



ISTITUTO COMPRENSIVO

"CASTRONUOVO"

85037 - SANT'ARCANGELO - PZ

Viale Italia, snc

C.F.: 82001110764 - C.M.: PZIC87400R

tel.: 0973 611272

Sito web: www.comprensivocastronuovo.edu.it

indirizzo peo: pzic87400r@istruzione.it - indirizzo pec:

pzic87400r@pec.istruzione.it



Curricolo verticale di Educazione civica

Addendum al PTOF — A.S. 2026/2027 Deliberazione del Collegio dei docenti n. 31 del 14.09.2026



INDICE

Introduzione	3
Scuola dell'infanzia.....	4
Il sé e l'altro	4
<i>Rubrica di valutazione.....</i>	<i>4</i>
Il corpo e il movimento	5
<i>Rubrica di valutazione.....</i>	<i>5</i>
Immagini, suoni, colori.....	6
<i>Rubrica di valutazione.....</i>	<i>6</i>
I discorsi e le parole	7
<i>Rubrica di valutazione.....</i>	<i>7</i>
La conoscenza del mondo (spazio, tempo, misura, natura e scienze).....	8
<i>Rubrica di valutazione.....</i>	<i>8</i>
Scuola primaria	9
Classi I-V: nuclei fondanti, competenze e obiettivi	9
<i>Rubrica di valutazione - giudizi sintetici</i>	<i>10</i>
Scuola secondaria di primo grado	11
Classe prima	11
Classe seconda.....	12
Classe terza	13
<i>Rubrica di valutazione di Educazione civica</i>	<i>14</i>

INTRODUZIONE

Il presente **Curricolo verticale di Educazione civica** costituisce parte integrante del Curricolo d'Istituto e si sviluppa in continuità tra **Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria e Scuola Secondaria di primo grado**, secondo una prospettiva formativa unitaria e progressiva, finalizzata alla maturazione delle competenze di cittadinanza lungo l'intero percorso dai 3 ai 14 anni.

Il documento è elaborato in riferimento alla **Legge 20 agosto 2019, n. 92**, alle **Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica di cui al D.M. n. 183 del 7 settembre 2024** e, per quanto concerne il quadro complessivo del curricolo del primo ciclo, alle **Nuove Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione, adottate con D.M. n. 221 del 9 dicembre 2025**.

L'Educazione civica, per la sua natura trasversale, si configura come dimensione educativa che coinvolge l'intera comunità scolastica e tutte le discipline, concorrendo alla formazione integrale della persona e alla costruzione di una cittadinanza consapevole, responsabile e partecipativa.

Il Curricolo assume quali riferimenti fondamentali i tre nuclei concettuali individuati dalle Linee guida per l'Educazione civica: **Costituzione, sviluppo economico e sostenibilità, cittadinanza digitale**. Tali nuclei sono sviluppati secondo criteri di **progressività, gradualità e continuità**, attraverso il passaggio dalle esperienze concrete e vicine al vissuto dell'alunno, proprie dei primi anni di scolarità, a forme sempre più consapevoli di riflessione, autonomia, responsabilità e partecipazione.

In tale prospettiva, il curricolo non si limita alla trasmissione di conoscenze, ma promuove lo sviluppo di **competenze, atteggiamenti e comportamenti** coerenti con i principi della convivenza civile, della legalità, della solidarietà, della sostenibilità, della tutela dei diritti e dell'uso responsabile delle tecnologie.

Particolare attenzione è riservata alla dimensione **inclusiva e personalizzata dell'apprendimento**. La progettazione assume come riferimento i principi dell'**Universal Design for Learning (UDL)**, attraverso la predisposizione di molteplici modalità di rappresentazione dei contenuti, di azione ed espressione e di coinvolgimento, al fine di rendere l'esperienza educativa accessibile e significativa per la pluralità degli alunni.

Parallelamente, il riferimento al modello **ICF – International Classification of Functioning, Disability and Health**, nella prospettiva bio-psico-sociale, orienta l'attenzione verso l'interazione tra la persona e il contesto, consentendo di individuare le possibili **barriere** che possono ostacolare l'apprendimento e la partecipazione e i **facilitatori** che possono sostenerli.

L'integrazione tra la prospettiva verticale del curricolo, i principi dell'UDL e il modello ICF intende promuovere una scuola capace di progettare **ambienti di apprendimento accessibili, flessibili e inclusivi**, nella quale le differenze individuali costituiscano una dimensione ordinaria della progettazione educativa.

Il Curricolo verticale di Educazione civica si propone, pertanto, di accompagnare progressivamente ogni alunno nella costruzione della propria identità personale e sociale, nella conoscenza e nell'esercizio dei propri diritti e doveri, nella partecipazione alla vita della comunità e nell'assunzione di comportamenti responsabili nei confronti di sé, degli altri, dell'ambiente e degli spazi fisici e digitali. In questa prospettiva, l'Istituto intende offrire un percorso coerente e condiviso, nel quale **conoscenze, abilità e competenze** si integrino con la dimensione valoriale e relazionale, contribuendo alla formazione di cittadini consapevoli, autonomi, responsabili e capaci di partecipare in modo costruttivo alla vita della comunità.

EDUCAZIONE CIVICA — SCUOLA DELL'INFANZIA — CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

MACRO-AREE	COMPETENZE CHIAVE UE (2018)	TRAGUARDI INDICAZIONI NAZIONALI 2025	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO		UDL (UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING)	ICF (BARRIERE E FACILITATORI)
1. COSTITUZIONE (Identità, Regole, Diritti e Diritti/Doveri)	- Competenza 1 — Alfabetica funzionale (C1) - Competenza 5 — Personale, sociale e capacità di imparare a imparare (C5) - Competenza 6 — Cittadinanza (C6)	Svilupa un senso positivo di sé e della propria identità; impara a dare un nome alle proprie emozioni e a rispettare quelle altrui. Interagisce in modo cooperativo; riconosce l'importanza di regole condivise per stare bene insieme e affronta i piccoli conflitti quotidiani.	OBIETTIVI 3 ANNI		- Routine visive e storie sociali per le regole. - Cartelloni delle emozioni ad altezza bambino. - Drammatizzazione e <i>role-playing</i> per negoziare e mediare i conflitti relazionali.	Barriere: - Ambienti rumorosi o caotici. - Regole astratte o solo verbali. - Tempi di attesa prolungati. Facilitatori: - Clima sereno e prevedibile. - Agende visive e regolamenti con pittogrammi. - Supporto del <i>peer tutoring</i>.
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			- Il proprio nome e i propri oggetti. - Le emozioni primarie. - Le regole base della sezione.	- Riconoscere la propria immagine e il proprio nome. - Esprimere bisogni primari e stati d'animo. - Rispettare i turni di parola e di gioco guidati.		
			OBIETTIVI 4 ANNI	ABILITÀ		
			- Caratteristiche e preferenze personali. - Le emozioni altrui nel gioco. - Significato e funzione delle regole condivise.	- Riconoscere ed esprimere i propri vissuti emotivi. - Dimostrare prime forme di empatia. - Usare il dialogo guidato per superare i piccoli litigi.		
			OBIETTIVI 5 ANNI	ABILITÀ		
			- Concetto di diritto all'ascolto, al rispetto e alla parità. - Valorizzazione delle diversità. - Motivazione logica delle regole e negoziazione.	- Argomentare opinioni nel <i>circle time</i>. - Valorizzare le differenze personali come risorsa. - Risolvere autonomamente piccoli conflitti con il confronto.		
2. SVILUPPO SOSTENIBILE (Cura dell'Ambiente, Beni Comuni e Salute)	- Competenza 3 — Competenza in matematica, scienze, tecnologie e ingegneria (C3) - Competenza 5 — Personale, sociale e capacità di imparare a imparare (C5) - Competenza 6 — Cittadinanza (C6)	Ha cura degli spazi della scuola, dei giochi e dei materiali condivisi; comprende il valore delle cose di tutti e contribuisce al loro riordino. Acquisisce autonomia nella cura personale e rispetto del proprio corpo e di quello altrui all'interno della comunità.	OBIETTIVI 3 ANNI		- Contentori dei materiali e del riciclo contrassegnati da simboli/immagini. - Routine di riordino cantate o ritmate. - Incarichi di sezione a rotazione illustrati visivamente (es. "l'aiutante dell'ambiente").	Barriere: - Materiali e contentori riposti in alto o inaccessibili. - Indicazioni di riordino vaghe o astratte. - Scarsa accessibilità agli spazi esterni. Facilitatori: - Arredi e contentori trasparenti ad altezza bambino. - Etichette visive sugli spazi di riordino. - Esperienze pratiche di cura della natura.
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			- Concetto di oggetto personale e condiviso. - Elementi della natura vicina (piante, piccoli animali).	- Usare i giochi condivisi senza danneggiarli. - Riporre i giochi negli spazi stabiliti con l'aiuto dell'adulto. - Dimostrare cura e delicatezza verso l'ambiente naturale.		
			OBIETTIVI 4 ANNI	ABILITÀ		
			- Il valore del bene comune come risorsa aperta a tutti. - Importanza di non sprecare le risorse (acqua, cibo).	- Riposizionare autonomamente i materiali didattici. - Partecipare alla cura dell'orto/giardino scolastico. - Chiudere il rubinetto per evitare sprechi d'acqua.		
			OBIETTIVI 5 ANNI	ABILITÀ		
			- Il patrimonio scolastico e pubblico come bene della comunità. - L'impatto dei comportamenti umani sull'ambiente e la raccolta differenziata.	- Proporre idee per migliorare la vivibilità della sezione. - Classificare e separare i rifiuti scolastici. - Sensibilizzare i compagni al rispetto delle risorse.		
3. CITTADINANZA DIGITALE (Media, Relazioni e Consapevolezza)	- Competenza 1 — Alfabetica funzionale (C1) - Competenza 4 — Digitale (C4) - Competenza 6 — Cittadinanza (C6)	Distingue tra realtà e finzione/rappresentazione. Sperimenta in modo guidato e cooperativo primi strumenti medial, comprendendo l'importanza dell'ascolto e del rispetto dell'altro anche attraverso i linguaggi multimediali.	OBIETTIVI 3 ANNI		- Supporti di narrazione tradizionali ed iconici (Kamishibai, carte sequenziali) accostati ai media. - Timer visivi per la regolazione dei tempi di utilizzo degli strumenti. - Attività cooperative di fotografia e creazione multimediale.	Barriere: - Fruizione passiva o prolungata di schermi. - Assenza di mediazione verbale dell'adulto durante la visione. - Sovrastimolazione visiva/uditiva. Facilitatori: - Uso laboratoriale e guidato delle tecnologie. - Valorizzazione dei linguaggi non verbali e multisensoriali. - Alternanza strutturata tra digitale e gioco cooperativo.
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			- Differenza tra storia raccontata/sullo schermo e realtà visibile. - I principali strumenti tecnologici della sezione (LIM, tablet).	- Ascoltare storie e narrazioni digitali o tradizionali insieme ai compagni. - Rispettare il proprio turno nell'uso di uno strumento condiviso.		
			OBIETTIVI 4 ANNI	ABILITÀ		
			- Il significato di immagine, foto e video come rappresentazione. - L'importanza di alternare l'uso degli schermi al gioco reale e di movimento.	- Esprimere emozioni e giudizi sulle storie o immagini viste. - Collaborare con i pari durante attività svolte alla LIM o col tablet.		
			OBIETTIVI 5 ANNI	ABILITÀ		
			- Concetto di rispetto dell'immagine altrui e della privacy semplice (chiedere il permesso prima di fotografare). - Regole per un uso sicuro ed equilibrato della tecnologia.	- Riconoscere ed evitare contenuti che spaventano o disturbano. - Usare la tecnologia come mezzo espressivo di gruppo (es. creare un audiolibro/foto-storia).		

