

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N.1 - Educazione civica Classe Prima	
Titolo	Star bene a scuola Imparare giocando Imparare a pensare Imparare tutti
Compiti significativi	Conversazioni guidate Drammatizzazioni Giornate a tema Lavoretti a tema Giochi Coding
Prodotti	Foto-video-Disegni-Cartelloni-Lapbook- Libri illustrati
Competenze chiave e relative competenze specifiche	Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza Competenza imprenditoriale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza digitale

Abilità	Conoscenze
<p>Costituzione del diritto Rispettare le persone, il loro punto di vista e saper interagire correttamente con i pari e con gli adulti. Conoscere e rispettare le regole in diversi contesti (la classe, il gioco, la conversazione). Comprendere e accettare incarichi e svolgere semplici compiti collaborando per il benessere della comunità. Attuare i comportamenti di riconoscimento sociale quali il saluto e le formule di cortesia. Avere cura delle proprie e delle altrui cose, rispettare gli ambienti scolastici e comportarsi in modo corretto. Riconoscere e accettare i propri errori mettendo in pratica azioni di miglioramento. Attuare il controllo delle emozioni nelle situazioni conflittuali.</p> <p>Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile Comprendere il valore dell'ambiente circostante come dono da difendere e individuare le azioni per il rispetto per la natura. Rispettare le regole per tutelare l'ambiente, il territorio e la collettività; Acquisire corretti stili di vita per il benessere psico-fisico;</p> <p>Educazione alla cittadinanza digitale Riconoscere le principali componenti del computer. Utilizzare le principali funzioni dei dispositivi digitali. Utilizzare correttamente i dispositivi digitali.</p>	<p>Il significato e le funzioni delle regole nei diversi ambienti della vita quotidiana e nell'interazione con gli altri. Lo Stato italiano e la Costituzione: regole, diritti e doveri.</p> <p>Gli Obiettivi dell'Agenda 2030</p> <p>Educazione alla salute e al benessere.</p> <p>Il computer La Digital board.</p>

Obiettivi di apprendimento oggetto di valutazione	
Costituzione del diritto Aver cura di se stesso e delle proprie cose; accettare le varie diversità e le regole di convivenza; sviluppare la propria identità e il senso di appartenenza ad un gruppo.	
Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile Essere consapevole di far parte di una comunità e impegnarsi a tutelare l'ambiente, il territorio e la collettività; acquisire corretti stili di vita per un benessere psico-fisico; sapersi muovere in vari ambienti.	
Educazione alla cittadinanza digitale Avvalersi di strumenti digitali per fini didattici e conoscere semplici norme di comportamento da osservare nel loro utilizzo.	
Alunni destinatari	Alunni della classe
Discipline coinvolte	Educazione civica

Tempi (Tempi di attuazione in ore in quali periodi dell'anno)	Settembre: Accoglienza e prove di ingresso Ottobre – novembre
Metodologie	<ul style="list-style-type: none"> • Attività ludiformi • Didattica laboratoriale • Cooperative learning • Brain-storming • Lezione frontale • Approccio metacognitivo • Lezione interattiva • Debate • Learning by doing • Problem solving • Flipped Classroom • Role playing
Strumenti e spazi	<ul style="list-style-type: none"> • Digital board • Tablet • Computer • Libro di testo cartaceo e digitale • Mappe concettuali • Aula • Aula multimediale • Laboratori • Palestra
Risorse umane Interne	Docenti di classe
Verifica e Valutazione	Verifica e Valutazione <ul style="list-style-type: none"> • su abilità/conoscenze • su competenza Schede di verifica. Questionari e test a risposta aperta, chiusa, alternativa, vero/falso, multipla. Esercitazioni orali e scritte, debate. Compiti in situazione. Prodotti elaborati dagli alunni. Griglie di valutazione Autovalutazione degli alunni.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N.2 - Educazione civica Classe Prima	
Titolo	Star bene a scuola Imparare giocando Imparare a pensare Imparare tutti
Compiti significativi	Conversazioni guidate Drammatizzazioni Giornate a tema Lavoretti a tema Giochi Coding
Prodotti	Foto-video-Disegni-Cartelloni-Lapbook- Libri illustrati
Competenze chiave e relative competenze specifiche	Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza Competenza imprenditoriale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza digitale

