sa riconoscere, comprendere e rispettare norme di comportamento comprendendo i bisogni e le intenzioni degli altri e superando il proprio punto di vista. -Esplora e conosce la natura adottando atteggiamenti rispettosi verso tutti gli esseri viventi e l'ambiente.	Concetti ecosostenibili: rispetto della natura e dei diversi ambienti	Esperienze dirette e formulazione di ipotesi Visione di video interattivi e/o multimediali

COMPETENZE INFORMATICHE	Familiarizzare con la multimedialità e comprendere i messaggi in maniera adeguata all'età	<ul style="list-style-type: none"> -Si avvicina all'uso dei mezzi informatici a supporto delle varie attività. -Inizia ad usare in maniera consapevole i dispositivi tecnologici -Gioca e lavora in modo costruttivo e creativo cooperando nella realizzazione di un progetto comune. 	Uso di pc e piccoli software.	Uso di software, giochi: coding unplugged, pixel art
	Totale ore annue			33

RUBRICA DI VALUTAZIONE – SCUOLA DELL’INFANZIA

Nuclei tematici	Indicatori	Valutazione Livelli
COSTITUZIONE <i>(Costruzione del sé, conoscenza delle regole comuni, legalità, diritti e doveri, solidarietà)</i>	Riconosce i propri pensieri, i propri stati d’animo, le proprie emozioni; utilizza informazioni, provenienti dalle esperienze quotidiane (a scuola, a casa, con gli altri), in modo appropriato alla situazione. Conosce, comprende, rispetta e condivide la necessità di regole di convivenza. Ha interiorizzato i diritti e doveri propri e altrui. Riconosce e accoglie la diversità come ricchezza. Comprende e usa la lingua italiana (narrazioni, regole, indicazioni operative); utilizza gesti, immagini, suoni ed esprime le proprie esperienze, sentimenti, opinioni, avvalendosi dei diversi linguaggi sperimentati in modo appropriato nei vari contesti relazionali. Esprime in modo adeguato i propri bisogni e autonomamente porta a termine il compito assegnato. Ha interiorizzato e sa mettere in atto semplici norme igienico-sanitarie.	4
	Riconosce i propri pensieri, i propri stati d’animo, le proprie emozioni; utilizza informazioni, provenienti dalle esperienze quotidiane (a scuola, a casa, con gli altri), in modo corretto alla situazione. Conosce, comprende e rispetta le regole di convivenza. È consapevole dei propri diritti e doveri. Riconosce e accoglie la diversità. Comprende e usa la lingua italiana (narrazioni, regole, indicazioni operative); utilizza gesti, immagini, suoni ed esprime le proprie esperienze, sentimenti, opinioni, avvalendosi dei diversi linguaggi sperimentati in modo corretto. Esprime i propri bisogni e autonomamente porta a termine il compito assegnato. Sa mettere in atto semplici norme igienico-sanitarie.	3
	Sollecitato riconosce, nel complesso, i propri pensieri, i propri stati d’animo, le proprie emozioni e utilizza informazioni, provenienti dalle esperienze quotidiane (a scuola, a casa, con gli altri). Comprende e rispetta le regole se stimolato dall’insegnante. Percepisce l’esistenza di diritti e doveri e cerca di rispettarli. Riconosce la diversità. Sollecitato comprende e usa la lingua italiana (narrazioni, regole, indicazioni operative); utilizza gesti, immagini, suoni ed esprime le proprie esperienze, sentimenti, opinioni, avvalendosi dei diversi linguaggi sperimentati in modo discretamente adeguato. Sollecitato esprime in modo adeguato i propri bisogni e porta a termine il compito assegnato. Conosce semplici norme igienico-sanitarie.	2
	Guidato riconosce i propri pensieri, i propri stati d’animo, le proprie emozioni e utilizza semplici informazioni, provenienti dalle esperienze quotidiane (a scuola, a casa, con gli altri). Ha bisogno del sostegno dell’adulto per rispettare le regole. Comprende con difficoltà l’importanza dei diritti e doveri. Inizia a riconoscere la diversità. Guidato comprende e usa la lingua italiana (narrazioni, regole, indicazioni operative) ed utilizza gesti, immagini e suoni. Guidato esprime i propri bisogni e raramente porta a termine il compito assegnato. Mette in atto semplici norme igienico-sanitarie con l’aiuto dell’adulto.	1