RUBRICA DI VALUTAZIONE — CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO

Indicatori	A — AVANZATO	B — INTERMEDIO	C — BASE	D — INIZIALE
VALUTAZIONE	Gioca e si relaziona con gli altri in sicurezza, aiuta gli amici, ascolta le regole, ha cura della natura e dei giochi e usa la tecnologia in modo calmo e regolato.	Interagisce in modo autonomo, dimostrando rispetto delle regole ed empatia verso i pari con il supporto occasionale dell'adulto, mette in ordine i giochi e segue con attenzione storie e video.	Aderisce alle dinamiche di gruppo e rispetta le regole d'intesa se inserito in contesti guidati e prevedibili.	Richiede la mediazione continuativa dell'adulto per relazionarsi con i compagni e regolare il proprio vissuto emotivo, gestire le emozioni e rispettare i giochi e le regole.

EDUCAZIONE CIVICA — SCUOLA DELL'INFANZIA — CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

MACRO-AREE	COMPETENZE CHIAVE UE (2018)	TRAGUARDI INDICAZIONI NAZIONALI 2025	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO		UDL (UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING)	ICF (BARRIERE E FACILITATORI)
1. COSTITUZIONE (Salute, Sicurezza e Regole del Gioco)	- Competenza 1 — Alfabetica funzionale (C1) - Competenza 5 — Personale, sociale e capacità di imparare a imparare (C5) - Competenza 6 — Cittadinanza (C6)	Mantiene un corretto rapporto con il proprio corpo; acquisisce autonomia nelle pratiche d'igiene e sicurezza. Riconosce i limiti dello spazio motorio e rispetta le regole nei giochi di movimento per la tutela propria e altrui.	OBIETTIVI 3 ANNI		- Schemi e agende visive per le sequenze di igiene. - Delimitazione visiva e tattile degli spazi di gioco. - Segnali ritmico-sonori o gestuali per l'inizio e la fine dei giochi motori.	Barriere: - Spazi motori angusti o non messi in sicurezza. - Indicazioni e regole del gioco solo verbali. - Iperstimolazione acustica in palestra. Facilitatori: - Spazi delimitati e privi di ostacoli. - Pittogrammi illustrativi delle regole motorie. - Supporto del <i>peer tutoring</i> nei percorsi.
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			- Parti del corpo e loro uso primario. - Primi elementi di igiene (lavaggio mani). - Regole base dello spazio gioco.	- Muoversi nello spazio senza scontrarsi. - Eseguire routine d'igiene con la guida dell'adulto. - Rispettare i confini del campo di gioco.		
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			- Correlazione tra pulizia, benessere e salute. - Regole dei giochi motori e di squadra. - Pericoli primari negli spazi scolastici.	- Svolgere in autonomia le pratiche di igiene. - Rispettare le regole dei giochi di movimento. - Adottare comportamenti sicuri nel movimento.		
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			- Principi di prevenzione degli infortuni. - Concetto di rispetto del corpo proprio e altrui. - Funzione delle regole per la sicurezza collettiva.	- Negoziare e rispettare le regole nei giochi di squadra. - Valutare il rischio in situazioni motorie semplici. - Gestire autonomamente le routine d'igiene e cura.		
2. SVILUPPO SOSTENIBILE (Stili di Vita Sani, Alimentazione e Spazi)	- Competenza 3 — Competenza in matematica, scienze, tecnologie e ingegneria (C3) - Competenza 5 — Personale, sociale e capacità di imparare a imparare (C5) - Competenza 6 — Cittadinanza (C6)	Svilupa una prima consapevolezza delle abitudini alimentari e del valore del movimento e del riposo per la salute. Usa in modo corretto gli attrezzi motori e rispetta gli ambienti naturali ed esterni dedicati al movimento.	OBIETTIVI 3 ANNI		- Carte visive sulle scelte alimentari e l'idratazione. - Attività motorie sensoriali all'aperto (<i>Outdoor Education</i>). - Giochi di rilassamento guidato con sottofondo musicale o fiabe motorie.	Barriere: - Scarsa accessibilità agli spazi esterni della scuola. - Assenza di momenti di defaticamento e rilassamento. - Attrezzi motori non adatti alle diverse abilità. Facilitatori: - Materiali e attrezzi adatti ed ergonomici. - Routine motorie prevedibili e alternate. - Angoli dedicati al relax e al recupero sensoriale.
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			- Alternanza tra movimento e riposo. - Cibo come fonte di energia corporea. - Nomi degli attrezzi motori di base.	- Alternare momenti di corsa a momenti di relax. - Riporre gli attrezzi con l'aiuto dell'adulto. - Esplorare l'ambiente naturale con rispetto.		
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			- Differenza tra cibi sani e cibi occasionali. - L'importanza dell'idratazione e dell'aria aperta. - Cura del materiale per il gioco motorio.	- Riconoscere i segnali di sete e stanchezza. - Collaborare al riordino della palestra/giardino. - Scegliere merende sane per la propria salute.		
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			- Principi della piramide alimentare e del benessere. - Concetto di sostenibilità legata al movimento libero. - Rispetto del patrimonio naturale durante l'attività.	- Spiegare l'importanza del movimento e del cibo sano. - Promuovere la cura dei giochi e degli spazi verdi. - Adottare autonomamente ritmi idonei di attività/riposo.		
3. CITTADINANZA DIGITALE (Postura, Alternanza Schermo/Movimento e Corpo)	- Competenza 1 — Alfabetica funzionale (C1) - Competenza 4 — Digitale (C4) - Competenza 6 — Cittadinanza (C6)	Comprende la necessità di alternare il tempo sedentario (schermi/dispositivi) con il movimento attivo. Acquisisce consapevolezza della postura corretta e del riposo per il benessere di vista e corpo.	OBIETTIVI 3 ANNI		- Timer visivi o clessidre per quantificare i tempi di attività sedentaria e motoria. "Pause attive" strutturate con drammatizzazioni fisiche e rielaborazione motoria di quanto visto.	Barriere: - Permanenza prolungata e sedentaria davanti agli schermi. - Arredi o postazioni tecnologiche non ergonomiche. Facilitatori: - Segnali visivi/sonori per scansire le pause attive. - Giochi motori che trasformano in movimento reale i contenuti digitali appresi.
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			- Differenza tra stare fermi davanti allo schermo e muoversi. - Concetto di "pausa" durante la visione.	Interrompere la visione o l'uso di un dispositivo per passare al gioco motorio su indicazione dell'adulto.		
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			- Conseguenze della stanchezza visiva e corporea da schermo. - Posture corrette da seduti e da in piedi.	Eseguire esercizi di allungamento e scioglimento dopo l'uso di schermi o lavori a tavolino.		
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			- Regole per un uso equilibrato e sano dei media. - L'importanza di limitare la sedentarietà digitale per il benessere del cuore e dei muscoli.	- Autoregolare l'alternanza tra attività digitali e giochi di movimento. - Mantenere una postura corretta e consapevole.		

RUBRICA DI VALUTAZIONE — CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

Indicatori	A — AVANZATO	B — INTERMEDIO	C — BASE	D — INIZIALE
VALUTAZIONE	Si muove con sicurezza e coordinazione nello spazio, gestisce in autonomia la propria cura personale e la salute, rispetta i giochi di movimento, le regole del corpo e sa alternare bene il movimento al riposo e all'uso degli schermi.	Partecipa con entusiasmo ai giochi motori, si muove nello spazio rispettando gli altri, si veste e lava le mani in modo quasi del tutto autonomo e ascolta i segnali del proprio corpo.	Svolge i percorsi motori e i giochi di movimento con l'aiuto dell'insegnante, sta imparando a gestire l'igiene personale e le proprie cose e a coordinare i movimenti nello spazio condiviso.	Ha bisogno del sostegno costante della maestra per rassicurarsi nei movimenti, orientarsi nello spazio, svolgere le routine di cura personale e regolare le proprie energie.

