

Educazione CIVICA





Unione europea
Fondo sociale europeo



REPUBBLICA ITALIANA



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

Educazione Civica

Corso di formazione (online)

Durata del corso: 10 ore (4 lezioni)

Piattaforma: Gsuite

Ulteriori **30 ore di attività** presso la propria istituzione scolastica

Elaborato Finale

Produzione di un elaborato di 20-40 slide, in formato Power Point (o equivalenti).

La relazione dovrà essere caricata nella classe virtuale (Classroom) del corso secondo le indicazioni del Formatore e del tutor.

Contenuto dell'elaborato finale

- Relazione del proprio percorso di sperimentazione/tutoraggio
- Progettazione didattica
- Condivisione di eventuali griglie di valutazione, percorsi didattici trasversali...
- Legislazione vigente in materia di educazione civica e valutazione
- Azioni di tutoraggio, formazione e supporto ai colleghi della propria istituzione scolastica, svolte durante le 30 ore di attività previste dalla normativa.
- Conclusione: bilancio finale; proposte e suggerimenti.

Elaborato Finale

Tre punti fondamentali per conseguire la certificazione

- La **relazione finale** caricata in piattaforma potrà anche essere una esemplificazione del percorso in istituto, a qualunque titolo, coordinato con il DS, che dovrà certificare che il docente ha effettuato, come da norma, **le 30 ore previste**. La modalità con cui il docente svolge le 30 ore in istituto, **sono di esclusiva competenza del DS della sua scuola**.
- Tale **certificazione** va consegnata al corsista, che a sua volta la inoltrerà al tutor attraverso la piattaforma Classroom.
- Un corsista avrà completato il corso quando ha partecipato al **75% delle ore in presenza**, ha consegnato la relazione/elaborato e ha completato le 30 ore a scuola, come da certificazione del proprio DS.

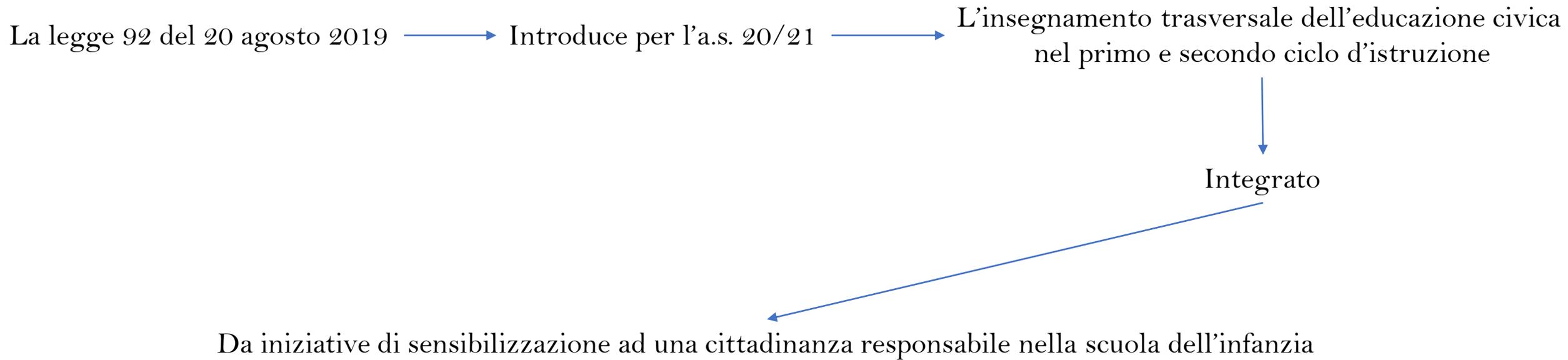
Il corso sarà considerato completo quando i corsisti avranno ultimato questi tre punti.

Tempo utile: 30 giugno 2021, come da norma.

Conclusione del corso

- Il tutor (e il formatore) verificheranno che ogni corsista abbia rispettato i tre punti della precedente slide (sufficiente numero ore in presenza; relazione finale; certificazione del proprio DS delle 30 ore di attività) per conseguire l'attestato.
- Il tutor invierà al dirigente scolastico della scuola polo del corso, l'elenco dei corsisti che hanno conseguito l'attestato
- I **docenti a tempo indeterminato** potranno reperire il proprio attestato tramite la piattaforma Sofia
- I **docenti a tempo determinato** riceveranno l'attestato finale dalla scuola polo

Quadro di riferimento



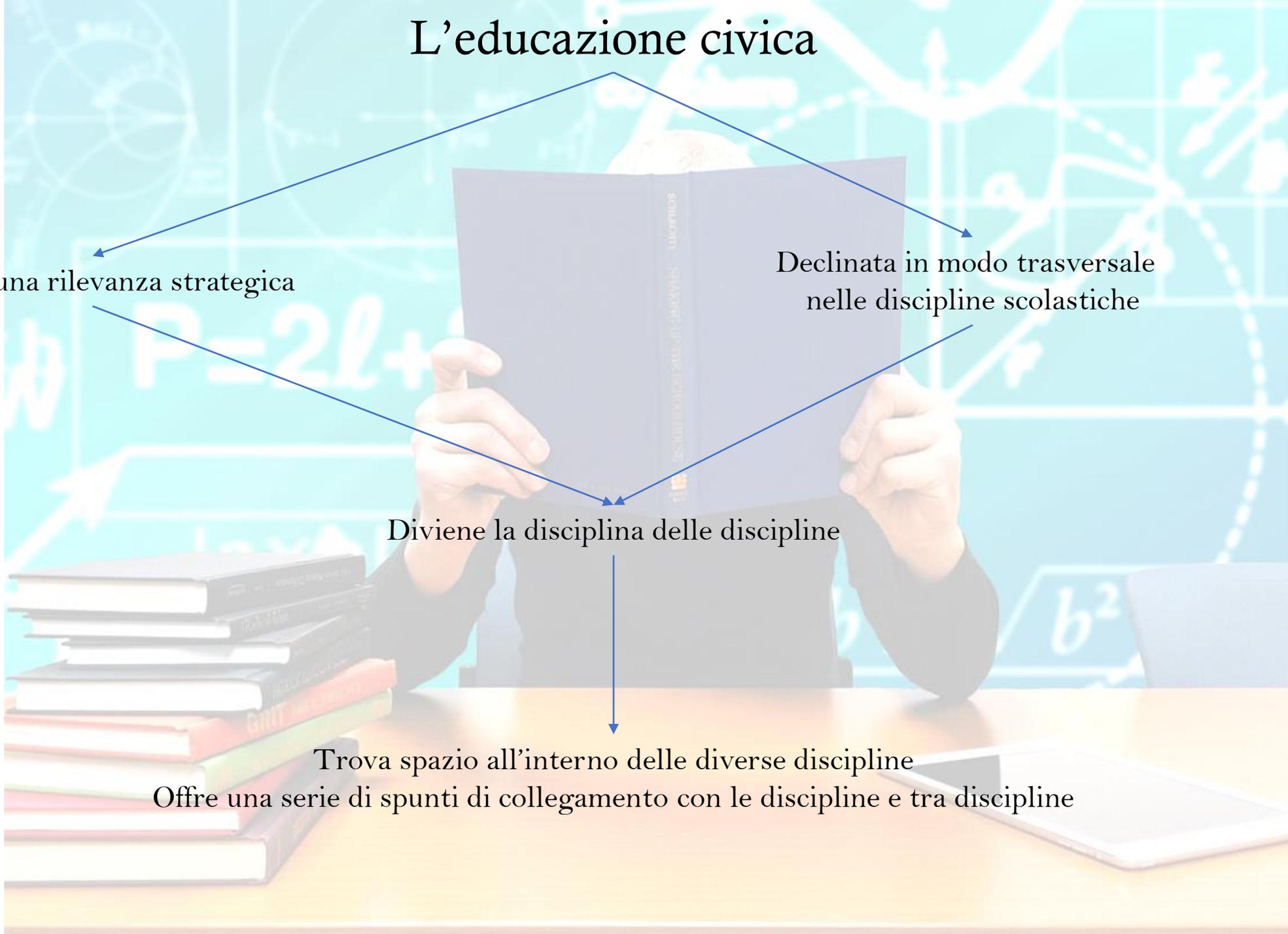
L'educazione civica

Assume una rilevanza strategica

Declinata in modo trasversale
nelle discipline scolastiche

Diviene la disciplina delle discipline

Trova spazio all'interno delle diverse discipline
Offre una serie di spunti di collegamento con le discipline e tra discipline



