



CURRICOLO VERTICALE DI EDUCAZIONE CIVICA



In applicazione della Legge 20 agosto 2019, n. 92 recante "Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'Educazione civica"

EDUCAZIONE CIVICA

DISPOSIZIONI GENERALI

INSEGNAMENTO TRASVERSALE

DOCENTE CON COMPITI DI COORDINAMENTO

(formula la proposta di voto dopo aver acquisito elementi conoscitivi dai docenti a cui è affidato l'insegnamento)

33 ORE/ANNO da ricavare all'interno dei quadri orari ordinamentali vigenti

VOTO IN DECIMI IN I E II QUADRIMESTRE

PROCESSO	DETTAGLI
Il Consiglio di classe elabora l'UDA per l'insegnamento trasversale dell'EDUCAZIONE CIVICA	La stesura dell'UDA tiene conto delle tematiche individuate dal Collegio dei docenti in data 01/09/2020, contenute nel presente documento, e delle modifiche approvate nella seduta del 13/09/2021.
I docenti svolgono gli argomenti nelle rispettive classi	Nel Registro elettronico si scriverà "Educazione civica: tema generale; argomento
I docenti inseriscono nei rispettivi registri gli elementi di valutazione in decimi	La valutazione non è necessariamente basata su verifiche molto strutturate
Il coordinatore a fine quadrimestre chiede ai docenti coinvolti l'invio delle valutazioni	Il coordinatore propone il voto globale in Consiglio di classe agli scrutini
La proposta di curriculum tiene conto di quanto deliberato in seno al Collegio dei Docenti, nonché delle indicazioni provenienti dai Dipartimenti. Ogni Consiglio di classe, ferme restando le tematiche individuate, adatterà, in sede di programmazione iniziale, la presente proposta alla situazione di partenza della classe, adottandola così com'è o elaborando un piano operativo pertinente.	

EDUCAZIONE CIVICA – CLASSI TERZE

PROSPETTO DI SINTESI

TEMATICA: CITTADINANZA DIGITALE		
<p>CONOSCENZE</p> <p>Rischi e potenzialità delle tecnologie digitali. BYOD.</p> <p>Le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo di servizi digitali</p> <p>Il decalogo #BastaBufale.</p> <p>Le politiche sulla privacy: applicate a i servizi digitali sull'uso dei dati personali, la diffusione di immagini e video.</p> <p>Il furto d'identità.</p> <p>La netiquette.</p> <p>Regole di sicurezza informatica.</p> <p>L'identità digitale e la sua gestione.</p> <p>La reputazione digitale.</p>	<p>OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Collocare l'esperienza digitale in un sistema di regole fondato sul riconoscimento di diritti e doveri. - Avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuale - Analizzare, confrontare e valutare criticamente l'affidabilità delle fonti di informazione e contenuti digitali - Essere in grado di evitare, usando le tecnologie digitali, rischi per la salute e minacce al proprio benessere psicofisico - Utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri. 	<p>TRAGUARDI DI COMPETENZA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esercitare la cittadinanza digitale con competenza e coerenza rispetto al sistema integrato che regolano la vita democratica - Essere consapevoli dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta, proteggendo se stessi e gli altri da eventuali pericoli in ambienti digitali - Essere consapevoli delle tecnologie digitali per il benessere psicofisico e l'inclusione sociale - Creare e gestire l'identità digitale, essendo in grado di proteggere la propria reputazione e tutelare i dati che si producono attraverso i diversi strumenti digitali; rispettare i dati dell'identità altrui

DETTAGLIO

CLASSI TERZE			
TEMATICHE: Cittadinanza digitale e Costituzione			
LICEO DELLE SCIENZE APPLICATE	DISCIPLINE COINVOLTE	CONTENUTI PER DISCIPLINA	N. DI ORE
	STORIA	Storia, architettura e principi fondativi di internet Comunicazione digitale	6
	SCIENZE NATURALI	Salute e benessere digitali	6
	FILOSOFIA	Accesso digitale ed eguaglianza dei diritti digitali Norme di diritto digitale Netiquette Il commercio digitale: essere consumatori efficaci	5

		I servizi on line in conflitto con la morale	
	INFORMATICA	Competenze digitali Sicurezza digitale	6
	DISEGNO E STORIA DELL'ARTE	La fruizione e la valorizzazione del patrimonio artistico, architettonico, dei beni culturali on line Visite virtuali a città d'arte, musei, siti di rilevanza artistico-culturale o considerati patrimonio dell'umanità	5
	SCIENZE MOTORIE	L'espressione corporea e la comunicazione efficace Regole di prevenzione e attuazione della sicurezza personale a scuola, in casa, in ambienti esterni, incluso in ambito digitale Primi elementi di pronto soccorso	5
TEMPI	Intero anno scolastico		
MEZZI/STRUMENTI	Libri di testo/libri a tema [x] Materiale audiovisivo [x] Strumenti informatici (pc, lim, etc..) [x] Schede didattiche [x]		
METODOLOGIE	Lezione frontale e/o dialogata [x] Conversazioni e discussioni [x] Problem solving [x] Lavoro individuale [x] Ricerche autonome [x] Peer education [x] Cooperative Learning [x] Tutoring [x] Didattica laboratoriale [x] Correzioni collettive delle attività [x] Riflessioni metacognitive [x] Role play [x] Didattica breve [x] Flipped classroom [x] Debate [x]		
VERIFICA	FORMATIVA: domante informali [x] controllo del lavoro pomeridiano autonomo [x] esercizi scritti/elaborati [x] osservazione in classe [x]		SOMMATIVA: verifiche orali [x] verifiche scritte [x] composizione di elaborati scritti [x] test a tempo [x]
VALUTAZIONE	La valutazione è effettuata mediante la proposizione di compiti di realtà che permetteranno agli alunni di mobilitare le competenze civili acquisite, si farà riferimento ai criteri e agli strumenti (griglie e rubriche) riportati nel regolamento interno sulla valutazione adottato dal Collegio Docenti e inserito nel PTOF.		