EDUCAZIONE CIVICA — SCUOLA DELL'INFANZIA — CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

MACRO-AREE	COMPETENZE CHIAVE UE (2018)	TRAGUARDI INDICAZIONI NAZIONALI 2025	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO		UDL (UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING)	ICF (BARRIERE E FACILITATORI)
1. COSTITUZIONE (Espressione di Sé, Patrimonio Culturale e Regole dell'Arte)	- Competenza 1 — Alfabetica funzionale (C1) - Competenza 5 — Personale, sociale e capacità di imparare a imparare (C5) - Competenza 6 — Cittadinanza (C6) - Competenza 8 — Consapevolezza ed espressione culturale (C8)	Si esprime attraverso il disegno, la pittura e la musica; riconosce il valore delle produzioni proprie e altrui e rispetta le regole negli spazi laboratoriali.	OBIETTIVI 3 ANNI		• Palette di colori e materiali grafici ad accessibilità tattile/visiva diversificata. • Esposizione delle opere ad altezza occhi dei bambini. • Drammatizzazioni e narrazioni per immagini (es. Kamishibai, teatro delle ombre).	Barriere: • Materiali espressivi rigidi o difficilmente impugnabili. • Giudizi svalutanti sulle produzioni grafiche. • Ambienti saturi di stimoli visivi o acustici incontrollati. Facilitatori: • Strumenti adattati (pennelli a presa facilitata, impugnature ergonomiche). • Spazio esposizione condiviso e valorizzante. • Sottofondi musicali calmanți per l'attività grafica.
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			• Colori primari e materiali grafici di base. • Suoni della natura e dell'ambiente quotidiano. • Regole base dell'atelier/laboratorio.	• Sperimentare l'uso del colore in modo personale. • Ascoltare in silenzio i canti o i brani musicali dei compagni. • Manipolare materiali senza danneggiare quelli altrui.		
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			• Diversi linguaggi artistici e musicali. • Elementi base del patrimonio artistico e musicale locale. • Regole per la condivisione dei materiali di pittura/musica.	• Esprimere le proprie emozioni attraverso forme e colori. • Valorizzare i lavori dei compagni senza esprimere giudizi svalutanti. • Collaborare a opere grafiche o musicali collettive.		
2. SVILUPPO SOSTENIBILE (Riciclo Creativo, Ecologia Sonora e Beni Comuni)	- Competenza 3 — Competenza in matematica, scienze, tecnologie e ingegneria (C3) - Competenza 5 — Personale, sociale e capacità di imparare a imparare (C5) - Competenza 6 — Cittadinanza (C6) - Competenza 8 — Consapevolezza ed espressione culturale (C8)	Esplora materiali di scarto trasformandoli in manufatti artistici; sviluppa sensibilità verso l'inquinamento acustico e il paesaggio naturale.	OBIETTIVI 3 ANNI		• Laboratori di manipolazione con materiali naturali ed ecologici. • "Angolo del silenzio" e dell'ascolto guidato per l'ecologia sonora. • Utilizzo di coloranti naturali (spezie, verdure) per la pittura.	Barriere: • Assenza di materiali di recupero o di contesti di esplorazione naturale. • Tolleranza continua di livelli di rumore nocivi in sezione. Facilitatori: • Contenitori strutturati e suddivisi per materiali di riciclo. • Attrezzature per l'esplorazione sonora (tubi, strumenti autoprodotti). • Esperienze espressive all'aperto (<i>Outdoor Education</i>).
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			• Rumori e suoni piacevoli/fastidiosi. • Possibilità di riuso di carta e cartone. • Materiali naturali (foglie, pigne, terra) per creare.	• Calibrare il tono di voce per evitare il "rumore" in sezione. • Raccogliere e utilizzare elementi naturali per composizioni grafiche. • Riporre i ritagli di carta negli appositi contenitori di riciclo.		
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			• Concetto di "paesaggio sonoro" e silenzio come risorsa. • Il riciclo creativo di plastica, legno e metallo. • La bellezza della natura come fonte d'ispirazione artistica.	• Costruire semplici strumenti musicali con materiali di recupero. • Riconoscere i suoni della natura e distinguerli dal rumore antropico. • Non sprecare colore, colla o fogli durante i laboratori.		
3. CITTADINANZA DIGITALE (Linguaggi Multimediali, Immagine e Consapevolezza)	- Competenza 1 — Alfabetica funzionale (C1) - Competenza 4 — Digitale (C4) - Competenza 6 — Cittadinanza (C6) - Competenza 8 — Consapevolezza ed espressione culturale (C8)	Sperimenta primi strumenti di grafica e fotografia digitale; distingue l'immagine reale da quella trasformata digitalmente, apprendendo il rispetto dell'immagine di sé e dell'altro.	OBIETTIVI 3 ANNI		• Integrazione tra pittura tradizionale, narrazione al Kamishibai e proiezioni su LIM. • App e software di grafica con interfaccia visivo-intuitiva (senza testo). • Registrazione audio di canti e narrazioni create dai bambini.	Barriere: • Passività visiva di fronte a schermi o video privi di rielaborazione espressiva. • Dispositivi non protetti o interfacce complesse. Facilitatori: • Fotocamera o tablet con custodie antiurto ed ergonomiche. • Attività combinate: dal disegno su carta al fotoritocco digitale. • Mediazione attiva e costante del docente.
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			• Differenza tra un disegno fatto a mano e un'immagine a schermo. • Foto e video come strumenti per raccontare.	• Guardare immagini digitali o fotostorie in gruppo. • Comprendere che ciò che si vede su uno schermo è la rappresentazione di qualcosa.		
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			• Primi strumenti di disegno/fotoritocco digitale (su tablet o LIM). • Concetto di fotografia come "scatto" della realtà.	• Inquadrare e scattare una fotografia con la guida dell'adulto. • Utilizzare semplici programmi di pittura digitale rispettando i turni.		
			OBIETTIVI 4 ANNI			
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			• Riconoscimento delle immagini modificate/finte rispetto a quelle reali. • Diritto all'immagine: chiedere il permesso prima di fotografare un compagno.	• Realizzare brevi sequenze narrative o storie audio-visive di gruppo. • Esprimere opinioni sulle immagini, distinguendo realtà e finzione. • Usare la fotocamera per documentare esperienze di cura dell'ambiente o della scuola.		
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			• Inquinamento acustico e sue conseguenze sul benessere. • Il ciclo di vita dei materiali usati nell'arte. • L'arte ambientale (<i>Land Art</i>) e il rispetto della natura.	• Progettare opere collettive d'arte con materiali riciclati. • Promuovere ambienti di lavoro silenziosi per il benessere di tutti. • Spiegare il valore di dare nuova vita agli oggetti di scarto.		

RUBRICA DI VALUTAZIONE — CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI

Indicatori	A — AVANZATO	B — INTERMEDIO	C — BASE	D — INIZIALE
VALUTAZIONE	Esprime le proprie idee e stati d'animo con creatività e sicurezza attraverso il disegno, la musica e la drammatizzazione, rispetta e valorizza i lavori e le idee dei compagni, ha cura dei materiali di recupero per creare opere d'arte e usa gli strumenti digitali/fotografici in modo attivo, ordinato e rispettoso.	Partecipa con interesse alle attività artistiche e musicali, rispetta i materiali e gli strumenti condivisi, collabora nei lavori di gruppo, aiuta a non fare troppo rumore in sezione e usa la tecnologia espressiva con la guida dell'insegnante.	Svolge le attività grafiche, manipolative e di ascolto musicale con la guida e l'incoraggiamento della maestra, sta imparando a condividere i colori e gli strumenti e a rispettare i lavori dei compagni.	Ha bisogno del supporto continuativo dell'insegnante per accostarsi alle esperienze artistiche o musicali, gestire la frustrazione nei lavori manuali, aver cura dei materiali creativi e regolare il volume della voce o del corpo.

EDUCAZIONE CIVICA — SCUOLA DELL'INFANZIA — CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

MACRO-AREE	COMPETENZE CHIAVE UE (2018)	TRAGUARDI INDICAZIONI NAZIONALI 2025	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO		UDL (UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING)	ICF (BARRIERE E FACILITATORI)
1. COSTITUZIONE (Ascolto, Dialogo, Libertà d'Espressione e Parole Gentile)	• Competenza 1 — Alfabetica funzionale (C1) • Competenza 5 — Personale, sociale e capacità di imparare a imparare (C5) • Competenza 6 — Cittadinanza (C6)	Ascolta e comprende i discorsi degli altri; esprime i propri bisogni e sentimenti nel rispetto altrui, usando le "parole della gentilezza" per gestire i conflitti.	OBIETTIVI 3 ANNI		• Oggetto-testimone per regolare visivamente i turni di parola nel <i>circle time</i>. • Supporti visivi con pittogrammi (CAA) per le parole della gentilezza e le emozioni. • Narrazione e drammatizzazione con teatrino Kamishibai.	Barriere: • Tempi di ascolto prolungati senza supporto visivo. • Ambiente rumoroso che ostacola la comprensione verbale. Facilitatori: • Frustrazione per l'incapacità di esprimersi a voce. • Routine verbali chiare, prevedibili e accompagnate da gesti. • Tavole di Comunicazione Aumentativa Alternativa (CAA). • Valorizzazione di ogni canale espressivo (gestuale, mico, pittorico).
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			• Formule base della gentilezza ("grazie", "prego", "scusa"). • Regole elementari dell'ascolto (non sovrapporsi a chi parla).	• Usare le parole di cortesia nelle routine quotidiane. • Esprimere un bisogno primario o uno stato d'animo a voce. • Ascoltare una breve storia in cerchio (<i>circle time</i>).		
			OBIETTIVI 4 ANNI	ABILITÀ		
			• Il valore del turno di parola nel gruppo. • La differenza tra parole che uniscono e parole che feriscono. • Concetto di opinione personale diversa da quella altrui.	• Rispettare il proprio turno di parola durante le conversazioni. • Risolvere piccoli diverbi attraverso il dialogo guidato dall'adulto. • Esprimere emozioni e pensieri con frasi strutturate.		
			OBIETTIVI 5 ANNI	ABILITÀ		
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
2. SVILUPPO SOSTENIBILE (Linguaggio Ecologico, Storie di Natura e Cura del Bene Comune)	• Competenza 1 — Alfabetica funzionale (C1) • Competenza 3 — Competenza in matematica, scienze, tecnologia e ingegneria (C3) • Competenza 6 — Cittadinanza (C6)	Parole della Natura e Sostenibilità: Arricchisce il lessico legato all'ambiente, al riciclo e al mondo naturale; inventa e rielabora storie sul rispetto della Terra e delle sue risorse.	OBIETTIVI 3 ANNI		Principio I & III: • Albi illustrati a tema ecologico con immagini ad alto contrasto. • Storytelling e narrazione all'aperto (<i>Outdoor Education</i>). • Attività di drammatizzazione e gioco di ruolo sulle tematiche ambientali.	Barriere: • Lessico astratto e non agganciato all'esperienza concreta. • Libri e materiali narrativi inaccessibili o posti in alto. Facilitatori: • Angolo lettura accessibile, ben organizzato ed ergonomico. • Uso di elementi naturali reali durante le conversazioni (<i>esperienze tattili</i>). • Domande guida aperte e stimolanti da parte del docente.
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			• Nomi degli elementi naturali e degli animali del proprio ambiente. • Termini base del riordino e del riciclo.	• Nominare gli elementi della natura durante le uscite in giardino. • Ascoltare e rielaborare brevi fiabe e racconti sull'ambiente. • Seguire indicazioni verbali per la cura dei libri e dei giochi.		
			OBIETTIVI 4 ANNI	ABILITÀ		
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			• Parole chiave del risparmio e della cura (acqua, terra, riuso, cura). • Sequenza logica di una storia sulla natura (prima, dopo, infine).	• Descrivere immagini di storie e libri dedicati all'ecologia. • Arricchire il vocabolario con termini relativi alla tutela dell'ambiente. • Riconoscere l'importanza di non spiegare/rovinare i libri d'angolo.		
3. CITTADINANZA DIGITALE (Messaggi Multimediali, Audio-Storie e Linguaggio dei Media)	• Competenza 1 — Alfabetica funzionale (C1) • Competenza 4 — Digitale (C4) • Competenza 6 — Cittadinanza (C6)	Riconosce la differenza tra storia letta da un libro e ascoltata/vista da un mezzo digitale; usa la voce e i media per documentare e comunicare esperienze in modo critico.	OBIETTIVI 3 ANNI		• Registratori vocali semplici o Pulsanti parlanti (<i>Vocal Buttons</i>) per la registrazione e riascolto della propria voce. • Proiezione di albi illustrati digitali (<i>e-book</i>) affiancati al libro cartaceo. • Creazione di mappe concettuali e visive del racconto.	Barriere: • Fruizione passiva di contenuti video veloci e privi di rielaborazione. • Assenza di alternative per bambini con difficoltà espressivo-linguistiche. Facilitatori: • Sintesi vocale, audiolibri e software per la comunicazione con immagini. • Utilizzo di stimoli visivi e sonori per supportare la rievocazione narrativa.
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			• Differenza tra ascoltare la voce dal vivo e registrata. • Presenza di storie all'interno di audio o video.	• Ascoltare una breve audio-fiaba rimanendo concentrati. • Riconoscere suoni o voci di familiari e compagni registrati.		
			OBIETTIVI 4 ANNI	ABILITÀ		
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			• Concetto di "registrazione della voce" per comunicare a distanza. • Linguaggio delle immagini nei video o cartoni animati.	• Registrare brevi messaggi vocali guidati per raccontare un'esperienza. • Distinguere una storia reale da una storia di fantasia vista a schermo.		
			OBIETTIVI 5 ANNI	ABILITÀ		
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			• Regole di rispetto nella comunicazione multimediale (non usare parole offensive nei messaggi vocali). • Il valore del linguaggio verbale accoppiato a quello digitale.	• Dettare all'insegnante testi per e-mail o comunicati di sezione. • Creare audiolibri di sezione preregistrando la propria voce per raccontare le pagine di un libro. • Analizzare in gruppo il messaggio di un breve video o cartone animato.		