Finalità

“formare cittadini responsabili e attivi e a promuovere la partecipazione piena e consapevole alla vita civica, culturale e sociale delle comunità, nel rispetto delle regole, dei diritti e dei doveri”



Nuclei tematici

I 3 nuclei tematici dell'insegnamento, precisati nel comma 2 art.1 L.92/19 sono:

- 1) **Conoscenza della Costituzione** italiana e delle istituzioni dell'Unione Europea, per sostanziare in particolare la condivisione e la promozione dei principi di legalità
- 2) **Sostenibilità ambientale** e diritto alla salute e al benessere della persona
- 3) **Cittadinanza** attiva e **digitale**

L. 92/19

Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica



Ha lo scopo di favorire la revisione dei curricula di istituto per adeguarli alle nuove disposizioni



Al fine di



Promuovere il pieno sviluppo della persona e la partecipazione di tutti i cittadini all'organizzazione politica, economica e sociale del Paese



Al fine di realizzare un insegnamento efficace e duraturo nel tempo è necessario che le scuole implementino e rafforzino la collaborazione con le famiglie (nucleo educativo primario) al fine di promuovere comportamenti improntati a una cittadinanza consapevole, non solo dei diritti, dei doveri e delle regole di convivenza, ma anche delle sfide del presente e dell'immediato futuro

Principio di trasversalità

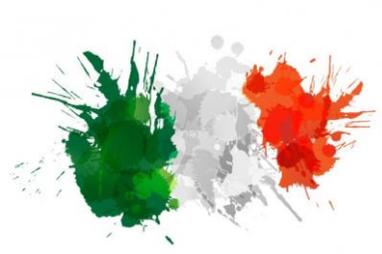
Disciplina «delle discipline»

Disciplina all'interno delle discipline

La pluralità degli obiettivi di apprendimento e delle competenze attese, non sono ascrivibili a una singola disciplina e neppure esclusivamente disciplinari

Dunque al tempo stesso

Ogni disciplina è, di per sé, parte integrante della formazione civica e sociale di ciascun alunno



Principio di trasversalità

Le istituzioni scolastiche sono chiamate ad aggiornare i curricoli di istituto e le attività di programmazione didattica nel primo e nel secondo ciclo d'istruzione



Al fine di creare un terreno d'esercizio concreto per sviluppare «la capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente e consapevolmente alla vita civica, culturale e sociale della comunità

La **legge** stabilisce che l'orario dedicato all'insegnamento dell'educazione civica **non possa essere inferiore a 33 ore** per ciascun anno di corso

Approccio multidisciplinare, interdisciplinare, transdisciplinare

Nell'approccio **multidisciplinare** si affronta un problema utilizzando approcci conoscitivi di più discipline, senza che la disciplina in questione sia modificata o arricchita da quelle che utilizza;
Sistema unidirezionale: nessuna interazione tra discipline

Nell'approccio **interdisciplinare** avviene uno scambio conoscitivo che consente una collaborazione tra discipline diverse o simili, generando interazioni e una reciprocità di scambi, tale da determinare mutui arricchimenti.
Entrambe le discipline ne traggono giovamento

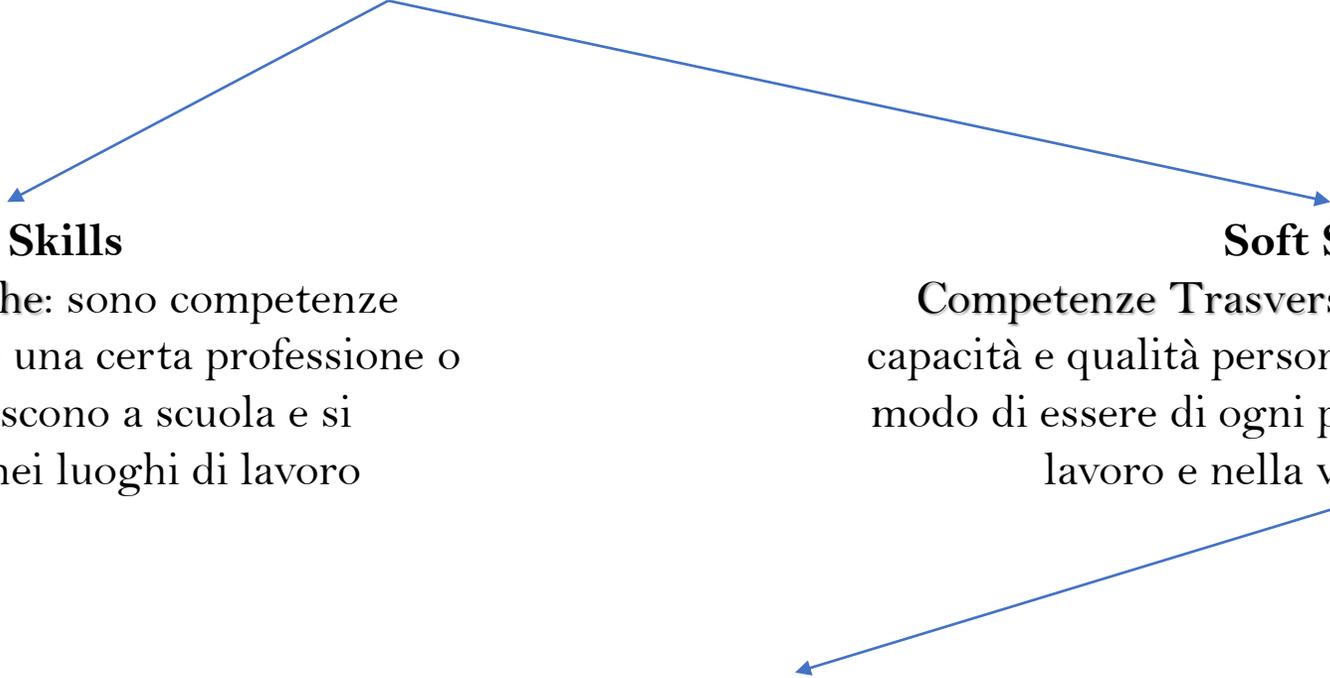
Nell'approccio **transdisciplinare** si tende al superamento dei confini stabili tra alcune discipline per giungere a ibridazioni culturali, a sistemi di conoscenza più ampi ed avanzati.
Si attiva un rapporto dialettico fra i saperi.



...Creare connessioni nuove e utili tra cose note ma in apparenza estranee (Jules-Henry Poincarè)

Principio di trasversalità

Il principio di trasversalità richiama le **competenze trasversali** (soft skills) a loro volta delineate in prima battuta nelle Raccomandazioni europee del 2006 e poi riviste e perfezionate nel 2018.