SVILUPPO SOSTENIBILE <i>(Educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio.)</i>	<p>Individua e coglie trasformazioni naturali nel paesaggio, nelle cose, negli animali e nelle persone e sa darne motivazione. Osserva con attenzione gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Riconosce l'importanza del legame ambiente/essere vivente e lo rispetta. Esplora in modo curioso e creativo l'ambiente, mette in atto atteggiamenti rispettosi di tutela verso l'ambiente e gli esseri viventi.</p> <p>Ha sviluppato il senso di appartenenza al proprio territorio. Conosce il patrimonio culturale del proprio territorio e ne apprezza il valore.</p> <p>Adotta buone pratiche per il proprio e altrui benessere ed equilibrio psico-fisico.</p> <p>Ha preso coscienza della necessità di un consumo consapevole e responsabile.</p>	4
	<p>Individua e coglie trasformazioni naturali nel paesaggio, nelle cose, negli animali e nelle persone. Osserva gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Riconosce il legame ambiente/essere vivente e lo rispetta. Esplora l'ambiente, mette in atto atteggiamenti rispettosi di tutela verso l'ambiente e gli esseri viventi.</p> <p>Ha sviluppato il senso di appartenenza al proprio territorio. Conosce il patrimonio culturale del proprio territorio.</p> <p>Adotta buone pratiche per il proprio e altrui benessere psico-fisico.</p> <p>Ha preso coscienza della necessità di un consumo responsabile.</p>	3
	<p>Coglie le principali trasformazioni naturali nel paesaggio, nelle cose, negli animali e nelle persone. Osserva gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali. Riconosce il legame ambiente/essere vivente e cerca di rispettarlo.</p> <p>Esplora l'ambiente, mette in atto atteggiamenti di tutela verso l'ambiente e gli esseri viventi.</p> <p>Conosce il proprio territorio e il suo patrimonio culturale.</p> <p>Se sollecitato adotta alcune buone pratiche per il proprio benessere e per un consumo responsabile.</p>	2
	<p>Con l'aiuto di un adulto inizia a conoscere le principali trasformazioni naturali nel paesaggio, nelle cose, negli animali e nelle persone.</p> <p>Guidato osserva gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali; riconosce il legame ambiente/essere vivente e inizia a rispettarlo mettendo in pratica atteggiamenti di tutela verso l'ambiente e gli esseri viventi.</p> <p>Conosce il proprio territorio e se guidato sperimenta alcune buone pratiche per un consumo responsabile.</p>	1
	<p>Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'adulto, esegue al computer, attraverso l'utilizzo di software dedicati, piccoli giochi per attività e giochi matematici, logici, linguistici.</p> <p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica.</p> <p>Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.</p> <p>Visiona immagini e documentari.</p> <p>Conosce l'esistenza di rischi per la salute di un uso non adeguato dei dispositivi informatici.</p>	4
CITTADINANZA DIGITALE <i>(Inizializzazione virtuosa ai dispositivi tecnologici, comportamenti positivi e rischi connessi all'utilizzo)</i>	<p>Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue, utilizzando software adeguati, giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri.</p> <p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro</p> <p>Realizza semplici elaborazioni grafiche. Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.</p>	3
	<p>Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo.</p> <p>Visiona immagini presentate dall'insegnante.</p>	2
	<p>Assiste a rappresentazioni multimediali.</p> <p>Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi.</p>	1