RUBRICA DI VALUTAZIONE — CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

Indicatori	A — AVANZATO	B — INTERMEDIO	C — BASE	D — INIZIALE
VALUTAZIONE	Si esprime con chiarezza e ricchezza di termini, ascolta con attenzione gli altri, usa sempre le parole della gentilezza per risolvere i conflitti, inventa e racconta storie sulla natura e sulla cura dell'ambiente e partecipa in modo attivo a narrazioni e audio-registrazioni digitali.	Comunica i propri bisogni e pensieri con frasi chiare, rispetta il proprio turno di parola nelle conversazioni di gruppo, usa le formule di cortesia ed è interessato all'ascolto di storie su libri, audio o video.	Ascolta brevi storie e interviene nelle conversazioni con l'aiuto o le domande guida della maestra, sta imparando ad aspettare il proprio turno per parlare e a usare le parole per esprimere le sue emozioni.	Ha bisogno del sostegno costante dell'insegnante e di supporti visivi o gestuali per comprendere le consegne verbali, esprimere i propri bisogni, interagire con i compagni e mantenere l'attenzione durante l'ascolto.

EDUCAZIONE CIVICA — SCUOLA DELL'INFANZIA — CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO (SPAZIO, TEMPO, MISURA, NATURA E SCIENZE)

MACRO-AREE	COMPETENZE CHIAVE UE (2018)	TRAGUARDI INDICAZIONI NAZIONALI 2025	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO		UDL (UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING)	ICF (BARRIERE E FACILITATORI)
1. COSTITUZIONE <i>(Spazi Comuni, Misure Condivise e Regole dell'Ambiente)</i>	- Competenza 1 — Alfabetica funzionale (C1) - Competenza 3 — Matematica, scienze, tecnologie e ingegneria (C3) - Competenza 5 — Personale, sociale e capacità di imparare a imparare (C5) - Competenza 6 — Cittadinanza (C6)	Si orienta nello spazio della scuola e nel tempo della giornata; comprende il valore della condivisione equa degli spazi e delle quantità per la convivenza democratica.	OBIETTIVI 3 ANNI		- Agende visive del tempo e calendari della settimana con pittogrammi. - Indicatori tattili e visivi sul pavimento per delimitare gli spazi di lavoro/gioco. - Orologi visivi o clessidre a liquido per rendere percepibile il tempo.	Barriere: - Spazi non segnalati visivamente o caotici. - Concetti temporali astratti privi di ancoraggio alle routine. - Risorse insufficienti senza criteri chiari di condivisione. Facilitatori: - Spazi della sezione ben etichettati e identificabili. - Timer/clessidre per rendere il tempo visibile e oggettivo. - Incarichi di distribuzione delle risorse condivise.
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			- Collocazione degli oggetti nello spazio (sopra/sotto, dentro/fuori). - Scansione temporale base della giornata scolastica.	- Muoversi con orientamento nei principali ambienti della sezione. - Riconoscere i momenti chiave della giornata (accoglienza, pappa, gioco). - Rispettare i confini spaziali dei compagni durante le attività.		
			OBIETTIVI 4 ANNI	ABILITÀ		
2. SVILUPPO SOSTENIBILE <i>(Biodiversità, Cicli della Natura, Risorse e Raccolta Differenziata)</i>	- Competenza 3 — Matematica, scienze, tecnologie e ingegneria (C3) - Competenza 5 — Personale, sociale e capacità di imparare a imparare (C5) - Competenza 6 — Cittadinanza (C6)	Osserva i fenomeni naturali e la vita di piante e animali; adotta comportamenti ecologici come il risparmio dell'acqua, della luce e la raccolta differenziata.	CONOSCENZE	ABILITÀ	- Esplorazioni scientifiche dirette sul campo (<i>Outdoor Education</i> / orto scolastico). - Contenitori per la raccolta differenziata differenziati da icone visive e colori. - Esperimenti pratici di semina e compostaggio.	Barriere: - Spostamenti all'esterno limitati o assenza di contatto con elementi naturali. - Concetti scientifici presentati solo in modo teorico. Facilitatori: - Lenti d'ingrandimento, vaschette per la manipolazione di terra e acqua. - Cartelloni delle osservazioni con foto e reperti naturali reali.
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			- Elementi della natura (terra, acqua, aria, piante, animali). - Distinzione tra pulito e sporco nell'ambiente naturale.	- Curare le piante della sezione versando l'acqua in modo guidato. - Osservare con delicatezza e rispetto piccoli insetti o elementi naturali. - Gettare i rifiuti nei contenitori indicati.		
			OBIETTIVI 5 ANNI	ABILITÀ		
3. CITTADINANZA DIGITALE <i>(Tecnologia come Strumento d'Indagine, Logica e Sicurezza)</i>	- Competenza 1 — Alfabetica funzionale (C1) - Competenza 3 — Matematica, scienze, tecnologie e ingegneria (C3) - Competenza 4 — Digitale (C4) - Competenza 6 — Cittadinanza (C6)	Esplora primi strumenti tecnologici per osservare, misurare e catalogare il mondo; sviluppa primi elementi di pensiero computazionale in modo cooperativo.	CONOSCENZE	ABILITÀ	- Attività di <i>coding unplugged</i> (fatte sul pavimento con il corpo e frecce visive). - Uso di robot educativi programmabili con tasti fisici ad alto rilievo (es. Bee-Bot). - Tabelle d'indagine visiva (es. "che tempo fa oggi") con simboli magnetici.	Barriere: - Uso di software e giochi intelligenti passivi o senza scopo di esplorazione. - Barriere di accesso motorio o visivo ai dispositivi tecnologici. Facilitatori: - Attività di logica e sequenza fatte prima con il corpo e poi su reticolo. - Esperienze pratiche di esplorazione integrate al digitale.
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			- Presenza della tecnologia nella vita quotidiana (fotocamera, termometro, tablet). - Distinzione tra oggetti naturali e manufatti tecnologici.	- Osservare immagini di fenomeni naturali proiettate o su schermo. - Comprendere che gli strumenti servono per aiutare l'uomo a fare delle cose.		
			OBIETTIVI 5 ANNI	ABILITÀ		
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			- Concetto di "istruzione/comando" negli strumenti tecnologici. - Uso della fotocamera/microscopio digitale per ingrandire ed esplorare.	- Seguire percorsi o reticoli spaziali con il proprio corpo e con robot giocattolo (<i>Pixel art</i>, robotica educativa). - Usare strumenti digitali con il supporto dell'adulto per fare ricerche sulla natura.		
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			- Primi passi di <i>coding unplugged</i> e robotica educativa per la risoluzione di problemi. - Consapevolezza del funzionamento base dei dispositivi di misurazione e ricerca.	- Programmare semplici sequenze di passi per far muovere un robot giocattolo su un percorso ad ostacoli. - Classificare dati o immagini raccolti sul campo usando tabelle visive o digitali. - Riflettere insieme sul perché e quando usiamo la tecnologia per esplorare il mondo.		

RUBRICA DI VALUTAZIONE — CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

Indicatori	A — AVANZATO	B — INTERMEDIO	C — BASE	D — INIZIALE
VALUTAZIONE	Si orienta con sicurezza nello spazio e nel tempo della scuola, condivide equamente i giochi, osserva e rispetta con cura la natura e le sue risorse (acqua, piante, rifiuti) e usa in modo curioso, logico e ordinato strumenti e primi giochi tecnologici.	Riconosce i momenti della giornata e gli spazi condivisi, rispetta le risorse naturali evitando sprechi, partecipa con cura alla raccolta differenziata e segue con interesse le esplorazioni scientifiche e tecnologiche guidate.	Svolge le attività di osservazione della natura, riordina e misurazione con l'aiuto della maestra, sta imparando a condividere gli spazi e le risorse della sezione e a rispettare i ritmi della giornata scolastica.	Ha bisogno della presenza e della guida costante dell'insegnante per orientarsi nelle routine del tempo e dello spazio, per aver cura delle piante, dei giochi e dell'ambiente e per approcciarsi alle esperienze di logica e tecnologia.