Hard Skills

Competenze Tecniche: sono competenze necessarie per svolgere una certa professione o attività; si acquisiscono a scuola e si approfondiscono nei luoghi di lavoro

Soft Skills

Competenze Trasversali: sono conoscenze, capacità e qualità personali che caratterizzano il modo di essere di ogni persona nello studio, nel lavoro e nella vita quotidiana.

Si chiamano **trasversali** proprio perché **NON** si riferiscono ad ambiti tecnici o a conoscenze specifiche in una materia di studio, **MA** chiamano in causa, competenze e conoscenze a tutto tondo, utilizzate ogni giorno nei diversi contesti e personalizzate/diversificate dal proprio modo di essere..

Principio di trasversalità

Molte istituzioni, a livello internazionale, hanno trattato l'argomento delle competenze trasversali, denominandole in vario modo
(*life skills, soft skills, key competences, competenze di cittadinanza*)

Le competenze trasversali emergono quando si devono prendere delle decisioni, quando si cerca di uscire da una situazione difficile, quando si prova a cambiare le cose che non piacciono, quando si sta con gli altri, ogni volta che si deve imparare qualcosa di nuovo.

Sono, per esempio, la capacità di comunicare bene agli altri il proprio pensiero, di relazionarsi correttamente con le persone rispettando i loro diversi ruoli, di lavorare in gruppo, di essere flessibili, di essere propositivi.



Le competenze trasversali dunque richiamano, e mettono in connessione tra loro, le capacità, le conoscenze e le abilità non solo per individuare la soluzione a un determinato problema ma anche per trovare e personalizzare nuovi saperi e apprendimenti sempre più complessi e articolati. Tutto questo reso esclusivo dall'unicità della personalità di ogni singolo individuo e dal proprio modo di ragionare e trovare connessioni sempre nuove.

La contitolarità dell'insegnamento

Il Collegio dei Docenti, provvede ad integrare nel curriculum di Istituto gli obiettivi specifici di apprendimento/risultati di apprendimento delle singole discipline con gli obiettivi/risultati e traguardi specifici per l'educazione civica.

Come previsto dalla legge, le 33 ore minime d'insegnamento dell'educazione civica dovranno essere svolte da uno o più docenti di classe (con delibera del Collegio dei Docenti)

Nelle scuole del primo ciclo d'istruzione l'insegnamento trasversale dell'educazione civica è affidato, **in contitolarità**, a docenti di classe e tra essi è individuato **un coordinatore**

Il coordinatore entra a far parte a pieno titolo del Consiglio o dei Consigli di Classe in cui opera.

La contitolarità dell'insegnamento



I criteri di valutazione deliberati dal Collegio dei Docenti per le singole discipline e inseriti nel PTOF dovranno essere integrati in modo da ricomprendere anche la valutazione dell'insegnamento dell'educazione civica

In sede di scrutinio il docente coordinatore formula la proposta di valutazione, da inserire nel documento di valutazione, ma solo dopo aver acquisito i vari elementi conoscitivi dal team docenti o Consiglio di Classe.

Ergo

Il docente coordinatore non è libero di scegliere autonomamente la proposta di valutazione ma quest'ultima dev'essere concordata assieme a tutti i docenti impegnati nell'insegnamento dell'educazione civica.

Piano di formazione Ministero dell'Istruzione

Il referente avrà il compito di :

- **Favorire** l'attuazione dell'insegnamento dell'educazione civica attraverso azioni di tutoring, di consulenza, di accompagnamento, di formazione e supporto alla progettazione nei confronti dei colleghi (paradigma della **formazione a cascata**)
- **Facilitare** lo sviluppo e la realizzazione di progetti multidisciplinari e di collaborazioni interne fra i docenti (per dare concretezza alla trasversalità dell'insegnamento)





Scuola dell'infanzia

Introduzione dell'educazione civica nella scuola dell'infanzia con **iniziative di sensibilizzazione** alla cittadinanza responsabile

Tutti i campi d'esperienza individuati dalle Indicazioni Nazionali, possono concorrere sia unitamente che distintamente, al graduale sviluppo dell'identità personale e della percezione di quelle altrui; del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere e della prima conoscenza dei fenomeni culturali (primo nucleo concettuale: Conoscenza della Costituzione)

Attraverso la mediazione del gioco, delle attività educative e didattiche e delle attività di routine, i bambini potranno essere guidati ad esplorare l'ambiente naturale e quello umano in cui vivono... (secondo nucleo concettuale: sostenibilità ambientale e tutela della salute)

Inizializzazione virtuosa ai dispositivi tecnologici: richiamo ai comportamenti positivi e ai rischi connessi all'utilizzo degli stessi. (terzo nucleo concettuale: cittadinanza digitale)

Scuola primaria

Secondo la normativa vigente, il docente coordinatore **propone** l'attribuzione di un giudizio descrittivo, elaborato tenendo a riferimento i criteri valutativi indicati nel PTOF, che viene riportato nel documento di valutazione.



Triennio di “sperimentazione”

Per gli anni scolastici 2020/21 - 2021/22 - 2022/23 la valutazione dell'insegnamento dell'educazione civica farà riferimento agli obiettivi/risultati di apprendimento e delle competenze che i collegi docenti, **nella propria autonomia di sperimentazione**, avranno individuato e inserito nel curriculum d'istituto.

A partire dall'anno scolastico 2023/24 la valutazione farà riferimento a traguardi di competenza e agli specifici obiettivi di apprendimento, definiti dal Ministero dell'Istruzione

Il voto di educazione civica concorre all'ammissione e/o all'esame di Stato del primo e secondo ciclo d'istruzione.

Triennio di “sperimentazione”

Il **Comitato Tecnico Scientifico** in questo triennio avrà il compito di:

- **Sostenere e accompagnare** l’attuazione della Legge (n.92 del 20 agosto 2019) attraverso la diffusione di documenti di indirizzo, seminari specifici in presenza e on-line...
- **Eseguire azioni di monitoraggio**, raccolta dati (traguardi di competenza, obiettivi di apprendimento) che le scuole inizieranno a sperimentare a partire dall’a.s. 2020/21 e che **andranno a integrare in via definitiva le Linee Guida**.

L’Indire, supporterà il Comitato Tecnico Scientifico e avrà il compito di:

- **Raccogliere** le migliori pratiche territoriali
- **Realizzare** un repository documentale, standardizzato, a disposizione delle varie istituzioni scolastiche

Allegato B

Integrazioni al Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione

L'alunno, al termine del primo ciclo:

- Comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente.
- È consapevole che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile.
- 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.
- Comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali.
- Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura ...
- Sa riconoscere le fonti energetiche ...
- È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.
- È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti
- Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale ...
- Prende piena consapevolezza dell'identità digitale ...
- È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.
- È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.

Sintesi Allegato B

Integrazioni al Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione

Finalità dell'educazione civica: Preparare l'alunno alla vita

Sintesi delle competenze:

- Comprendere e rispettare le norme, conoscere l'organizzazione dello Stato
- Conoscere e rispettare l'ambiente, la comunità, gli altri e sé stessi; utilizzare in modo consapevole le risorse ambientali; valorizzare la diversità; riconoscere le fonti energetiche
- Utilizzare consapevolmente e agilmente i vari strumenti digitali nel pieno rispetto delle norme, degli altri e di sé stessi; essere consapevoli dei pericoli della rete; distinguere la differenza tra identità digitale e reale; utilizzare la tecnologia per studio, ricerca, sviluppo e lavoro.