CURRICOLO VERTICALE DI SCUOLA PRIMARIA

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

COMPETENZE CLASSE PRIMA	COMPETENZE CLASSE SECONDA	COMPETENZE CLASSE TERZA	COMPETENZE CLASSE QUARTA	COMPETENZE CLASSE QUINTA
Riconosce i propri bisogni e quelli degli altri, nella consapevolezza del rispetto delle regole e dei ruoli.	È consapevole delle regole della classe al fine di entrare in relazione con gli altri, nel rispetto delle emozioni e sentimenti propri ed altrui.	Riconosce le diversità come elemento positivo e di ricchezza nel gruppo-classe.	Riconosce e rispetta alcuni valori sanciti nella Carta Costituzionale.	Conosce e riconosce l'esistenza e il valore delle Istituzioni e Associazioni locali, nazionali ed internazionali.

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

COMPETENZE CLASSE PRIMA	COMPETENZE CLASSE SECONDA	COMPETENZE CLASSE TERZA	COMPETENZE CLASSE QUARTA	COMPETENZE CLASSE QUINTA
Conosce i diversi spazi della scuola e le loro funzioni, vi si comporta in modo adeguato nel rispetto del benessere psico-fisico	Conosce vari ambienti e ne rispetta le caratteristiche al fine di tutelare il benessere psico-fisico proprio e altrui.	Conosce e rispetta gli equilibri degli ecosistemi.	È consapevole dei propri bisogni e di quelli altrui e assume comportamenti adeguati e responsabili per la sicurezza, la salute e il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e degli ambienti.	Adotta comportamenti responsabili nei confronti del territorio promuovendo lo sviluppo ecosostenibile e la tutela del patrimonio ambientale e culturale.

INDICATORE 3: CITTADINANZA DIGITALE

COMPETENZE CLASSE PRIMA	COMPETENZE CLASSE SECONDA	COMPETENZE CLASSE TERZA	COMPETENZE CLASSE QUARTA	COMPETENZE CLASSE QUINTA
Conosce e rispetta le funzioni del gioco, anche virtuale come primo approccio al pensiero computazionale.	Conosce gli strumenti tecnologici presenti nella scuola e si avvia al loro utilizzo.	Utilizza strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza.	Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare dati e informazioni.	Conosce le risorse che offre la rete e i rischi collegati al suo uso scorretto.

EDUCAZIONE CIVICA NELLA SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA

INDICATORE 1: COSTITUZIONE

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	AZIONI DIDATTICHE	DISCIPLINE	ORE	QUADR	
					I	II
Riconosce i propri bisogni e quelli degli altri, nella consapevolezza del rispetto delle regole e dei ruoli.	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare autonomia nella cura di sé, con particolare attenzione all'igiene personale. - In ambiente scolastico, sviluppare atteggiamenti di apertura nei confronti dei pari e degli adulti. - Intervenire nei momenti di conversazione in classe cercando di rispettare i tempi dei compagni. 	Brainstorming. Commento di semplici articoli e testi. Produzione di materiale grafico-pittorico. Letture animate. Visione di video e semplici filmati. Conversazioni libere e guidate, osservazione e confronto sui comportamenti possibili e non. Role-playing. Filastrocche e poesie. Circle time.	Italiano	3	1	2
			Inglese	1	/	1
			Storia	3	1	2
			Scienze	2	1	1
			Musica	2	1	1
			Religione	2	1	1
Matematica	2	1	1			

INDICATORE 2: SVILUPPO SOSTENIBILE

Conosce i diversi spazi della scuola e le loro funzioni, vi si comporta in modo adeguato nel rispetto del benessere psico-fisico	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i comportamenti da adottare per muoversi in sicurezza in ambiente scolastico (in classe, in giardino, in palestra e a mensa) e saperli mettere in pratica. - Manifestare atteggiamenti di rispetto nei confronti dell'ambiente e dei viventi che lo popolano. 	Brainstorming. Commento di semplici articoli e testi. Produzione di materiale grafico-pittorico. Letture animate. Visione di video e semplici filmati. Conversazioni libere e guidate, osservazione e confronto sui comportamenti possibili e non. Role-playing. Filastrocche e poesie. Circle time.	Geografia	2	1	1
			Italiano	2	1	1
			Sc. Motorie	2	1	1
			Arte e Immagine	2	1	1
			Scienze	2	/	2