EDUCAZIONE CIVICA — SCUOLA PRIMARIA — CLASSI I-V

NUCLEO FONDANTE	COMPETENZA CHIAVE UE	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO		UDL (UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING)	ICF (BARRIERE E FACILITATORI)
COSTITUZIONE – Regole, convivenza e responsabilità	• Competenza in materia di cittadinanza • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Riconosce il valore delle regole; partecipa al gruppo rispettando persone, turni, spazi e materiali; sviluppa ascolto, empatia, collaborazione e responsabilità.	• Applicare: le regole della classe, della scuola e dei contesti quotidiani. • Utilizzare: Riconoscere diritti e doveri e comprendere la funzione delle regole. • Agire: Partecipare a discussioni e decisioni comuni rispettando punti di vista diversi.		• Storie, immagini, role-play e simulazioni; consegne orali e visive. • Risposte orali, grafiche, scritte o corporee; routine visuali.	• Barriere: difficoltà linguistiche, attentive o di autoregolazione; consegne complesse. • Facilitatori: regole visuali, tempi distesi, modellamento e tutoring tra pari.
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			• Regole di convivenza; diritti e doveri; rispetto; empatia; cooperazione; beni comuni. • Conflitto e modalità pacifiche di gestione.	• Conoscere le regole della classe, della scuola e dei contesti quotidiani. • Riconoscere diritti e doveri e comprendere la funzione delle regole. • Partecipare a discussioni e decisioni comuni rispettando punti di vista diversi.		
			Progressione Classe I-II: esperienza concreta e regole. Classe III: concetti e prime argomentazioni. Classi IV-V: autonomia, partecipazione e trasferimento a contesti nuovi. Raccordi interdisciplinari: Italiano, Storia, Geografia, Matematica, Scienze, Tecnologia, Arte, Musica, Educazione motoria e Lingua inglese.			
COSTITUZIONE – Diritti, identità, diversità e istituzioni	• Competenza in materia di cittadinanza • Competenza alfabetica funzionale	Conosce principi essenziali della Costituzione collegati alla vita quotidiana; riconosce pari dignità e diversità; comprende comunità, appartenenza, solidarietà e partecipazione.	• Applicare: Riconoscere diritti fondamentali della persona e corrispondenti doveri. • Utilizzare: in forma adeguata all'età Costituzione, Repubblica, Comune, Stato e istituzioni vicine. • Agire: Rispettare identità e culture differenti, contrastando stereotipi e discriminazioni.		• Testi facilitati, mappe, fotografie, simboli, video ed esperienze sul territorio. • Mappe, fumetti, audio o brevi testi.	• Barriere: testi astratti, lessico istituzionale e difficoltà di accesso alle informazioni. • Facilitatori: materiali semplificati, mappe, esempi concreti, mediatori visivi e cooperative learning.
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			• Principi fondamentali della Costituzione italiana, con riferimento ai diritti e ai doveri della persona. • Concetti di persona, dignità, uguaglianza, libertà, solidarietà e partecipazione. • Diritti fondamentali dei bambini e delle bambine. • Identità personale, familiare, culturale e sociale. • La comunità di appartenenza: famiglia, scuola, Comune e altre comunità del territorio. • Funzioni essenziali del Comune, dello Stato e delle principali istituzioni vicine alla vita quotidiana.	• Riconoscere diritti fondamentali della persona e corrispondenti doveri. • Conoscere in forma adeguata all'età Costituzione, Repubblica, Comune, Stato e istituzioni vicine. • Rispettare identità e culture differenti, contrastando stereotipi e discriminazioni.		
			Progressione Classe I-II: esperienza concreta e regole. Classe III: concetti e prime argomentazioni. Classi IV-V: autonomia, partecipazione e trasferimento a contesti nuovi. Raccordi interdisciplinari: Italiano, Storia, Geografia, Matematica, Scienze, Tecnologia, Arte, Musica, Educazione motoria e Lingua inglese.			
COSTITUZIONE – Legalità, sicurezza, salute e partecipazione	• Competenza in materia di cittadinanza • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Adotta comportamenti responsabili per sicurezza e benessere; riconosce rischi; comprende il valore della legalità e partecipa a iniziative per il bene comune.	• Applicare: comportamenti sicuri a scuola, sulla strada e negli ambienti quotidiani. • Utilizzare: Riconoscere comportamenti che tutelano salute, benessere e relazioni. • Agire: legalità e responsabilità; partecipare alla cura della comunità.		• Dimostrazioni pratiche, percorsi motori, simulazioni e sequenze illustrate. • Checklist e routine visuali; prove pratiche; ripetizione distribuita.	• Barriere: difficoltà motorie, sensoriali o di comprensione delle procedure. • Facilitatori: segnaletica accessibile, simulazioni graduate, supporti visivi e adattamento degli spazi.
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			• Regole di sicurezza a scuola, sulla strada e negli ambienti quotidiani. • Concetti di salute, benessere, prevenzione e corretti stili di vita. • Significato di legalità, responsabilità, rispetto delle regole e cura della comunità.	• Conoscere comportamenti sicuri a scuola, sulla strada e negli ambienti quotidiani. • Riconoscere comportamenti che tutelano salute, benessere e relazioni. • Comprendere legalità e responsabilità; partecipare alla cura della comunità.		
			Progressione Classe I-II: esperienza concreta e regole. Classe III: concetti e prime argomentazioni. Classi IV-V: autonomia, partecipazione e trasferimento a contesti nuovi. Raccordi interdisciplinari: Italiano, Storia, Geografia, Matematica, Scienze, Tecnologia, Arte, Musica, Educazione motoria e Lingua inglese.			
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ – Ambiente, territorio e beni comuni	• Competenza in materia di cittadinanza • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza imprenditoriale	Comprende il legame tra comportamenti individuali, ambiente e qualità della vita; adotta comportamenti sostenibili; riconosce il valore del patrimonio naturale, culturale e paesaggistico.	• Applicare: Osservare il territorio e riconoscere risorse, problemi e beni comuni. • Utilizzare: Ridurre sprechi e rifiuti e tutelare acqua, energia, biodiversità e spazi comuni. • Agire: Conoscere semplici concetti di economia circolare, riuso e consumo responsabile.		• Esperienze all'aperto, osservazioni, laboratori, oggetti reali e compiti autentici. • Grafici, immagini, mappe e prodotti finali diversificati.	• Barriere: difficoltà di accesso agli spazi esterni o attività operative non adattate. • Facilitatori: uscite accessibili, materiali manipolabili, immagini, ruoli differenziati e tecnologie.
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			• Risorse naturali e beni comuni; acqua, energia, suolo e biodiversità. • Concetti di ambiente, sostenibilità, tutela del territorio e riduzione degli sprechi. • Raccolta differenziata, riuso, riciclo.	• Osservare il territorio e riconoscere risorse, problemi e beni comuni. • Ridurre sprechi e rifiuti e tutelare acqua, energia, biodiversità e spazi comuni. • Conoscere semplici concetti di economia circolare, riuso e consumo responsabile.		
			Progressione Classe I-II: esperienza concreta e regole. Classe III: concetti e prime argomentazioni. Classi IV-V: autonomia, partecipazione e trasferimento a contesti nuovi. Raccordi interdisciplinari: Italiano, Storia, Geografia, Matematica, Scienze, Tecnologia, Arte, Musica, Educazione motoria e Lingua inglese.			

NUCLEO FONDANTE	COMPETENZA CHIAVE UE	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO		UDL (UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING)	ICF (BARRIERE E FACILITATORI)
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ – Lavoro, risparmio e risorse	• Competenza imprenditoriale • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza in materia di cittadinanza	Comprende valore del lavoro, impegno e responsabilità; sviluppa prime competenze finanziarie; distingue bisogni e desideri e compie scelte consapevoli.	• Applicare: Riconoscere il valore sociale del lavoro e dell’impegno. • Utilizzare: Distinguere bisogni, desideri e priorità; comprendere risparmio, spesa e uso responsabile delle risorse. • Agire: Pianificare semplici attività e valutare conseguenze e alternative.		• Giochi di ruolo, simulazioni di acquisto, storie-problema, tabelle. • Rappresentazioni concrete e simboliche; livelli graduati; feedback e autovalutazione.	• Barriere: difficoltà numeriche, astrattezza dei concetti, esperienze familiari differenti. • Facilitatori: situazioni concrete, supporti visivi/manipolativi, tutoring e compiti graduati.
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			• Valore sociale del lavoro e dell’impegno; principali attività e professioni del territorio. • Differenza tra bisogni e desideri; concetti di spesa, risparmio, pianificazione e uso responsabile delle risorse finanziarie. • Concetto di scelta consapevole e conseguenze delle decisioni economiche quotidiane.	• Riconoscere il valore sociale del lavoro e dell’impegno. • Distinguere bisogni, desideri e priorità; comprendere risparmio, spesa e uso responsabile delle risorse. • Pianificare semplici attività e valutare conseguenze e alternative.		
			Progressione Classe I-II: esperienza concreta e regole. Classe III: concetti e prime argomentazioni. Classi IV-V: autonomia, partecipazione e trasferimento a contesti nuovi. Raccordi interdisciplinari: Italiano, Storia, Geografia, Matematica, Scienze, Tecnologia, Arte, Musica, Educazione motoria e Lingua inglese.			
CITTADINANZA DIGITALE – Informazioni, comunicazione, sicurezza e benessere	• Competenza digitale • Competenza in materia di cittadinanza • Competenza alfabetica funzionale	Utilizza strumenti digitali in modo consapevole e responsabile; riconosce informazioni affidabili e non affidabili; protegge dati e identità; comunica rispettando regole e benessere.	• Applicare: regole per l’uso sicuro e rispettoso di dispositivi e rete. • Utilizzare: Distinguere informazioni, opinioni e contenuti ingannevoli; verificare semplici fonti con l’adulto. • Agire: Proteggere dati e password; riconoscere rischi online e cyberbullismo; rispettare immagini e contenuti altrui.		• Tutorial passo-passo, schermate annotate, icone, video e simulazioni offline. • Esercitazioni in ambienti sicuri; testo/audio/video;	• Barriere: difficoltà di lettura, linguaggio digitale complesso, sovraccarico attentivo. • Facilitatori: interfacce semplificate, sintesi vocale.
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			• Regole fondamentali per l’uso sicuro e responsabile dei dispositivi e della rete. • Informazioni, fonti, opinioni e contenuti ingannevoli; principi elementari di verifica delle informazioni. • Dati personali, password, identità digitale, privacy, sicurezza online, cyberbullismo, rispetto del diritto d’autore e benessere digitale.	• Conoscere regole per l’uso sicuro e rispettoso di dispositivi e rete. • Distinguere informazioni, opinioni e contenuti ingannevoli; verificare semplici fonti con l’adulto. • Proteggere dati e password; riconoscere rischi online e cyberbullismo; rispettare immagini e contenuti altrui.		
			Progressione Classe I-II: esperienza concreta e regole. Classe III: concetti e prime argomentazioni. Classi IV-V: autonomia, partecipazione e trasferimento a contesti nuovi. Raccordi interdisciplinari: Italiano, Storia, Geografia, Matematica, Scienze, Tecnologia, Arte, Musica, Educazione motoria e Lingua inglese.			