Allegato C

Integrazioni al Profilo educativo, culturale e professionale dello studente a conclusione del secondo ciclo del sistema educativo di istruzione e di formazione (D. Lgs. 226/2005, art. 1, c. 5, Allegato A), riferite all'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Conoscere l'organizzazione costituzionale ed amministrativa del nostro Paese ...
- Conoscere i valori che ispirano gli ordinamenti comunitari e internazionali...
- Essere consapevoli del valore e delle regole della vita democratica ...
- Cogliere la complessità dei problemi esistenziali, morali, politici, sociali, economici e scientifici e formulare risposte personali argomentate.
- Prendere coscienza delle situazioni e delle forme del disagio giovanile ed adulto nella società contemporanea e comportarsi in modo da promuovere il benessere fisico, psicologico, morale e sociale.
- Rispettare l'ambiente...
- Adottare i comportamenti più adeguati per la tutela della sicurezza propria, degli altri e dell'ambiente in cui si vive...
- Perseguire con ogni mezzo e in ogni contesto il principio di legalità e di solidarietà dell'azione individuale e sociale...
- Esercitare i principi della cittadinanza digitale...
- Operare a favore dello sviluppo eco-sostenibile e della tutela delle identità e delle eccellenze produttive del Paese.
- Rispettare e valorizzare il patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni.

I 3 NUCLEI CONCETTUALI

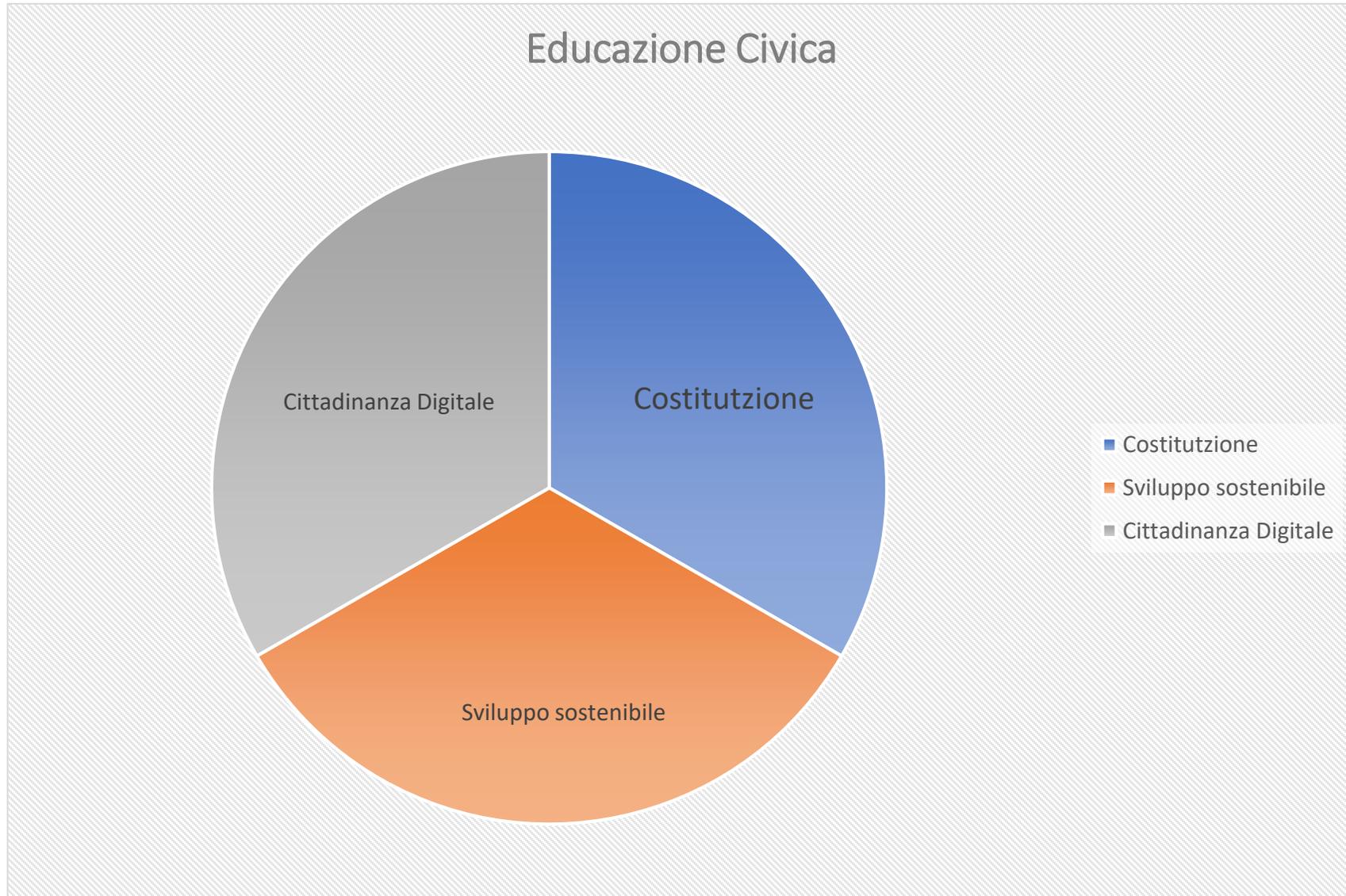
- 1) **COSTITUZIONE**; diritto nazionale e internazionale; legalità e solidarietà
- 2) **SVILUPPO SOSTENIBILE**; educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio
- 3) **CITTADINANZA DIGITALE**



Questi tre nuclei concettuali hanno
pari importanza e uguale valore

L'insegnamento dell'educazione civica, **non può e non deve** essere ridotto esclusivamente alla conoscenza della Costituzione.

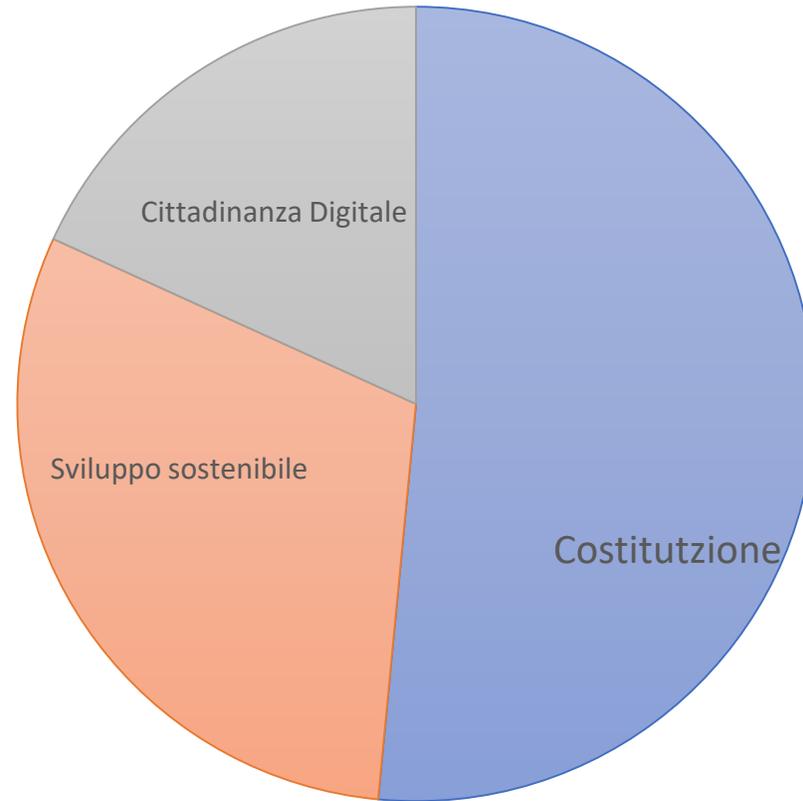
I 3 NUCLEI CONCETTUALI



I 3 NUCLEI CONCETTUALI

Attuale ripartizione in molte scuole italiane (Sc. Sec. I° grado)