Abilità	Conoscenze
Costituzione del diritto Riconoscere i colori della bandiera italiana. Riconoscere e cantare l'Inno Nazionale. Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile Individuare le azioni per la cura e l'igiene personale. Applicare le procedure per il corretto lavaggio delle mani. Riconoscere i comportamenti corretti per ridurre lo spreco dell'acqua. Educazione alla cittadinanza digitale Riconoscere e utilizzare programmi di scrittura grafica. Utilizzare guidato da un adulto le piattaforme a sua disposizione.	I simboli dell'identità Nazionale: la bandiera italiana, i suoi colori e relativo significato. L'inno di Mameli L'igiene personale e la cura del proprio corpo. Word e Paint. Giochi interattivi. Il Coding.

Obiettivi di apprendimento oggetto di valutazione	
Costituzione del diritto Aver cura di se stesso e delle proprie cose; accettare le varie diversità e le regole di convivenza; sviluppare la propria identità e il senso di appartenenza ad un gruppo. Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile Essere consapevole di far parte di unacomunità e impegnarsi a tutelare l'ambiente, il territorio e la collettività; acquisire corretti stili di vita per unbenessere psico-fisico; sapersi muovere in vari ambienti. Educazione alla cittadinanza digitale Avvalersi di strumenti digitali per fini didattici e conoscere semplici norme dicomportamento da osservare nel loro utilizzo.	
Alunni destinatari	Alunni della classe
Discipline coinvolte	Educazione civica

--	--

Tempi	Dicembre-Gennaio
Metodologie	<ul style="list-style-type: none"> • Attività ludiformi • Didattica laboratoriale • Cooperative learning • Brain-storming • Lezione frontale • Approccio metacognitivo • Lezione interattiva • Debate • Learning by doing • Problem solving • Flipped Classroom • Role playing
Strumenti e spazi	<ul style="list-style-type: none"> • Digital board • Tablet • Computer • Libro di testo cartaceo e digitale • Mappe concettuali • Aula • Aula multimediale • Laboratori • Palestra
Risorse umane Interne	Docenti di classe
Verifica e Valutazione	<p>Verifica e Valutazione</p> <ul style="list-style-type: none"> • su abilità/conoscenze • su competenza <p>Schede di verifica. Questionari e test a risposta aperta, chiusa, alternativa, vero/falso, multipla. Esercitazioni orali e scritte, debate. Compiti in situazione. Prodotti elaborati dagli alunni. Griglie di valutazione Autovalutazione degli alunni.</p>

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N.3 - Educazione civica Classe Prima	
Titolo	Star bene a scuola Imparare giocando Imparare a pensare Imparare tutti
Compiti significativi Prodotti	Conversazioni guidate Drammatizzazioni Giornate a tema Lavoretti a tema Giochi Coding Foto-video-Disegni-Cartelloni-Lapbook- Libri illustrati
Competenze chiave e relative competenze specifiche	Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza Competenza imprenditoriale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza digitale

Abilità	Conoscenze
Costituzione del diritto Riconoscere i principali diritti dei bambini intesi come bisogni essenziali. Comprendere il valore del diritto al nome. Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile Riconoscere le regole di base di una sana e corretta alimentazione, discriminando gli alimenti salutarì. Educazione alla cittadinanza digitale Elaborare semplici algoritmi e diagrammi di flusso per scomporre un problema complesso in parti più elementari e per rappresentare le informazioni attraverso simboli.	I principali diritti del fanciullo. Le buone abitudini alimentari. Il coding. Algoritmi e diagrammi.