INDICATORE 3: CITTADINANZA DIGITALE

Conosce e rispetta le funzioni del gioco, anche virtuale come primo approccio al pensiero computazionale.	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare strumenti tecnologici e non con un approccio aperto alla curiosità all'esplorazione e alla sperimentazione. 	Giochi strutturati in aula e in giardino. Osservazione e manipolazione di oggetti diversi per forma, dimensione, uso e colore. Creazione di percorsi su pavimentazioni e nel quaderno. Visione di video e semplici filmati. Conversazioni libere e guidate, osservazione e confronto sui comportamenti possibili e non. Role-playing. Circle time. Produzione di materiale grafico-pittorico.	Tecnologia	2	1	1
			Matematica	2	1	1
			Geografia	2	1	1
			Sc. Motorie	2	1	1

Totale ore annue **33**

CLASSE SECONDA

INDICATORE 1: COSTITUZIONE

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	AZIONI DIDATTICHE	DISCIPLINE	ORE	QUADR	
					I	II
È consapevole delle regole della classe al fine di entrare in relazione con gli altri, nel rispetto delle emozioni e sentimenti propri ed altrui.	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare il senso dell'identità personale. - Essere consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti. - Sapere controllare ed esprimere i propri sentimenti in modo adeguato. - Prendersi cura di sé, degli altri, favorire forme di collaborazione e di solidarietà, con particolare attenzione all'igiene personale. - Avere consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. - Partecipare alla costruzione delle regole di convivenza a scuola. - Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco e in classe. - Intervenire nei momenti di conversazione in classe rispettando i tempi dei compagni. - Sviluppare atteggiamenti di apertura verso i pari. 	Brainstorming Discussione nel gruppo Lettura, comprensione ed analisi di testi di vario tipo Produzione di materiale vario (testi scritti, immagini, disegni, cartelloni...) Letture animate Visione di video e semplici filmati Conversazioni libere e guidate Modeling Coping power Filastrocche e poesie Produzione di materiale grafico pittorico Circle time Metacognizione	Italiano	2	1	1
			Storia	2	1	1
			Scienze	1	1	/
			Arte Immagine	2	1	1
			Religione	1	/	1
			Musica	2	1	1
			Inglese	2	1	1

INDICATORE 2: SVILUPPO SOSTENIBILE

Conosce vari ambienti e ne rispetta le caratteristiche al fine di tutelare il benessere psico-fisico proprio e altrui.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere l'importanza di piante ed animali e riflettere su come prendersene cura. - Individuare, a partire dalla propria esperienza situazioni o sostanze potenzialmente dannose e pericolose. - Mettere in atto piccole azioni volte alla tutela e alla salvaguardia del benessere dell'ambiente che lo circonda. - Rilevare gli effetti positivi e negativi dell'azione dell'uomo sull'ambiente 	Brainstorming Discussione nel gruppo Ricerca di materiali in internet Produzione di materiale vario Lettura ed analisi di statistiche, grafici, tabelle Costruzione di semplici mappe o percorsi Elaborazioni grafiche Riflessioni personali Giochi strutturati in aula e in giardino Sperimentazione di percorsi su pavimentazione e nel quaderno.	Geografia	3	1	2
			Sc. Motorie	2	1	1
			Tecnologia	2	1	1
			Scienze	3	1	2
			Religione	1	1	/