RUBRICA DI VALUTAZIONE — GIUDIZI SINTETICI | SCUOLA PRIMARIA |

INDICATORI	Ottimo	Distinto	Buono	Discreto	Sufficiente	Non sufficiente
Conoscenze e comprensione	Conoscenze ampie, corrette e rielaborate personalmente.	Conoscenze complete e corrette.	Conoscenze adeguate e generalmente corrette.	Conoscenze essenziali con qualche incertezza.	Conoscenze essenziali con supporto.	Conoscenze frammentarie e non consolidate.
Applicazione di abilità e competenze	Agisce con autonomia e responsabilità anche in situazioni nuove.	Agisce con autonomia e responsabilità in situazioni note e complesse.	Applica in modo adeguato e abbastanza autonomo.	Applica le abilità essenziali con qualche incertezza.	Applica le abilità essenziali con supporto frequente.	Applica in modo discontinuo e necessita di guida costante.
Partecipazione e responsabilità	Partecipa attivamente, collabora, argomenta e propone soluzioni responsabili.	Partecipa con continuità, rispetta regole e ruoli e collabora.	Partecipa e rispetta regole e ruoli nella maggior parte delle situazioni.	Partecipa se guidato e rispetta le regole essenziali.	Partecipa con supporto e necessita di richiami.	Partecipa in modo saltuario e fatica a rispettare regole e responsabilità.

EDUCAZIONE CIVICA — CLASSE PRIMA — SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

NUCLEO FONDANTE	COMPETENZA CHIAVE UE	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO		UDL (UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING)	ICF (BARRIERE E FACILITATORI)
Costituzione	• Competenza in materia di cittadinanza • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Sviluppare atteggiamenti e comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla partecipazione e sulla solidarietà, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei diritti UE e della Dichiarazione universale dei diritti umani.	• Individuare nei comportamenti e nei fatti della vita quotidiana le connessioni con il contenuto della Costituzione. • Sviluppare una cultura del rispetto verso ogni persona, secondo il principio di uguaglianza e non discriminazione (art. 3 Cost.). • Riconoscere, evitare e contrastare, anche con l'aiuto degli adulti, le forme di violenza fisica e psicologica, anche in contesto virtuale. • Curare gli ambienti, rispettare i beni pubblici e privati; partecipare alle rappresentanze studentesche. • Aiutare, singolarmente e in gruppo, persone in difficoltà per incrementare collaborazione e inclusione.		• Rappresentazione: presentare gli articoli della Costituzione anche con linguaggio semplificato, mappe concettuali, video e storie esemplificative accanto al testo scritto. • Azione ed espressione: proporre più modalità per dimostrare la comprensione (drammatizzazione, cartellone, discussione guidata, elaborato scritto) invece del solo tema. • Coinvolgimento: partire da episodi di vita quotidiana e di cronaca vicini all'esperienza degli alunni per motivare l'apprendimento; lavori in piccolo gruppo e cooperative learning.	• Barriere: linguaggio giuridico astratto e poco accessibile; difficoltà di attenzione prolungata; contesti familiari poco stimolanti sul piano civico; difficoltà di regolazione emotiva nei confronti su temi di violenza/discriminazione. • Facilitatori: glossari e mappe semplificate; lavoro cooperativo e tutoring tra pari; supporti visivi (immagini, video, role-play); rinforzo positivo e clima di classe accogliente; collegamento con esperienze concrete e vicine agli alunni.
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			• Significato dei concetti di diritto, dovere, responsabilità, identità, libertà • Significato dei termini regola, norma, patto, sanzione • Strutture del territorio al servizio della cittadinanza • Principi generali dell'organizzazione di Comune, Provincia, Regione, Stato • Carte dei Diritti dell'Uomo e dell'Infanzia • Significato di tolleranza, lealtà, rispetto; Carta dei diritti UE • Art. 11 Cost.: ripudio della guerra; giornate della memoria (femminicidio, bullismo, mafia) • Significato di solidarietà e cooperazione	• Rispettare le regole condivise • Comprendere la funzione regolatrice delle norme • Distinguere gli organi dello Stato e le loro funzioni • Distinguere alcuni principi fondamentali della Costituzione e collegarli all'esperienza quotidiana • Agire in contesti formali e informali rispettando le differenze sociali, di genere, di provenienza • Promuovere l'inclusione lavorando con gli altri in maniera costruttiva • Assumere modi di vivere rispettosi dei diritti fondamentali; contrastare violenza e prevaricazione • Sviluppare una coscienza ambientale; partecipare all'attività di gruppo aiutando compagni in difficoltà		
Costituzione	• Competenza in materia di cittadinanza • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Conoscere e applicare i regolamenti scolastici e le norme di sicurezza e di circolazione stradale, partecipando in modo consapevole alla vita della comunità scolastica.	• Conoscere ed applicare i Regolamenti scolastici nelle parti che regolano la convivenza a scuola, diritti e doveri degli alunni; conoscere i principi costituzionali di uguaglianza, solidarietà e libertà. • Conoscere i principali fattori di rischio dell'ambiente scolastico, adottare comportamenti idonei a salvaguardare salute e sicurezza proprie e altrui. • Conoscere e applicare le norme di circolazione stradale, adottando comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza propria e altrui.		• Rappresentazione: presentare il Regolamento d'Istituto e il Codice della strada anche in forma di infografica e pittogrammi, non solo come testo normativo. • Azione ed espressione: costruzione partecipata di un decalogo di classe; simulazioni di percorsi sicuri casa-scuola. • Coinvolgimento: collegare le regole a situazioni reali vissute dagli alunni (percorso casa-scuola, uscite didattiche); coinvolgere Polizia locale/Protezione civile quando possibile.	• Barriere: percezione delle regole come imposizione esterna; difficoltà di generalizzazione delle norme da un contesto all'altro; scarsa consapevolezza del rischio in età preadolescenziale. • Facilitatori: coinvolgimento diretto nella costruzione delle regole di classe; pittogrammi e segnaletica visiva; rinforzo costante e coerente da parte degli adulti di riferimento; esperienze pratiche guidate.
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			• Regole della vita e del lavoro in classe; Patto di corresponsabilità • Elementi di base di primo intervento e Protezione civile • Regole e regolamenti, il Codice della strada	• Rispettare il Regolamento d'Istituto • Partecipare ai progetti educativi promossi dalla scuola e dal territorio • Adottare comportamenti adeguati per la tutela della sicurezza propria, altrui e dell'ambiente scolastico • Rispettare le regole del codice della strada per la sicurezza e la salute propria e altrui		
Cittadinanza digitale	Competenza digitale	Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti e ai contenuti digitali in modo critico, responsabile e consapevole.	• Ricercare, analizzare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali, riconoscendone attendibilità e autorevolezza. • Utilizzare le tecnologie per integrare e rielaborare contenuti digitali in modo personale; individuare le fonti di provenienza e le modalità di diffusione delle notizie nei media digitali.		• Rappresentazione: esempi comparati di fonti attendibili e non, con strumenti di fact-checking mostrati passo passo, non solo spiegati verbalmente. • Azione ed espressione: produzione di un breve contenuto multimediale verificato (post, presentazione) come alternativa alla verifica scritta sul metodo di ricerca. • Coinvolgimento: partire da contenuti digitali realmente incontrati dagli alunni (social, video) per motivare l'analisi critica.	• Barriere: disparità nell'accesso a dispositivi e connessione a casa (divario digitale); sovrapposizione a contenuti non filtrati; difficoltà di valutazione critica delle fonti in età preadolescenziale. • Facilitatori: dispositivi e connessione disponibili a scuola per chi ne è privo a casa; checklist guidate per la verifica delle fonti; lavoro in coppia/piccolo gruppo; software di lettura facilitata.
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
			• Principali sistemi operativi per la produzione di lavori multimediali • Uso corretto dei dispositivi informatici e di comunicazione • I social network; significato e ruolo dell'immagine nell'era dei social media	Saper cercare, raccogliere e trattare le informazioni, selezionandole in base all'attendibilità, alla funzione e allo scopo		

EDUCAZIONE CIVICA — CLASSE SECONDA — SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