Educazione Civica

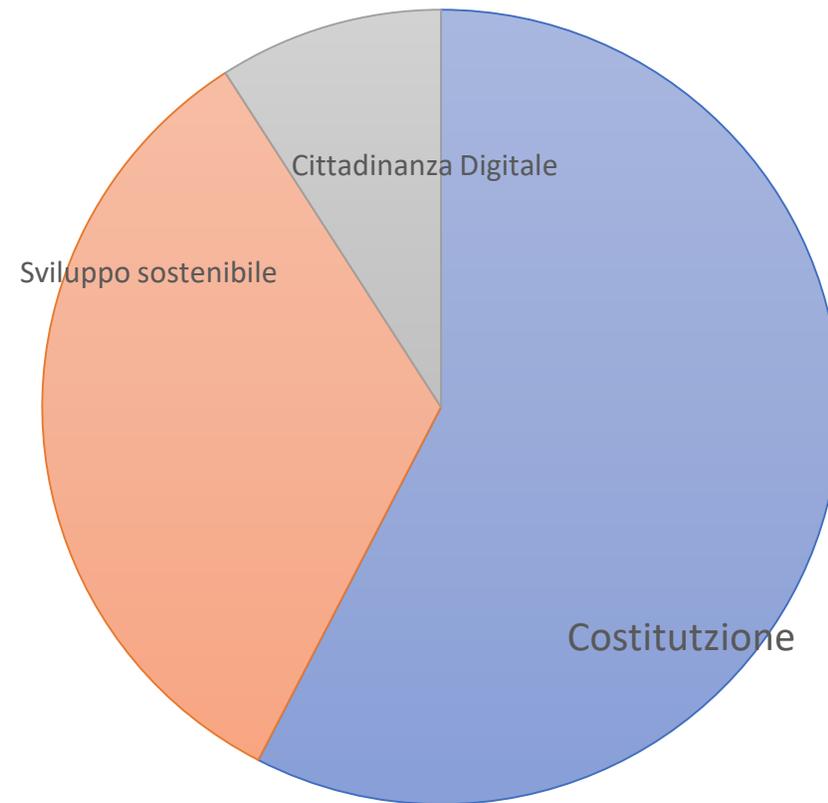


■ Costituzione ■ Sviluppo sostenibile ■ Cittadinanza Digitale

I 3 NUCLEI CONCETTUALI

Attuale ripartizione in molte scuole italiane (Sc. Primaria)

Educazione Civica

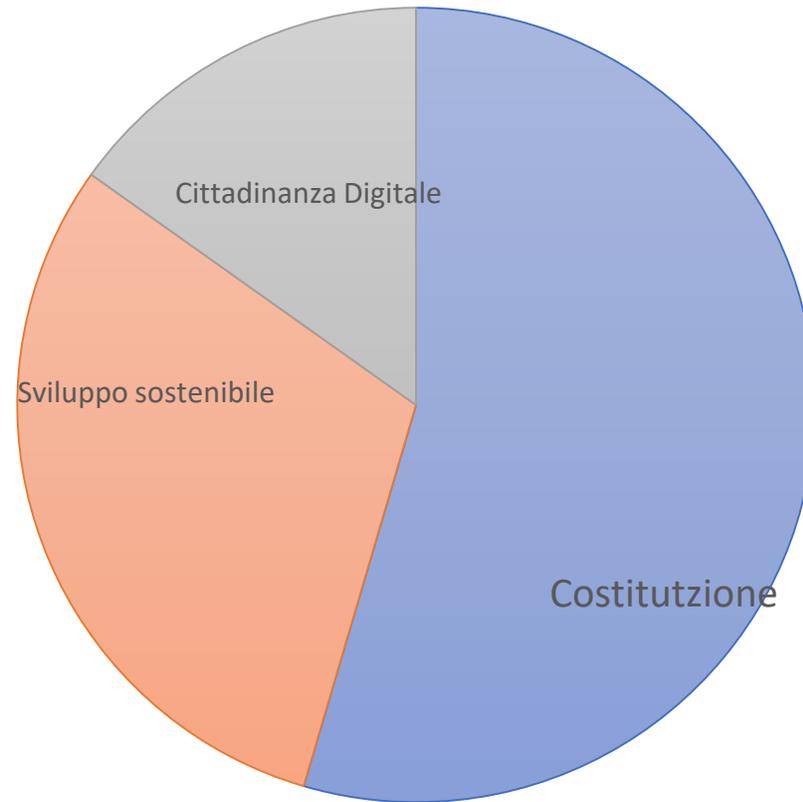


■ Costituzione ■ Sviluppo sostenibile ■ Cittadinanza Digitale

I 3 NUCLEI CONCETTUALI

Attuale ripartizione in molte scuole italiane (Sc. Infanzia)

Educazione Civica



■ Costituzione ■ Sviluppo sostenibile ■ Cittadinanza Digitale

Aspetti contenutistici e metodologici

I nuclei tematici dell'insegnamento, sono già impliciti nel cuore delle discipline

Esempio

L'educazione ambientale, sviluppo ecosostenibile e tutela del patrimonio ambientale...

Trova facilmente connessione con:

- La geografia
- Le scienze naturali

E anche con altre discipline come l'italiano, la matematica, le lingue straniere, la storia ecc.

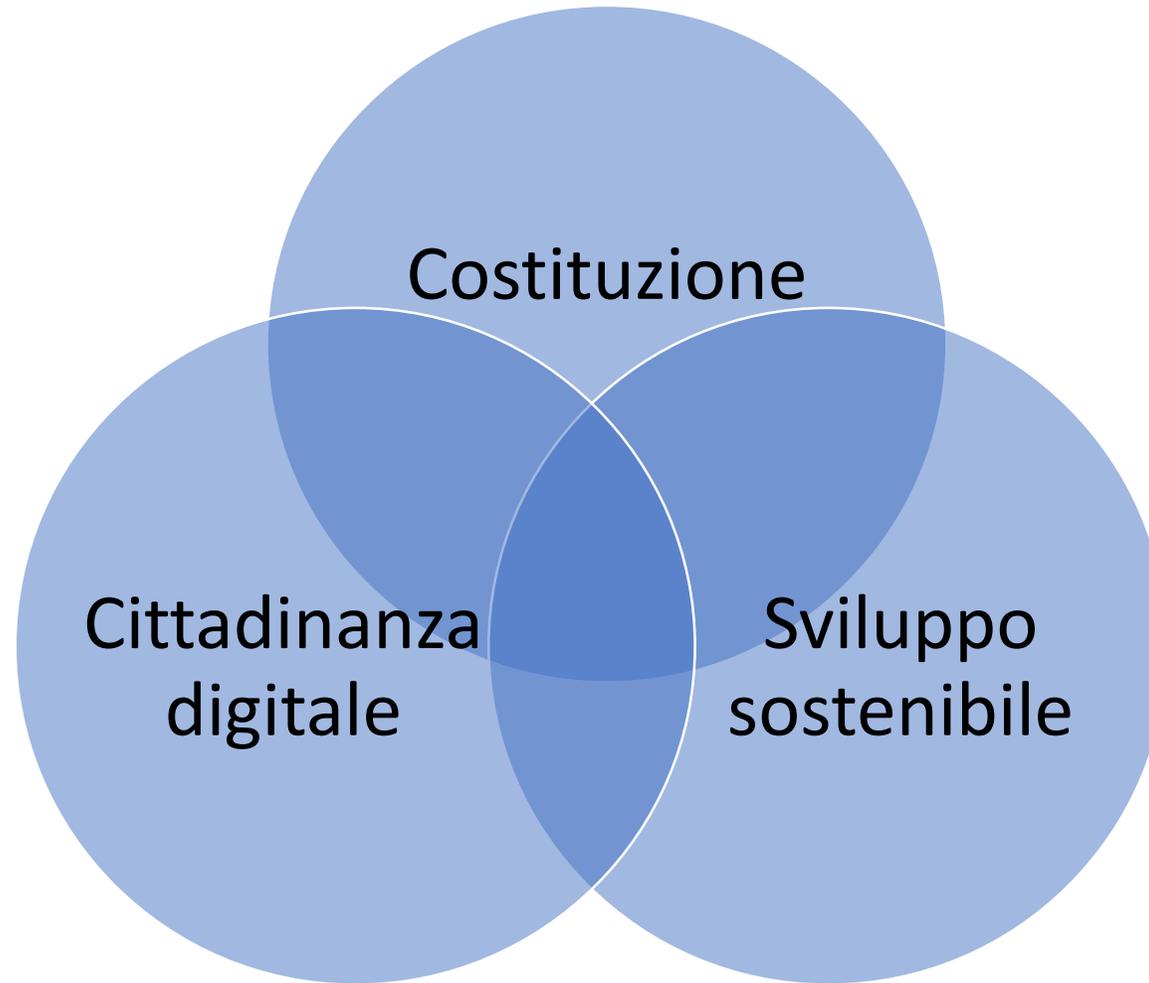
Non solo...