INDICATORE 3: CITTADINANZA DIGITALE

Conosce gli strumenti tecnologici presenti nella scuola e si avvia al loro utilizzo.	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare in modo finalizzato alcune funzioni principali del computer per comunicare informazioni. - Utilizzare la rete con la diretta supervisione dell'adulto per accedere a piattaforme didattiche 	Ricerca di materiali in internet Modeling Peer education Produzione di materiale vario Costruzione di percorsi	Tecnologia	2	1	1
			Matematica	2	1	1
			Italiano	2	1	1

	<p>e per cercare informazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva. - Sa eseguire e scrivere semplici algoritmi utilizzando coding e pixel art. - Saper classificare e distinguere i diversi dispositivi tecnologici in base alle loro caratteristiche e funzioni - Utilizzare strumenti tecnologici e non con un approccio aperto alla curiosità, all'esplorazione e alla sperimentazione 	<p>Elaborazioni grafiche Lettura ed analisi di statistiche, grafici, tabelle Osservazione, manipolazione e descrizione di oggetti differenti per forma, colore e descrizione Conversazioni libere e guidate, osservazione. Role-playing Circle time Filastrocche e poesie</p>	Inglese	2	1	1
			Religione	2	1	1
Totale ore annue			33			

CLASSE TERZA

INDICATORE 1: COSTITUZIONE

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	AZIONI DIDATTICHE	DISCIPLINE	ORE	QUADR	
					I	II
Riconosce le diversità come elemento positivo e di ricchezza nel gruppo-classe.	Acquisire consapevolezza dell'utilità delle regole e impegnarsi a rispettarle; iniziare a riflettere sul significato di regola giusta. Iniziare a comprendere la differenza tra regole e leggi che disciplinano la vita di una comunità. Iniziare a conoscere i propri diritti e i propri doveri.	Lecture animate. Visione di video e semplici filmati. Conversazioni libere e guidate, osservazione e confronto sui comportamenti possibili e non. Role-playing. Filastrocche e poesie da imparare e recitare individualmente e in gruppo. Circle time. Produzione di materiale grafico-pittorico.	Italiano	4	2	2
			Arte e Immagine	2	1	1
			Storia	1	/	1
			Matematica	1	1	/
			Sc. Motorie	2	1	1
			Religione/A. Alt.	1	1	/

INDICATORE 2: SVILUPPO SOSTENIBILE

Conosce e rispetta gli equilibri degli ecosistemi.	In circostanze differenti, manifestare atteggiamenti di rispetto nei confronti dell'ambiente e dei viventi che lo popolano. Iniziare a rilevare gli effetti positivi e negativi dell'azione dell'uomo sull'ambiente. Iniziare a cogliere il valore delle scelte individuali nella tutela delle risorse, con particolare riferimento all'acqua, all'aria e al cibo.	Lecture animate. Commento di articoli e testi. Ricerca di materiali in rete. Visione di video e semplici filmati. Conversazioni libere e guidate, osservazione e confronto sui comportamenti possibili e non. Role-playing. Filastrocche e poesie da imparare e recitare individualmente e in gruppo. Circle time. Produzione di materiale grafico-pittorico.	Scienze	4	2	2
			Italiano	2	1	1
			Geografia	2	1	1
			Arte e Immagine	2	1	1
			Inglese	1	/	1

INDICATORE 3: CITTADINANZA DIGITALE

Utilizza strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza.	Iniziare a usare i diversi dispositivi digitali (computer, tablet, smartphone, console per videogiochi) distinguendone le funzioni anche in rapporto ai propri scopi. Con l'aiuto dell'insegnante, iniziare a cercare informazioni in rete; iniziare a comprendere il significato di fonte attendibile.	Giochi strutturati in aula e in giardino. Osservazione e manipolazione di oggetti diversi per forma, dimensione, uso e colore. Creazione di percorsi su pavimentazioni e nel quaderno. Visione di video e semplici filmati. Conversazioni libere e guidate, osservazione e confronto sui comportamenti possibili e non. Role-playing. Filastrocche e poesie da imparare e recitare individualmente e in gruppo. Circle time. Produzione di materiale grafico-pittorico.	Tecnologia	2	1	1
			Matematica	1	/	1
			Geografia	2	1	1
			Scienze	2	1	1
			Storia	2	1	1
			Arte e Immagine	1	1	/
			Sc. Motorie	1	1	/