NUCLEO FONDANTE	COMPETENZA CHIAVE UE	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO		UDL (UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING)	ICF (BARRIERE E FACILITATORI)
Costituzione	Competenza in materia di cittadinanza	Interagire correttamente con le istituzioni nella vita quotidiana 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 a una comunità locale e nazionale.	• Conoscere gli organi e le funzioni di Comune, Enti locali e Regione; conoscere i servizi pubblici presenti nel territorio. • Conoscere il valore dell'appartenenza alla comunità locale e nazionale; spiegare la suddivisione dei poteri dello Stato, gli organi che la presiedono, la composizione del Parlamento; sperimentare le regole di democrazia diretta e rappresentativa. • Conoscere la storia e il significato della bandiera italiana, regionale, europea e dello stemma comunale; conoscere l'inno nazionale ed europeo; approfondire la storia della comunità locale e nazionale e il significato di Patria (art. 52 Cost.). • Conoscere la Carta dei diritti fondamentali dell'UE, il processo di formazione dell'Unione europea, le istituzioni europee; individuare in Costituzione gli articoli sui rapporti internazionali; conoscere i principali organismi internazionali (ONU) e le Dichiarazioni sui diritti umani e dell'infanzia.		• Rappresentazione: schemi e organigrammi delle istituzioni; linea del tempo dell'UE, materiali multimediali (video RAI Scuola, siti istituzionali) accanto al testo. • Azione ed espressione: simulazioni (consiglio comunale simulato, elezioni di classe), presentazioni multimediali, mappe interattive come alternativa alla verifica scritta. • Coinvolgimento: visite/incontri con rappresentanti delle istituzioni locali quando possibile; collegamento a fatti di attualità; scelta tra diversi prodotti finali (cartellone, presentazione, video).	• Barriere: astrattezza dei concetti istituzionali; scarsa familiarità con il lessico politico-amministrativo; difficoltà di memorizzazione di strutture complesse (organi, funzioni). • Facilitatori: organigrammi e mappe visive; suddivisione in piccoli passi; utilizzo di simulazioni concrete; materiali in formato accessibile (font ad alta leggibilità, sintesi vocale); tempi distesi e ripasso guidato.
			<table><tr><th>CONOSCENZE</th><th>ABILITÀ</th></tr><tr><td> • Organi e funzioni di Comune, Provincia, Regione, Stato • Gruppi sociali di riferimento: famiglia, scuola, vicinato, comunità • Il Tricolore, simboli di appartenenza a Italia ed Europa, Inno alla gioia • Concetto di territorio, nazione, patria • L'UE: storia, origini, organi, funzioni; principali trattati internazionali • Dichiarazione dei diritti umani </td><td> • Indicare natura, scopi e attività delle istituzioni pubbliche, prima fra tutte quelle più vicine (Comune, Provincia, Regione) • Distinguere gli organi dello Stato e le loro funzioni • Individuare fonti di autorità e responsabilità nei diversi contesti • Riconoscere la differenza tra monarchia e repubblica • Distinguere gli elementi di identità di popolo e nazione • Rispettare i valori che ispirano gli ordinamenti comunitari e internazionali; agire da cittadini responsabili </td></tr></table>	CONOSCENZE		
CONOSCENZE	ABILITÀ					
• Organi e funzioni di Comune, Provincia, Regione, Stato • Gruppi sociali di riferimento: famiglia, scuola, vicinato, comunità • Il Tricolore, simboli di appartenenza a Italia ed Europa, Inno alla gioia • Concetto di territorio, nazione, patria • L'UE: storia, origini, organi, funzioni; principali trattati internazionali • Dichiarazione dei diritti umani	• Indicare natura, scopi e attività delle istituzioni pubbliche, prima fra tutte quelle più vicine (Comune, Provincia, Regione) • Distinguere gli organi dello Stato e le loro funzioni • Individuare fonti di autorità e responsabilità nei diversi contesti • Riconoscere la differenza tra monarchia e repubblica • Distinguere gli elementi di identità di popolo e nazione • Rispettare i valori che ispirano gli ordinamenti comunitari e internazionali; agire da cittadini responsabili					
Costituzione	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico.	• Conoscere i rischi e gli effetti dannosi del consumo di droghe, comprese le droghe sintetiche, e di altre sostanze psicoattive, anche attraverso l'informazione sulle evidenze scientifiche circa i loro effetti sulla salute. • Individuare principi e comportamenti individuali e collettivi per la salute, la sicurezza, il benessere psicofisico; apprendere un salutare stile di vita e un corretto regime alimentare.		• Rappresentazione: presentare i dati scientifici sugli effetti delle sostanze con infografiche, video e testimonianze, evitando toni allarmistici o moralistici che riducano l'attenzione. • Azione ed espressione: realizzazione di prodotti comunicativi tra pari (articolo per il giornalino scolastico, cartellone) — come nell'unità 'Ben-Essere in azione' — in alternativa a verifiche scritte tradizionali. • Coinvolgimento: peer education, discussione in circle time, collegamento a situazioni reali senza colpevolizzare; possibilità di lavorare su prodotti scelti dagli alunni stessi.	• Barriere: argomento emotivamente delicato che può generare disagio o chiusura; possibile presenza in classe di vissuti familiari legati a dipendenze; disinformazione veicolata dai pari o dai social. • Facilitatori: clima di ascolto non giudicante; mediazione tramite attività di peer education; fonti scientifiche accessibili e verificate; collaborazione con servizi socio-sanitari del territorio (ASL, Protezione civile).
			Dipendenze: fumo, droghe leggere e alcol	Operare a favore del benessere psicofisico per contrastare il ricorso a sostanze nocive che creano dipendenza		
Sviluppo economico e sostenibilità	• Competenza imprenditoriale • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza in materia di cittadinanza	Comprendere l'importanza della crescita economica e del lavoro; conoscere le cause dello sviluppo economico e sociale in Italia e in Europa; sviluppare comportamenti responsabili per la tutela dell'ambiente e la qualità della vita.	• Conoscere le condizioni della crescita economica e la sua importanza per la qualità della vita e la lotta alla povertà; conoscere il valore costituzionale del lavoro e i settori economici del territorio. • Conoscere norme e regole che disciplinano lavoro e produzioni a tutela di lavoratori, comunità e ambiente; conoscere cause dello sviluppo economico e delle arretratezze sociali in Italia e in Europa. • Conoscere l'impatto del progresso scientifico-tecnologico su persone, ambienti e territori (art. 9, comma 3, Cost.): risparmio energetico, riuso dei rifiuti, economia circolare.		• Rappresentazione: grafici e dati sull'Agenda 2030 presentati anche in forma visiva (infografiche, video ONU); esempi concreti di filiere economiche locali. • Azione ed espressione: costruzione di un progetto/prodotto sostenibile di classe (es. mercato equosolidale simulato) come alternativa alla verifica scritta. • Coinvolgimento: collegamento a prodotti ed esperienze del territorio; scelta tra diversi obiettivi dell'Agenda 2030 su cui approfondire in piccoli gruppi.	• Barriere: concetti economici astratti (inflazione, distribuzione della ricchezza) di difficile comprensione; scarsa esperienza diretta del mondo del lavoro; disparità di accesso a materiali/dati aggiornati. • Facilitatori: esempi concreti e vicini al vissuto (mercato locale, filiera del cibo); simulazioni pratiche; materiali multimediali dell'Agenda 2030 già semplificati per la scuola; lavoro cooperativo.
			<table><tr><th>CONOSCENZE</th><th>ABILITÀ</th></tr><tr><td> • I settori dell'economia; concetti di sviluppo e sottosviluppo • Obiettivo 3 dell'Agenda 2030 • Forme di economia sostenibile e commercio equosolidale • Tematiche legate al benessere psicofisico, lavoro dignitoso, istruzione di qualità, tutela dell'ambiente e degli animali, beni comuni, Protezione civile </td><td> • Operare in situazioni di sviluppo eco-sostenibile tutelando le eccellenze produttive del territorio • Conoscere le ripercussioni di una distribuzione sproporzionata della ricchezza su economia, società e politica • Sviluppare una coscienza ambientale adottando uno stile di vita ecosostenibile, nel rispetto della biodiversità • Sviluppare ed esprimere il senso del proprio ruolo nella società e nell'ambiente </td></tr></table>	CONOSCENZE		
CONOSCENZE	ABILITÀ					
• I settori dell'economia; concetti di sviluppo e sottosviluppo • Obiettivo 3 dell'Agenda 2030 • Forme di economia sostenibile e commercio equosolidale • Tematiche legate al benessere psicofisico, lavoro dignitoso, istruzione di qualità, tutela dell'ambiente e degli animali, beni comuni, Protezione civile	• Operare in situazioni di sviluppo eco-sostenibile tutelando le eccellenze produttive del territorio • Conoscere le ripercussioni di una distribuzione sproporzionata della ricchezza su economia, società e politica • Sviluppare una coscienza ambientale adottando uno stile di vita ecosostenibile, nel rispetto della biodiversità • Sviluppare ed esprimere il senso del proprio ruolo nella società e nell'ambiente					
Cittadinanza digitale	• Competenza digitale • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	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.	• Interagire con le principali tecnologie digitali, adattando la comunicazione allo specifico contesto. • Conoscere e applicare le regole di corretto utilizzo degli strumenti di comunicazione digitale (tablet, computer); utilizzare classi virtuali e forum di discussione a scopo di studio, rispettando riservatezza, netiquette e diritto d'autore.		• Rappresentazione: regole di netiquette presentate anche tramite esempi concreti di conversazioni digitali (corrette/corrette), non solo come elenco di norme. • Azione ed espressione: partecipazione guidata a una classe virtuale o forum scolastico con feedback progressivo, come alternativa a una prova scritta sulle regole. • Coinvolgimento: uso di piattaforme già in uso nella scuola; collegamento a situazioni comunicative reali vissute dagli alunni (chat di classe, gruppi di studio).	• Barriere: disparità di competenze digitali pregresse tra alunni; incomprensioni comunicative nella scrittura digitale (tono, sarcasmo); accesso disomogeneo a dispositivi personali. • Facilitatori: linee guida di netiquette condivise e visibili in classe; utilizzo di dispositivi scolastici per chi non ne dispone; modellamento diretto da parte del docente delle interazioni corrette; feedback tempestivo.
			<table><tr><th>CONOSCENZE</th><th>ABILITÀ</th></tr><tr><td> • I diversi codici comunicativi nel rispetto della netiquette • Principali tecnologie digitali per lo studio, il tempo libero e la comunicazione </td><td> • Rispettare in modo consapevole e autonomo le regole della comunicazione digitale • Informarsi e partecipare alla comunicazione attiva attraverso servizi digitali offerti dalla scuola • Essere consapevoli che ciò che si produce implica responsabilità rispetto a visibilità, permanenza e privacy </td></tr></table>	CONOSCENZE		
CONOSCENZE	ABILITÀ					
• I diversi codici comunicativi nel rispetto della netiquette • Principali tecnologie digitali per lo studio, il tempo libero e la comunicazione	• Rispettare in modo consapevole e autonomo le regole della comunicazione digitale • Informarsi e partecipare alla comunicazione attiva attraverso servizi digitali offerti dalla scuola • Essere consapevoli che ciò che si produce implica responsabilità rispetto a visibilità, permanenza e privacy					

EDUCAZIONE CIVICA — CLASSE TERZA — SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