I nuclei tematici sono anche interconnessi tra loro

(Es. nel rispetto del patrimonio ambientale c'è pure il rispetto delle norme e delle leggi che governano la società)

I 3 NUCLEI CONCETTUALI

Trasversalità all'interno dei nuclei concettuali



Principio di trasversalità all'interno della Costituzione

La trasversalità dei tre nuclei tematici è già presente all'interno della stessa Costituzione italiana

VIVA LA COSTITUZIONE



Art. 3

Tutti i cittadini hanno pari dignità e sono eguali davanti alla

legge, senza distinzioni di sesso, di razza, di religione, di opinioni politiche, di condizioni personali e sociali.



LA COSTITUZIONE ITALIANA

Art. 4

La Repubblica riconosce a tutti i cittadini il diritto al lavoro e promuove le condizioni che rendano effettivo questo diritto.

Ogni cittadino ha il dovere di svolgere, secondo le proprie possibilità e la propria scelta, un'attività o una funzione che concorra al progresso materiale o spirituale della società.

Principio di trasversalità all'interno della Costituzione

La trasversalità dei tre nuclei tematici è già presente all'interno della stessa Costituzione italiana

Art. 1 L'Italia è una Repubblica democratica, fondata sul **lavoro**.

Art. 2 La Repubblica riconosce e garantisce **i diritti inviolabili dell'uomo**, sia come singolo, sia nelle formazioni sociali ove si svolge la sua personalità...

Art. 3 Tutti i cittadini hanno **pari dignità sociale e sono eguali** davanti alla legge, senza distinzione di sesso, razza, lingua, religione, condizioni personali e sociali

Art. 4 La Repubblica riconosce a tutti i cittadini il **diritto al lavoro**

Art. 5 La Repubblica riconosce e promuove **le autonomie locali**

Art. 6 La Repubblica tutela [...] **le minoranze linguistiche**



Principio di trasversalità all'interno della Costituzione

La trasversalità dei tre nuclei tematici è già presente all'interno della stessa Costituzione italiana

Art. 9 La Repubblica promuove lo sviluppo della **cultura e la ricerca scientifica e tecnica**.

Art. 13 **La libertà personale è inviolabile**.

Art. 15 **Libertà e segretezza della corrispondenza**.

Art. 18 I cittadini hanno diritto di **associarsi liberamente**

Art. 19 Tutti hanno diritto di **professare liberamente la propria fede religiosa**

Art. 21 Tutti hanno diritto di manifestare liberamente il proprio **pensiero** con la **parola**, lo **scritto** e **ogni altro mezzo di diffusione**

Art. 5 La Repubblica riconosce e promuove **le autonomie locali**

Art. 32 La Repubblica tutela **la salute** [...]

Salute e benessere

Istruzione di qualità

Città e comunità
sostenibili

Uguaglianza di genere

Enti locali

Volontariato

Ricerca e Sviluppo

Bullismo e
Cyberbullismo

Tutela del clima; del
mare; della terra

Crescita economica

Pace e giustizia

Innovazione

Costituzione

Sviluppo
Sostenibile

Cittadinanza
Digitale

Principio di trasversalità all'interno della Costituzione

La trasversalità dei tre nuclei tematici è già presente all'interno della stessa Costituzione italiana

Art. 33 **L'arte e la scienza sono libere e libero ne è l'insegnamento.**

Art. 35 **La Repubblica tutela il lavoro** [...]

Art. 37 **La donna lavoratrice ha gli stessi diritti e, le stesse retribuzioni che spettano al lavoratore** [...]

Art. 38 (**Inabilità al lavoro**) **Ogni cittadino inabile al lavoro...** ha diritto al mantenimento e all'assistenza sociale.

Art. 41 **L'iniziativa economica e privata è libera.**

Art. 47 **La Repubblica incoraggia e tutela il risparmio...**



In questa prima fase di applicazione della norma come strutturare un percorso condiviso?

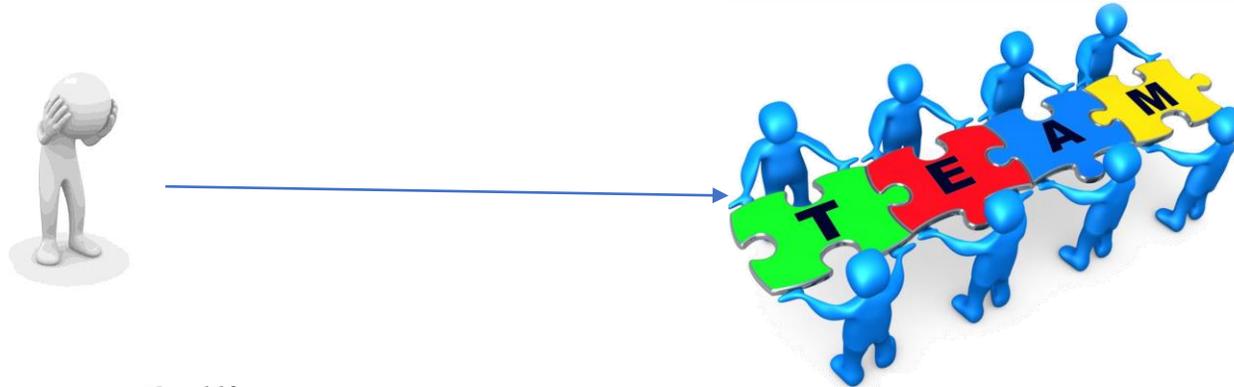


Punto di partenza: individuare una competenza da far raggiungere agli studenti (all. B linee guida ed. civica)

Progettazione condivisa: Ciascun docente dovrà individuare gli obiettivi di apprendimento e dovrà pensare come la propria disciplina si possa intersecare con le tematiche individuate collegialmente.

Strutturare un percorso formativo condiviso, armonico e lineare che punti al perseguimento degli obiettivi di apprendimento individuati dai docenti in vista del raggiungimento del traguardo di competenza scelto.

Una tematica sarà affrontata con diverse modalità e secondo approcci disciplinari differenti ma il fine ultimo sarà sempre il perseguimento delle competenze, raggiunte attraverso il percorso formativo condiviso.