Totale ore annue **33**

CLASSE QUARTA

INDICATORE 1: COSTITUZIONE

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	AZIONI DIDATTICHE	DISCIPLINE	ORE	QUADR	
					I	II
Riconosce e rispetta alcuni valori sanciti nella Carta Costituzionale.	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare atteggiamenti e comportamenti di solidarietà e collaborazione nel gruppo dei pari. - Conoscere le prime forme di leggi scritte. - Conoscere i principi sanciti dalla Costituzione, la Carta Internazionale dei Diritti dell'Infanzia e le principali organizzazioni umanitarie. 	Discussioni Ricerca articoli di documenti antichi e costituzionali Letture e confronto di esperienze Brainstorming Discussione nel gruppo Intervento dell'autore Progetto lettura Ricerca di materiali in internet Commento di articoli e testi Role-playing Circle time Produzione di materiale vario Costruzione di un regolamento di classe Elaborazioni grafiche Interviste	Italiano	3	1	2
			Storia	2	1	1
			Inglese	2	1	1
			Arte	2	1	1
			Religione	2	1	1
			Musica	1	1	/
			Sc. Motorie	1	/	1

INDICATORE 2: SVILUPPO SOSTENIBILE

È consapevole dei propri bisogni e di quelli altrui e assume comportamenti adeguati e responsabili per la sicurezza, la salute e il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e degli ambienti.	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i comportamenti da tenere in diversi contesti/situazioni attraverso una sempre maggiore consapevolezza dell'utilità delle regole. - Comprendere la necessità di uno sviluppo consapevole e rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo responsabile delle risorse ambientali. - Conoscere gli obiettivi dell'Agenda 2030 dell'ONU relativi ai modi di vivere inclusivi e rispettosi dei diritti fondamentali al benessere dell'individuo e alla tutela del patrimonio materiale e immateriale della nostra comunità. 	Ricerche di materiale vario anche con l'uso di internet Costruzione di tabelle e mappe Produzione di disegni Lettura e analisi di statistiche, grafici e tabelle Brainstorming Discussione nel gruppo Commento di articoli e testi Learning by doing Costruzione di mappe Elaborazioni grafiche Circle time Produzione di materiale vario Elaborazioni grafiche Interviste	Italiano	1	/	1
			Matematica	3	1	2
			Scienze	2	1	1
			Arte	1	1	/
			Tecnologia	1	/	1
			Geografia	2	1	1
			Sc. Motorie	1	1	/

INDICATORE 3: CITTADINANZA DIGITALE

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le	- Cercare opportunità di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso strumenti digitali.	Ricerca di materiali su internet Commento di testi e articoli Produzione di video, brevi filmati e materiale	Italiano	1	/	1
			Tecnologia	4	2	2

tecnologie per ricercare dati e informazioni.	<ul style="list-style-type: none"> - Avviare ad un'analisi critica sulla autenticità, veridicità, affidabilità delle fonti digitali. - Conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie e dell'interazione in ambienti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> vario Lettura e analisi di grafici, statistiche e tabelle Brainstorming Discussione nel gruppo Circle time Costruzione di mappe Elaborazioni grafiche 	Arte	2	1	1
			Matematica	2	1	1
			Totale ore annue	33		