NUCLEO FONDANTE	COMPETENZA CHIAVE UE	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO		UDL (UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING)	ICF (BARRIERE E FACILITATORI)
Sviluppo economico e sostenibilità	• Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza in materia di cittadinanza	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.	• Riconoscere situazioni di pericolo ambientale, assumendo comportamenti corretti nei diversi contesti di vita, prevedendo collaborazioni con la Protezione civile e organizzazioni del terzo settore. • Individuare, analizzare e illustrare le cause delle trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico.		• Rappresentazione: dati climatici presentati con grafici, mappe e simulazioni video oltre che con testo; esempi locali di rischio ambientale. • Azione ed espressione: elaborazione di un piano di comportamento in caso di emergenza (poster, role-play) come prodotto alternativo alla relazione scritta. • Coimvolgimento: collaborazione con la Protezione civile locale; collegamento a eventi meteorologici/ambientali di attualità vicini al territorio degli alunni.	• Barriere: ansia legata ai temi ambientali (eco-ansia) in alcuni alunni; difficoltà a cogliere relazioni causa-effetto su scala globale/temporale ampia; scarsa esperienza diretta di eventi calamitosi. • Facilitatori: linguaggio rassicurante e orientato all'azione concreta piuttosto che all'allarmismo; simulazioni pratiche di comportamenti di sicurezza; materiali visivi (mappe, infografiche); collaborazione con enti del territorio.
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
Sviluppo economico e sostenibilità	• Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali • Competenza in materia di cittadinanza	Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali, del patrimonio artistico, culturale e paesaggistico.	• Identificare gli elementi del patrimonio artistico e culturale, materiale e immateriale, e le specificità turistiche e agroalimentari del territorio, sperimentando azioni di tutela e valorizzazione anche con la propria partecipazione attiva. • Conoscere e confrontare temi di tutela di ambienti e paesaggi italiani, europei e mondiali, nella consapevolezza della finitezza delle risorse.		• Rappresentazione: esplorazione del patrimonio locale tramite immagini, mappe, eventuali uscite virtuali o reali, oltre alla lettura di testi descrittivi. • Azione ed espressione: realizzazione di una guida/itinerario del patrimonio locale in formato a scelta (cartaceo, digitale, orale) come alternativa al saggio scritto. • Coimvolgimento: valorizzare la conoscenza pregressa degli alunni sul territorio di appartenenza; collegamento con realtà locali (Basilicata, borghi, siti storici).	• Barriere: distanza percepita tra patrimonio culturale "lontano" e vita quotidiana; difficoltà di accesso fisico a siti/musei per alcuni alunni; scarsità di materiali accessibili su beni locali minori. • Facilitatori: valorizzazione del patrimonio del proprio territorio, vicino e conosciuto; uscite didattiche o percorsi virtuali; materiali multimediali e testimonianze dirette; lavoro per piccoli gruppi tematici.
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
Sviluppo economico e sostenibilità	• Competenza imprenditoriale • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	Maturare scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa, nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie.	• 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. • Applicare nell'esperienza concreta i concetti di guadagno/ricavo, spesa, risparmio, investimento; conoscere il valore della proprietà privata.		• Rappresentazione: concetti economici illustrati con esempi numerici concreti, tabelle e simulazioni di bilancio, non solo con definizioni astratte. • Azione ed espressione: simulazione pratica di un piccolo bilancio/preventivo di spesa (anche con foglio di calcolo) come alternativa alla verifica teorica. • Coimvolgimento: uso di esempi tratti da situazioni familiari agli alunni (paghetta, acquisti, risparmio per un obiettivo).	• Barriere: difficoltà con il calcolo (percentuali, proporzioni) per alunni con discalculia o fragilità in matematica; scarsa esperienza diretta di gestione del denaro. • Facilitatori: uso di calcolatrice e tabelle di supporto; esempi concreti e vicini all'esperienza; scomposizione del problema in passaggi semplici; materiali visivi (grafici a torta, istogrammi).
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
Sviluppo economico e sostenibilità	Competenza in materia di cittadinanza	Maturare scelte e condotte di contrasto all'illegalità.	• Dal baratto alla moneta coniata; la legge della domanda e dell'offerta • Monopolio e oligopolio; concetto di inflazione • Strumenti di pagamento elettronico; il sistema monetario europeo; percentuali e numeri		• Rappresentazione: storie e testimonianze (figure antimafia) presentate anche con documenti e materiali multimediali, oltre al testo scritto. • Azione ed espressione: partecipazione a iniziative/concorsi sulla legalità con prodotti a scelta (elaborato, video, manifesto). • Coimvolgimento: collegamento a giornate della memoria e a figure/eventi significativi; collaborazione con associazioni del territorio.	• Barriere: argomento emotivamente forte, possibile impatto su alunni con vissuti familiari o territoriali sensibili; rischio di semplificazioni stereotipate. • Facilitatori: mediazione narrativa attraverso storie di legalità vissuta; clima di classe rispettoso; collaborazione con associazioni ed esperti esterni; attenzione a un linguaggio non stigmatizzante verso il territorio d'origine.
			CONOSCENZE	ABILITÀ		
Cittadinanza digitale	• Competenza digitale • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare • Competenza in materia di cittadinanza	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.	• Creare e gestire la propria identità digitale controllando la circolazione dei propri dati personali attraverso diverse forme di protezione dei dispositivi e della privacy. • Valutare con attenzione ciò che di sé si consegna agli altri in rete, rispettando identità, dati e reputazione altrui. • Conoscere ed evitare i rischi per la salute e le minacce derivanti dall'uso di tecnologie digitali: dipendenze da rete e gaming, bullismo e cyberbullismo, violenza online, comunicazione ostile, fake news.		• Rappresentazione: casi di cyberbullismo e violazione della privacy analizzati tramite storie/video realistici, oltre alla normativa, per rendere concreto un rischio astratto. • Azione ed espressione: creazione di materiali di sensibilizzazione tra pari (video, cartellone, podcast) come alternativa alla verifica nozionistica. • Coimvolgimento: sportello d'ascolto e canali di segnalazione conosciuti dagli alunni; discussione in circle time in un clima di fiducia e non giudizio.	• Barriere: reticenza a parlare di episodi vissuti per timore o vergogna; sottovalutazione del rischio da parte di alunni molto esposti ai social; possibili situazioni pregresse di bullismo/cyberbullismo in classe. • Facilitatori: procedure chiare e conosciute di segnalazione (referente cyberbullismo, sportello d'ascolto); clima di classe basato sulla fiducia; collaborazione scuola-famiglia; materiali informativi accessibili (Polizia postale, Generazioni Connesse).
			CONOSCENZE	ABILITÀ		

RUBRICA DI VALUTAZIONE | SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO |

INDICATORI	10	9	8	7	6	5	4 / 3
COSTITUZIONE, ISTITUZIONI E DIRITTO	Comprende e interpreta con piena padronanza principi, valori della Costituzione e istituzioni italiane ed europee, stabilendo collegamenti complessi, autonomi e critici con la realtà contemporanea.	Comprende con sicurezza i principi costituzionali e il funzionamento delle istituzioni, stabilendo collegamenti pertinenti con la realtà attuale.	Comprende e applica correttamente le conoscenze relative alla Costituzione, alle regole e alle istituzioni fondamentali.	Comprende gli aspetti principali dei valori costituzionali e delle istituzioni con qualche incertezza nell'analisi.	Conosce gli elementi essenziali della Costituzione e delle regole di convivenza civile, con eventuale guida o supporto.	Possiede conoscenze parziali e frammentarie dei principi costituzionali e delle regole; fatica a comprenderne l'importanza.	Evidenzia gravi difficoltà nella comprensione delle regole e dei principi della Costituzione; con guida costante coglie solo pochi concetti basilari.
SVILUPPO SOSTENIBILE, AMBIENTE E SALUTE	Analizza in modo critico, autonomo ed esaustivo le tematiche ambientali, economiche e sociali (Agenda 2030), proponendo soluzioni innovative e assumendo comportamenti pienamente responsabili.	Analizza con sicurezza i problemi legati alla sostenibilità, al patrimonio culturale e alla salute, promuovendo comportamenti consapevoli e rispettosi.	Comprende e descrive correttamente le problematiche dello sviluppo sostenibile e della tutela della salute e dell'ambiente, dimostrando rispetto attivo.	Individua le principali tematiche della sostenibilità e dell'ambiente con qualche incertezza nell'analisi dei fenomeni.	Riconosce le regole essenziali per il rispetto dell'ambiente e della salute e vi si attiene se guidato.	Comprende in modo parziale e discontinuo le problematiche ambientali e di salute, mostrando poca consapevolezza nei comportamenti.	Evidenzia difficoltà a comprendere le relazioni tra azioni umane e impatto ambientale; riconosce, solo con guida costante, l'importanza di semplici comportamenti di rispetto.
CITTADINANZA DIGITALE E USO CONSAPEVOLE DEI MEDIA	Utilizza le tecnologie digitali con piena padronanza, spirito critico e responsabilità etica; valuta in autonomia la credibilità delle fonti e tutela la propria e l'altrui sicurezza in rete.	Utilizza gli strumenti digitali in modo sicuro, consapevole e corretto, verificando le fonti e rispettando le norme di convivenza e sicurezza in rete.	Utilizza in modo corretto le risorse digitali, distinguendo le informazioni essenziali e rispettando le regole di comportamento in rete (netiquette).	Utilizza le tecnologie digitali in modo generalmente corretto, con qualche incertezza nel valutare le fonti o nell'applicare le norme di sicurezza.	Utilizza le tecnologie digitali per le funzioni essenziali rispettando le regole base di convivenza in rete, con il supporto del docente.	Utilizza gli strumenti digitali in modo incerto e talvolta improprio, mostrando poca consapevolezza dei rischi della rete.	Mostra notevoli difficoltà nell'uso corretto e sicuro dei media digitali; con guida costante riesce a eseguire solo operazioni elementari nel rispetto delle regole.
PARTECIPAZIONE ATTIVA E SPIRITO DI COOPERAZIONE	Partecipa alle attività di cittadinanza in modo propositivo, autonomo e altamente collaborativo, valorizzando il contributo altrui e assumendo ruoli di leadership positiva.	Partecipa con interesse e sicurezza al lavoro di gruppo e alla vita scolastica, collaborando in modo efficace e rispettoso con i compagni.	Collabora in modo attivo e corretto nel gruppo e nelle attività di classe, rispettando le opinioni altrui.	Partecipa ed esegue i compiti assegnati in modo generalmente corretto, dimostrando un'adeguata disponibilità alla collaborazione.	Partecipa in modo essenziale e si integra nel gruppo con la guida del docente, rispettando le regole fondamentali di convivenza.	Partecipa in modo discontinuo e poco collaborativo, mostrando difficoltà ad adeguarsi alle dinamiche di gruppo.	Tende ad isolarsi o a disturbare il lavoro comune; con guida costante ed esempi concreti riesce a collaborare in attività molto semplici.
AUTONOMIA DI GIUDIZIO E RIFLESSIONE CRITICA	Riformula in modo originale e argomentato le proprie idee sui diritti, doveri e grandi temi d'attualità, dimostrando spiccata empatia, matura coscienza civica e autonomia di pensiero.	Formula riflessioni personali pertinenti e ben strutturate sui temi civici e sociali, argomentando la propria posizione in modo chiaro e coerente.	Formula riflessioni corrette e personali su situazioni concrete riguardanti i diritti, i doveri e la convivenza civile.	Esprime un giudizio personale sui temi trattati con qualche incertezza nell'argomentazione.	Esprime semplici opinioni personali se guidato da domande o stimoli diretti del docente.	Esprime riflessioni personali parziali, frammentarie e poco argomentate sulle tematiche sociali o civiche.	Evidenzia difficoltà a formulare riflessioni personali o giudizi di valore sui temi civici; con domande guida riesce a comunicare semplici impressioni.