Es.

Prof. Italiano → Bullismo

Prof. Geografia → Rispetto della persona e benessere sociale

Prof. Tecnologia → Cyberbullismo



I 3 NUCLEI CONCETTUALI

1) **COSTITUZIONE**; diritto nazionale e internazionale; legalità e solidarietà

- Educazione alla solidarietà e cittadinanza attiva

Le leggi ordinarie, i regolamenti, le disposizioni organizzative, i comportamenti quotidiani devono sempre trovare coerenza con la Costituzione, che rappresenta il fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese.

Strettamente connessi con la Costituzione sono i temi relativi alla conoscenza dell'ordinamento dello Stato, delle Regioni, degli Enti territoriali, delle Autonomie Locali e delle organizzazioni internazionali e sovranazionali (Es. Unione Europea e Nazioni Unite)

Rientrano in questo primo nucleo concettuale anche i concetti di:

- **Legalità**
- **Rispetto delle leggi** e delle regole comuni in tutti gli ambienti di convivenza (es. il codice della strada, i regolamenti scolastici, dei circoli ricreativi, delle Associazioni...)
- **Conoscenza dell'Inno e della Bandiera della Nazione**

Brainstorming

Sviluppare il senso della cittadinanza

Settimana della legalità

Nello sport vince la legalità

Educazione stradale

Rispetto per se stessi e per il prossimo

Potenziare il lavoro cooperativo e lo spirito di squadra

Meditazione storica

Valorizzazione delle diversità

L'impegno per il cambiamento

Volontariato

Lotta al bullismo

Rispetto della Costituzione e delle leggi

L'importanza delle regole

Proseguire la crescita sociale e politica intrapresa dai nostri avi

Stimolare un'attiva partecipazione sociale

Accoglienza

Crescita di una consapevole coscienza anti-mafiosa

No alla violenza negli stadi

Giornata della memoria

Anniversari e ricorrenze di carattere storico

Promozione della pace

No al razzismo

Obiettivi

- Conoscere, rispettare la Costituzione, le leggi, le norme e i regolamenti
- Promuovere la solidarietà e cittadinanza attiva
- Sensibilizzare i giovani alle attività sociali, solidaristiche e di volontariato
- Contrastare pregiudizi e discriminazioni
- Educare all'accoglienza, promuovendo una convivenza basata sulla conoscenza e il rispetto delle diversità
- Vivere la diversità come un valore aggiunto e un arricchimento della persona e della comunità più in generale
- Promuovere l'arte come strumento per il volontariato
- Sviluppare una cultura della pace
- Coinvolgere i ragazzi in ragionamenti critici sulla guerra e le sue conseguenze
- Promuovere il rispetto delle regole e dei diritti umani
- Contrastare pregiudizi e discriminazioni
- Sviluppare atteggiamenti critici, riflessivi e trovare soluzioni ai problemi locali e della comunità

Costituzione ed Educazione alla legalità e solidarietà



La Costituzione italiana insegnata ai bambini

<https://www.pietroichino.it/wp-content/uploads/2018/03/La-Costituzione-spiegata-ai-bambini.pdf>

Parlare della Costituzione ai bambini

<https://www.raffaelloformazione.it/wp-content/uploads/2019/08/SINTESI-WEBINAR-14-Ottobre-19.pdf>

La Costituzione italiana insegnata ai ragazzi

http://www.icsantamariadellemole.edu.it/wp-content/uploads/2014/09/Costituzione_Stilton.pdf

https://www.garanteinfanzia.org/sites/default/files/geronimo_stilton_e_la_costituzione_italiana_racontata_ai_ragazzi.pdf

https://cdn2.scuolabook.it/Uploaded/principato_114122w_preview/principato_114122w_preview.pdf

Educazione alla legalità

<https://webapp.scuolabook.it/books/p:ybaQQiqvZWQBRGgi8w2JQMd4>



Educazione alla legalità

Ebook gratuito

Materiali digitali e unità di apprendimento in tema di educazione alla legalità realizzato dai vari CPL della Lombardia

<https://webapp.scuolabook.it/books/p:ybaQQiqvZWQBRGgi8w2JQMd4/page/1>

https://www.itsdesimoni.com/pvw/app/default/pvw_sito.php?sede_codice=SOII0001&page=2525488

I CARE!

"... Su una parete
della nostra scuola
c'è scritto grande:
I CARE ...me ne importa,
mi sta a cuore"
Don Lorenzo Milani

Educazione alla solidarietà



**Promozione del
volontariato giovanile
e cittadinanza attiva**

Progetto AVIS per le scuole

http://www.istruzione-ancona.gov.it/2015/wp-content/uploads/2011/06/11-12_educazione_solidarieta_avis.pdf

Progetto Educare alla solidarietà, scoprire il volontariato

http://www.istruzione-ancona.gov.it/2015/wp-content/uploads/2011/06/11-12_educazione_solidarieta_avis.pdf

Promozione del volontariato giovanile e cittadinanza attiva*

http://www.volontarimini.it/media/editor_files/documenti/CatalogoScuole%20volontarimini.pdf

Kit per Educare alla cittadinanza attiva e alla solidarietà*

Guida metodologica per gli insegnanti

https://www.celivo.it/doc/d81_i_care_insegnanti.pdf

I CARE!

"... Su una parete
della nostra scuola
c'è scritto grande:
I CARE ...me ne importa,
mi sta a cuore"
Don Lorenzo Milani

Educazione alla solidarietà



**Promozione del
volontariato giovanile
e cittadinanza attiva**

Tutti insieme per.... Un mondo migliore*

Percorsi didattici di educazione alla cittadinanza (infanzia)

<https://www.iprase.tn.it/documents/20178/264352/Tutti+insieme+per...un+mondo+migliore.pdf/ebafed6e-8f7d-472f-b855-ea6208c506ae>

Piacere AVIS e tu?*

http://www.ustservizibs.it/sito/wp-content/uploads/2016/10/Progetto16-17_rev25sett16.pdf

La pace si insegna e si impara*

Linee guida per l'educazione alla pace e alla cittadinanza globale

<http://www.lamiascuolaperlapace.it/wp-content/uploads/2019/08/Linee-Guida-Pace-Cittadinanza.pdf>