CLASSE QUINTA

INDICATORE 1: COSTITUZIONE

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	AZIONI DIDATTICHE	DISCIPLINE	ORE	QUADR	
					I	II
<p>Conosce e riconosce l'esistenza e il valore delle Istituzioni e Associazioni locali, nazionali ed internazionali.</p>	<p>Iniziare a comprendere ciò che accomuna regole e leggi che disciplinano una comunità Rilevare la necessità delle leggi e del loro rispetto per la vita di una comunità civile. Conoscere l'organizzazione politico-organizzativa dello Stato italiano. Iniziare a conoscere la Costituzione italiana. Conoscere gli obiettivi delle diverse organizzazioni che si dedicano alla tutela dei diritti e dell'ambiente. Il pluralismo religioso: articoli della Costituzione italiana riferiti alla libertà religiosa; origini e sviluppo del cristianesimo e delle più grandi religioni nel dialogo interreligioso.</p>	<p>Rispettare le regole accettando la diversità, manifestando senso di responsabilità attraverso attività di cooperative learning. Attività di argomentazione e ipotizzazione a partire da problemi reali e/o dati. Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente attraverso attività di brainstorming e flipped classroom. Approfondire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale e amministrativa) e utilizzarla a partire dal contesto italiano attraverso attività di peer to peer, brainstorming, costruzione di lapbook. Decodificare un linguaggio specifico attraverso attività di ricerca cooperativa e utilizzo di classi virtuali. Decodificare gli acronimi delle organizzazioni internazionali e mondiali attraverso attività laboratoriali. Saper cogliere i valori comuni ai cristiani e ai credenti di altre religioni attraverso attività di brainstorming, visione video.</p>	Sc. Motorie	2	1	1
			Matematica	2	1	1
			Storia	2	1	1
			Geografia	2	1	1
			Italiano	2	1	1
			Inglese	2	1	1
			Religione	1	/	1

INDICATORE 2: SVILUPPO SOSTENIBILE

<p>Adotta comportamenti responsabili nei confronti del territorio promuovendo lo sviluppo ecosostenibile e la tutela del patrimonio ambientale e culturale.</p>	<p>Manifestare atteggiamenti rispettosi verso l'ambiente naturale, le piante e gli animali. Conoscere i 17 articoli dell'Agenda 2030 in particolare i fattori di rischio dell'inquinamento atmosferico. Rilevare gli effetti positivi e negativi prodotti dall'azione dell'uomo sull'ambiente naturale. Cogliere il valore delle scelte individuali nella tutela dell'ambiente. Iniziare a comprendere il valore delle testimonianze storiche, artistiche e musicali del passato.</p>	<p>Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita attraverso attività laboratoriali, peer to peer, tutoring. Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita. Comprendere la natura come dono di Dio e come tale custodirla rispettarla e valorizzarla attraverso la visione di video, discussioni condivise e attività</p>	Scienze	4	2	2
			Geografia	2	1	1
			Religione	1	1	/
			Arte e Immagine	2	1	1
			Musica	1	/	1
			Storia	2	1	1
			Matematica	2	1	1

	<p>Avere cura di ciò che appartiene a tutti e comprendere il concetto di bene pubblico comune.</p> <p>Manifesta cura di sé e della propria salute e sicurezza.</p>	<p>laboratoriali.</p> <p>Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo attraverso attività di brainstorming e attività laboratoriali.</p> <p>Familiarizzare con alcune forme di arte, di musica e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture attraverso la ricerca di immagini, visione di video e attività laboratoriali.</p> <p>Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici attraverso attività di flipped classroom, cooperative learning.</p> <p>Saper utilizzare strumenti di rilevazione dati su determinati argomenti a riguardo della salute attraverso attività laboratoriali.</p>				
INDICATORE 3: CITTADINANZA DIGITALE						
<p>Conosce le risorse che offre la rete e i rischi collegati al suo uso scorretto.</p>	<p>Ricerca informazioni in rete per integrare gli apprendimenti.</p> <p>Cominciare a interagire attraverso varie tecnologie digitali e individuare i mezzi e le forme di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto.</p> <p>Conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali.</p> <p>Si mostra consapevole degli eventuali pericoli esistenti in ambienti digitali, con particolare attenzione al bullismo e al cyberbullismo.</p>	<p>Organizzare una gita o una visita virtuale ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni attraverso attività di cooperative learning e laboratoriali.</p> <p>Partecipare ad un progetto comune utilizzando piattaforme digitali attraverso l'utilizzo di micro classi virtuali.</p> <p>Con l'aiuto dell'insegnante, analizzare la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Promuovere situazioni che creano consapevolezza e criticità degli strumenti usati ed i loro effetti, per conoscere se stessi e soddisfare i propri bisogni attraverso attività di ricerca, brainstorming, peer to peer, tutoring.</p>	Tecnologia	5	2	3
			Religione	1	/	1
Totale ore annue				33		

