

Curricolo di Educazione Civica
Scuola Secondaria di Primo Grado

Fonti: legge 92/19; Costituzione Italiana; Unione Europea; Dichiarazione dei diritti dell'infanzia e degli adolescenti; *Agenda 2030*

Classe 1

Io, gli altri e l'ambiente

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

Le Regole: Famiglia, Scuola e Comune; Città Metropolitana e Regione, i valori fondanti dell'essere umano, Elezione dei Rappresentanti di Classe, Regole delle Federazioni Sportive; Le regole anti Covid nelle 4 lingue.

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

Riciclo, consumo critico, economia circolare, le 4 R (riciclo, riuso, recupero, riduzione); riciclo e differenziata; rifiuti ed arte; Rifiuti e musica (produzione di strumenti musicali). Slogan per la differenziata nelle 4 lingue.

3 Ambito: CITTADINANZA DIGITALE

Le regole in internet: netiquette, identità digitale e pericoli del web.

Competenze:

imparare ad imparare; avere consapevolezza di sé; capacità di problem solving; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza e competenza in materia ed espressione culturale.

Sviluppo di consapevolezza e responsabilità nell'utilizzo dei servizi della rete internet.

Obiettivi:

Conoscenza di sé, dell'altro e del mondo che ci circonda;

Riconoscere la necessità delle regole della vita quotidiana; favorire il senso di appartenenza alla comunità scolastica; Partecipazione attiva alla vita della classe.

Riconoscere la relazione tra uomo, ambiente e società.

Adotta consapevolmente comportamenti corretti per utilizzare in sicurezza i servizi offerti dal web; riconoscere il valore dei dati personali e gestire in modo consapevole l'identità digitale in rete; comprendere i rischi sociali connessi all'utilizzo della rete internet.

Classe 2

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

Le Regole: Famiglia, Scuola e Comune, Città Metropolitana; Regione, Stato, Unione Europea; Elezione dei Rappresentanti di Classe; Le regole anti Covid nelle 4 lingue; Liberi/o insieme agli altri.

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

Riciclo, consumo critico, economia circolare, le 4 R (riciclo, riuso, recupero, riduzione); riciclo e differenziata; rifiuti ed arte; Inno alla gioia e inni nazionali (Italia, Francia, Spagna, Germania, Regno Unito); Trekking, arrampicata, orienteering. Slogan per la differenziata nelle 4 lingue; rifiuti ed arte; Educazione alla Salute e sicurezza alimentare.

3 Ambito: CITTADINANZA DIGITALE

Le regole in internet: netiquette, privacy, identità digitale e pericoli del web, social network.

Competenze:

imparare ad imparare; avere consapevolezza di sé e delle proprie scelte; capacità di problem solving; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza e competenza in materia ed espressione culturale.

Sviluppo di consapevolezza e responsabilità nell'utilizzo dei servizi della rete internet.

Obiettivi:

Conoscenza di sé, dell'altro e del mondo che ci circonda;

Riconoscere la necessità delle regole della vita quotidiana; favorire il senso di appartenenza alla comunità scolastica; Partecipazione attiva alla vita della classe e dell'Istituto.

Riconoscere le problematiche ambientali e adottare piccole soluzioni;

Riconoscere la relazione tra ambiente ed economia; Assumere e mantenere comportamenti che favoriscano un sano e corretto stile di vita.

Comprendere i rischi sociali connessi all'utilizzo della rete internet e dei social network.

Acquisire e interpretare le informazioni reperite in rete.

Classe 3

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

Le Regole: Elezione dei Rappresentanti di Classe; Le regole anti Covid nelle 4 lingue; Diritti umani; Costituzione Italiana.

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

Città sicure e sostenibili; rifiuti ed arte; L'inquinamento acustico; Trekking, arrampicata, orienteering; Educazione all'affettività;

3 Ambito: CITTADINANZA DIGITALE

Mercato del disco (diritti d'autore, SIAE, pirateria informatica), le regole in internet: netiquette, identità digitale e pericoli del web, social network. Postura.

Competenze:

imparare ad imparare; avere consapevolezza di sé; capacità di problem solving; competenza sociale e civica in materia di cittadinanza e competenza in materia ed espressione culturale.

Sviluppo di consapevolezza e responsabilità nell'utilizzo dei servizi della rete internet.

Obiettivi:

Sviluppare resilienza e fiducia per proseguire e conseguire obiettivi per la crescita personale; Riconoscere la necessità delle regole della vita quotidiana; favorire il senso di appartenenza alla comunità scolastica; Partecipazione attiva alla vita della classe e dell'Istituto.

Riconoscere le problematiche ambientali a livello globale e adottare soluzioni nel quotidiano; Individuare collegamenti e relazioni.

Sviluppare, in modo consapevole e responsabile, l'utilizzo della rete internet e delle nuove tecnologie; Valutare con spirito critico le informazioni reperite in rete.

