CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA

PROGRAMMAZIONE ANNUALE PER LA CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **INDICATORI** | **TRAGUARDI DI**  **COMPETENZA** | **DISCIPLINE** | **OBIETTIVI DI**  **APPRENDIMENTO** | **CONTENUTI e**  **ATTIVITA’** | **ORE** |
| 1.  COSTITUZIONE,  diritto  (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà. | Comprende il concetto di Stato, Regione, Città Metropolitana, Comune e Municipi e riconosce i sistemi  e le organizzazioni che regolano i rapporti fra i cittadini e i principi di libertà sanciti dalla Costituzione  Italiana e dalle Carte Internazionali, e in particolare conosce la Dichiarazione  universale dei diritti  umani, i principi fondamentali della Costituzione della Repubblica Italiana e gli elementi essenziali della  forma di Stato e di governo. | GEOGRAFIA | Attraverso l’esperienza vissuta in classe spiegare il valore della democrazia. Comprendere le modalità di partecipazione alla democrazia. | Approccio alla Costituzione Italiana.  Comprensione delle regole della classe. | 2 |
| ITALIANO | Conoscere alcune organizzazioni mondiali a tutela dei diritti dell’uomo, dei bambini e delle minoranze. | Giornata internazionale dei diritti dell’infanzia e dell’adolescenza.  Attività di lettura e comprensione, visione di video, riflessione | 3 |
| GEOGRAFIA | Conoscere le forme di governo. | Organi dello Stato Italiano  Forme di governo | 2 |
| ITALIANO | Mettere in relazione le regole stabilite all’interno della classe con alcuni articoli della Costituzione Italiana. | Testo regolativo.  Giochi di ruolo per la sperimentazione delle regole all’interno della classe. | 3 |
| STORIA | Identificare fatti e situazioni in cui viene offesa la dignità della persona. | I codici legislativi dei popoli antichi in rapporto alla società moderna. | 2 |
| TUTTE LE MATERIE | Conoscere e valorizzare le ricchezze derivanti dall'interculturalità in  un ‘ottica di inclusione. | Attività laboratoriali e ricerche. | 3 |
| ARTE, TECNOLOGIA,  MUSICA | Analizzare il significato dei simboli: le bandiere, gli emblemi, gli stemmi, gli inni, gli acronimi degli Enti nazionali. | L’Unione Europea.  Gli Enti locali (Municipio, Carabinieri, Polizia, scuole. | 2 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2.  SVILUPPO  SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del  territorio. | Sa riconoscere le fonti energetiche e promuove un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo e  sa classificare i rifiuti, sviluppandone l’attività di riciclo. | MATEMATICA | Comprendere il valore del risparmio. Individuare le modalità di risparmio durante gli acquisti. | Le misure di valore, l'euro; la compravendita; strategie per un risparmio efficace. | 2 |
| SCIENZE E GEOGRAFIA | Rispettare l’ambiente e gli animali attraverso comportamenti di salvaguardia del patrimonio, utilizzo oculato delle risorse, pulizia e cura. | Cenni sulle principali leggi a tutela dei diritti degli animali in Italia.  I regolamenti che disciplinano l’utilizzo degli spazi territoriali. Presentazione dei parchi nazionali e regionali. | 2 |
| Le fonti energetiche e classificazione dei rifiuti. | 2 |
| TUTTE LE DISCIPLINE | Conoscere le regole del Codice Stradale relative al ciclista. | Il Codice della Strada. | 2 |
| Riconoscere gli elementi che costituiscono il benessere psicofisico nell'ottica dello sviluppo della persona all'interno della società civile. | Gli elementi del benessere (salute, rapporti interpersonali, ambiente, alimentazione). | 1 |
| 3.  CITTADINANZA DIGITALE | Sa distinguere l’identità digitale da un’identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo. È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione. | TUTTE LE MATERIE | Scrivere testi. | Attività di educazione alla legalità: uso corretto di internet e dei Social media, prevenzione del bullismo e cyber-bullismo. | 3 |
| TECNOLOGIA | Conoscenza dei Social Network. | Utilizzo responsabile dei Social Network. | 2 |
| TECNOLOGIA | Conoscere gli strumenti per una presentazione. | Strumenti e programmi per la creazione di una presentazione. | 2 |