RUBRICA VALUTATIVA – SCUOLA PRIMARIA

La presente tabella si riferisce a tutte le competenze dei tre indicatori per tutte le classi

Livello di competenza	VOTO	DESCRITTORE
In via di prima acquisizione	5	Le competenze messe in atto e connesse ai contenuti proposti sono in fase di evoluzione
Base	6	Le competenze messe in atto e connesse ai contenuti proposti sono sufficienti
Intermedio	7	Le competenze messe in atto e connesse ai contenuti proposti sono discrete
	8	Le competenze messe in atto e connesse ai contenuti proposti sono complete
Avanzato	9	Le competenze messe in atto e connesse ai contenuti proposti sono complete e consolidate
	10	Le competenze messe in atto e connesse ai contenuti proposti sono complete, consolidate e ben organizzate

VALUTAZIONE E VERIFICA

DESCRITTORI DELLA VALUTAZIONE	MODALITA' DI VERIFICA
- grado di interesse con cui l'alunno/a partecipa alle attività	- osservazioni sistematiche
- qualità della partecipazione	- partecipazione a dibattiti, conversazioni, esposizione dei concetti acquisiti
- autonomia, impegno, cura e tempi di esecuzione nello svolgimento dei compiti assegnati	- esercizi applicativi di vario tipo svolti sia in classe sia a casa
- correttezza e completezza dei compiti svolti individualmente	- prove scritte periodiche (schede strutturate e non, test del tipo vero/falso, a scelta multipla, a completamento...)
- livello di collaborazione e condivisione nei lavori di gruppo	- prove basate su compiti di realtà disciplinari e/o interdisciplinari
- capacità di applicare le conoscenze e i concetti appresi in ambiti esperienziali (livello manipolativo/concreto)	- attività pratiche

Il livello di competenza raggiunto sarà valutato anche attraverso i comportamenti e gli atteggiamenti degli alunni.

Per gli alunni con Bisogni Educativi Speciali (BES) saranno valutate in primo luogo le significative modificazioni comportamentali e successivamente il conseguimento degli obiettivi (anche minimi) di apprendimento della disciplina, definiti nel PDP e nel PEI. Saranno proposte attività specifiche volte a verificare le conoscenze acquisite dagli alunni più fragili.

METODOLOGIA

Per il raggiungimento degli obiettivi programmati, si terrà conto della realtà del gruppo classe, dei livelli di partenza dei singoli allievi, dei loro stili di apprendimento personale, delle dinamiche di gruppo, dei tempi e delle risorse a disposizione.

Ci si avvarrà, secondo le situazioni, di vari metodi:

- **metodi attivi:** far provare concretamente le cose, agire con strumenti, esplorare, costruire, procedere per scoperta;
- **metodi iconici:** utilizzare forme di rappresentazione grafica e mentale, tramite esemplificazioni, cartelloni illustrativi, schemi, tabelle, lavagna, tablet e pc;
- **metodi simbolici:** fare lezione tradizionale attraverso l'uso della parola, spiegare, narrare, ipotizzare, dialogare, far riflettere, ripetere e rielaborare verbalmente, interrogare, usare simboli, promuovere conversazioni;
- **metodi analogici:** simulare, giocare, fare drammatizzazione;
- **metodi collaborativi:** dibattiti, argomentazioni, confronti.