CLASSI TERZE

TEMATICHE: Cittadinanza digitale e Costituzione

TECNICO INDUSTRIALE	DISCIPLINE COINVOLTE	CONTENUTI PER DISCIPLINA	N. DI ORE
<ul style="list-style-type: none"> ➤ MECCANICA E MECCATRONICA ➤ ELETTRONICA ED ELETTRONICA 	STORIA	Storia, architettura e principi fondativi di internet Comunicazione digitale La fruizione e la valorizzazione del patrimonio artistico e culturale on line	9

INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI		Visite virtuali a città d'arte, musei, siti di rilevanza artistico-culturale o considerati patrimonio dell'umanità	
	DISCIPLINA DI INDIRIZZO*	Accesso digitale ed eguaglianza dei diritti digitali Norme di diritto digitale Netiquette Il commercio digitale: essere consumatori efficaci Competenze digitali Sicurezza digitale	8
	RELIGIONE	I servizi on line in conflitto con la morale Salute e benessere digitali	8
	SCIENZE MOTORIE	L'espressione corporea e la comunicazione efficace Regole di prevenzione e attuazione della sicurezza personale a scuola, in casa, in ambienti esterni, incluso in ambito digitale Primi elementi di pronto soccorso	8
TEMPI	Intero anno scolastico		
MEZZI/STRUMENTI	Libri di testo/libri a tema [x] Materiale audiovisivo [x] Strumenti informatici (pc, lim, etc..) [x] Schede didattiche [x]		
METODOLOGIE	Lezione frontale e/o dialogata [x] Conversazioni e discussioni [x] Problem solving [x] Lavoro individuale [x] Ricerche autonome [x] Peer education [x] Cooperative Learning [x] Tutoring [x] Didattica laboratoriale [x] Correzioni collettive delle attività [x] Riflessioni metacognitive [x] Role play [x] Didattica breve [x] Flipped classroom [x] Debate [x]		
VERIFICA	FORMATIVA: domante informali [x] controllo del lavoro pomeridiano autonomo [x] esercizi scritti/elaborati [x] osservazione in classe [x]	SOMMATIVA: verifiche orali [x] verifiche scritte [x] composizione di elaborati scritti [x] test a tempo [x]	
VALUTAZIONE	La valutazione è effettuata mediante la proposizione di compiti di realtà che permetteranno agli alunni di mobilitare le competenze civili acquisite, si farà riferimento ai criteri e agli strumenti (griglie e rubriche) riportati nel regolamento interno sulla valutazione adottato dal Collegio Docenti e inserito nel PTOF.		
* MECCANICA: TECNOLOGIA MECCANICA; ELETTROTECNICA: TECNOLOGIA E PROGETTAZIONE; TRASPORTI E LOGISTICA: SCIENZE DELLA NAVIGAZIONE; INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI: TECNOLOGIA E PROGETTAZIONE			

CLASSI TERZE

TEMATICHE: Cittadinanza digitale e Costituzione

TECNICO INDUSTRIALE	DISCIPLINE COINVOLTE	CONTENUTI PER DISCIPLINA	N. DI ORE
➤ TRASPORTI E LOGISTICA	DIRITTO ED ECONOMIA	Norme di diritto digitale Diritti e doveri digitali Netiquette Sicurezza digitale	9
	DISCIPLINA DI INDIRIZZO *	Storia, architettura e principi fondativi di internet Accesso digitale ed eguaglianza dei diritti digitali Il commercio digitale: essere consumatori efficaci Competenze digitali	8
	RELIGIONE	Comunicazione digitale I servizi on line in conflitto con la morale Salute e benessere digitali	8
	SCIENZE MOTORIE	L'espressione corporea e la comunicazione efficace Regole di prevenzione e attuazione della sicurezza personale a scuola, in casa, in ambienti esterni, incluso in ambito digitale Primi elementi di pronto soccorso	8
TEMPI	Intero anno scolastico		
MEZZI/STRUMENTI	Libri di testo/libri a tema [x] Materiale audiovisivo [x] Strumenti informatici (pc, lim, etc..) [x] Schede didattiche [x]		
METODOLOGIE	Lezione frontale e/o dialogata [x] Conversazioni e discussioni [x] Problem solving [x] Lavoro individuale [x] Ricerche autonome [x] Peer education [x] Cooperative Learning [x] Tutoring [x] Didattica laboratoriale [x] Correzioni collettive delle attività [x] Riflessioni metacognitive [x] Role play [x] Didattica breve [x] Flipped classroom [x] Debate [x]		
VERIFICA	FORMATIVA: domande informali [x] controllo del lavoro pomeridiano autonomo [x] esercizi scritti/elaborati [x] osservazione in classe [x]	SOMMATIVA: verifiche orali [x] verifiche scritte [x] composizione di elaborati scritti [x] test a tempo [x]	
VALUTAZIONE	La valutazione è effettuata mediante la proposizione di compiti di realtà che permetteranno agli alunni di mobilitare le competenze civili acquisite, si farà riferimento ai criteri e agli strumenti (griglie e rubriche) riportati nel regolamento interno sulla valutazione adottato dal Collegio Docenti e inserito nel PTOF.		

* **MECCANICA:** TECNOLOGIA MECCANICA; **ELETTROTECNICA:** TECNOLOGIA E PROGETTAZIONE; **TRASPORTI E LOGISTICA:** SCIENZE DELLA NAVIGAZIONE; **INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI:** TECNOLOGIA E PROGETTAZIONE.