Obiettivi di apprendimento oggetto di valutazione	
Costituzione del diritto Aver cura di se stesso e delle proprie cose; accettare le varie diversità e le regole di convivenza; sviluppare la propria identità e il senso di appartenenza ad un gruppo. Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile Essere consapevole di far parte di una comunità e impegnarsi a tutelare l'ambiente, il territorio e la collettività; acquisire corretti stili di vita per un benessere psico-fisico; sapersi muovere in vari ambienti. Educazione alla cittadinanza digitale Avvalersi di strumenti digitali per fini didattici e conoscere semplici norme di comportamento da osservare nel loro utilizzo.	
Alunni destinatari	Alunni della classe
Discipline coinvolte	Educazione civica

--	--

Tempi	Febbraio-Marzo
Metodologie	<ul style="list-style-type: none"> • Attività ludiformi • Didattica laboratoriale • Cooperative learning • Brain-storming • Lezione frontale • Approccio metacognitivo • Lezione interattiva • Debate • Learning by doing • Problem solving • Flipped Classroom • Role playing
Strumenti e spazi	<ul style="list-style-type: none"> • Digital board • Tablet • Computer • Libro di testo cartaceo e digitale • Mappe concettuali • Aula • Aula multimediale • Laboratori • Palestra
Risorse umane Interne	Docenti di classe
Verifica e Valutazione	<p>Verifica e Valutazione</p> <ul style="list-style-type: none"> • su abilità/conoscenze • su competenza <p>Schede di verifica. Questionari e test a risposta aperta, chiusa, alternativa, vero/falso, multipla. Esercitazioni orali e scritte, debate. Compiti in situazione. Prodotti elaborati dagli alunni. Griglie di valutazione Autovalutazione degli alunni.</p>

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N.4 - Educazione civica Classe Prima	
Titolo	Star bene a scuola Imparare giocando Imparare a pensare Imparare tutti
Compiti significativi	Conversazioni Drammatizzazioni Giornate a tema Lavoretti a tema Giochi Coding
Prodotti	Foto-video-Disegni-Cartelloni-Lapbook- Libri illustrati
Competenze chiave e relative competenze specifiche	Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza Competenza imprenditoriale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza digitale

Abilità	Conoscenze
Costituzione del diritto Assumere comportamenti consapevoli e responsabili, atti a favorire il contenimento della diffusione del contagio, in ambiente scolastico ed extra-scolastico. Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile Riconoscere le basilari regole della raccolta differenziata. Riconoscere il semaforo e i suoi colori e la funzione delle strisce pedonali. Praticare comportamenti corretti in qualità di pedone. Educazione alla cittadinanza digitale Riconoscere le regole essenziali della netiquette in rete.	Regole utili a sviluppare il senso della responsabilità personale. La raccolta differenziata. Il semaforo e le strisce pedonali. Le norme del pedone Le regole della netiquette in rete.

Obiettivi di apprendimento oggetto di valutazione	
Costituzione del diritto Aver cura di se stesso e delle proprie cose; accettare le varie diversità e le regole di convivenza; sviluppare la propria identità e il senso di appartenenza ad un gruppo. Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile Essere consapevole di far parte di unacomunità e impegnarsi a tutelare l'ambiente, il territorio e la collettività; acquisire corretti stili di vita per unbenessere psico-fisico; sapersi muovere in vari ambienti. Educazione alla cittadinanza digitale Avvalersi di strumenti digitali per fini didattici e conoscere semplici norme dicomportamento da osservare nel loro utilizzo.	
Alunni destinatari	Alunni della classe
Discipline coinvolte	Educazione civica

Tempi	Aprile- Maggio - Giugno
Metodologie	<ul style="list-style-type: none"> • Attività ludiformi • Didattica laboratoriale • Cooperative learning • Brain-storming • Lezione frontale • Approccio metacognitivo • Lezione interattiva • Debate • Learning by doing • Problem solving • Flipped Classroom • Role playing
Strumenti e spazi	<ul style="list-style-type: none"> • Digital Board • Tablet • Computer • Libro di testo cartaceo e digitale • Mappe concettuali • Aula • Aula multimediale • Laboratori • Palestra
Risorse umane Interne	Docenti di classe
Verifica e Valutazione	<p>Verifica e Valutazione</p> <ul style="list-style-type: none"> • su abilità/conoscenze • su competenza <p>Schede di verifica. Questionari e test a risposta aperta, chiusa, alternativa, vero/falso, multipla. Esercitazioni orali e scritte, debate. Compiti in situazione. Prodotti elaborati dagli alunni. Griglie di valutazione Autovalutazione degli alunni.</p>