PIATTAFORMA NAZIONALE EDUCAZIONE STRADALE



Educazione stradale

Piattaforma Nazionale Educazione Stradale

<https://www.educazionedigitale.it/edustrada/offerta-formativa/>

Polizia di stato

Sulla strada giusta insieme a Chirò

<https://www.poliziadistato.it/articolo/225ea6bc182a0ac089352678>

Seduto e allacciato: Chirò

<https://www.youtube.com/watch?v=7ZwFI3iXsoQ&feature=youtu.be>





Quello che conta

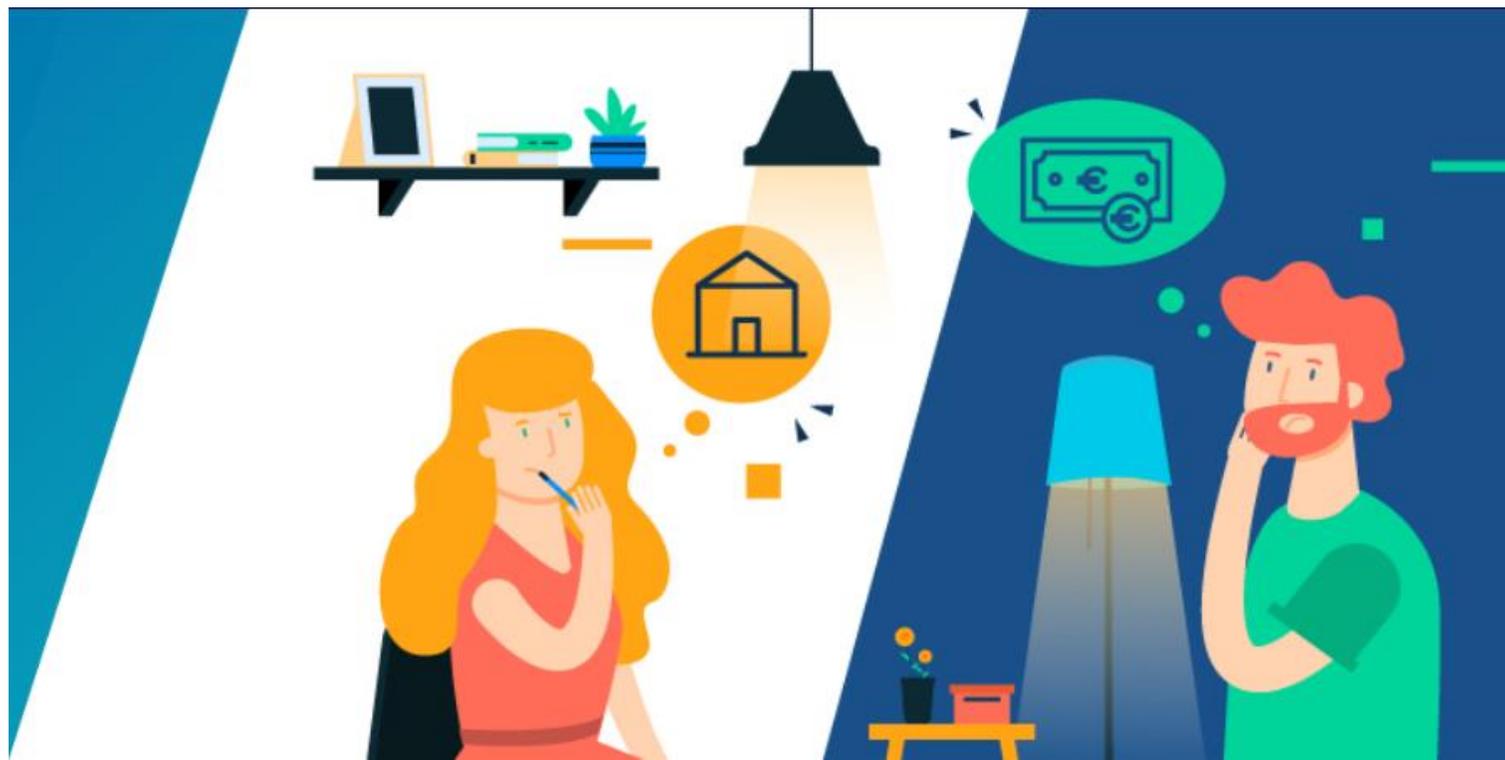
Il portale dell'educazione finanziaria

Educazione Finanziaria

Piattaforma Nazionale Educazione Finanziaria

<http://www.quellocheconta.gov.it/it/>

<http://www.quellocheconta.gov.it/it/5-consigli/>



I 3 NUCLEI CONCETTUALI

2) **SVILUPPO SOSTENIBILE**; educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio, sviluppo economico e sociale

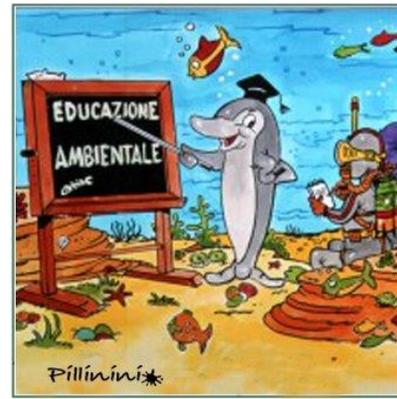
L'Agenda 2030 dell'ONU ha stabilito 17 obiettivi (a cui fanno capo 169 traguardi) da perseguire entro tale anno a salvaguardia della convivenza e dello sviluppo sostenibile.

Gli obiettivi non riguardano solo la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, ma anche la costituzione di ambienti di vita, di città, la scelta di modi di vivere inclusivi e rispettosi dei diritti fondamentali delle persone, primi fra tutti la salute, il benessere psicofisico, la sicurezza alimentare, l'uguaglianza tra soggetti, il lavoro dignitoso, un'istruzione di qualità, la tutela dei patrimoni materiali e immateriali della comunità.

<https://unric.org/it/agenda-2030/>

<https://youtu.be/qNmoUI10occ>

<https://unric.org/it/wp-content/uploads/sites/3/2019/11/Agenda-2030-Onu-italia.pdf>





AGENDA 2030 ONU



SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

17 GOALS TO TRANSFORM OUR WORLD



AGENDA 2030 ONU

Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile

- Obiettivo 1. Porre fine ad ogni forma di povertà nel mondo
- Obiettivo 2. Porre fine alla fame, raggiungere la sicurezza alimentare, migliorare la nutrizione e promuovere un'agricoltura sostenibile
- Obiettivo 3. Assicurare la salute e il benessere per tutti e per tutte le età
- Obiettivo 4. Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti
- Obiettivo 5. Raggiungere l'uguaglianza di genere ed emancipare tutte le donne e le ragazze
- Obiettivo 6. Garantire a tutti la disponibilità e la gestione sostenibile dell'acqua e delle strutture igienico-sanitarie
- Obiettivo 7. Assicurare a tutti l'accesso a sistemi di energia economici, affidabili, sostenibili e moderni
- Obiettivo 8. Incentivare una crescita economica duratura, inclusiva e sostenibile, un'occupazione piena e produttiva ed un lavoro dignitoso per tutti
- Obiettivo 9. Costruire un'infrastruttura resiliente e promuovere l'innovazione ed una industrializzazione equa, responsabile e sostenibile
- Obiettivo 10. Ridurre l'ineguaglianza all'interno di e fra le nazioni
- Obiettivo 11. Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili
- Obiettivo 12. Garantire modelli sostenibili di produzione e di consumo
- Obiettivo 13. Promuovere azioni, a tutti i livelli, per combattere il cambiamento climatico*
- Obiettivo 14. Conservare e utilizzare in modo durevole gli oceani, i mari e le risorse marine per uno sviluppo sostenibile
- Obiettivo 15. Proteggere, ripristinare e favorire un uso sostenibile dell'ecosistema terrestre
- Obiettivo 16. Promuovere società pacifiche e inclusive per uno sviluppo sostenibile
- Obiettivo 17. Rafforzare i mezzi di attuazione e rinnovare il partenariato mondiale per lo sviluppo sostenibile

OBIETTIVI PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE



GLI OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE sono 17 traguardi stabiliti per porre fine alla povertà, proteggere il pianeta e assicurare il benessere a tutti.



1.



SCONFIGGERE LA POVERTÀ

PORRE FINE A OGNI FORMA DI POVERTÀ NEL MONDO

2.



SCONFIGGERE LA FAME

PORRE FINE ALLA FAME, RAGGIUNGERE LA SICUREZZA ALIMENTARE, MIGLIORARE LA NUTRIZIONE E PROMUOVERE L'AGRICOLTURA SOSTENIBILE

3.



SALUTE E BENESSERE

ASSICURARE LA SALUTE E PROMUOVERE IL BENESSERE PER TUTTI A TUTTE LE ETÀ

AGENDA 2030 ONU

4.  **ISTRUZIONE DI QUALITÀ**
ASSICURARE UN'ISTRUZIONE DI QUALITÀ E PROMUOVERE OPPORTUNITÀ DI APPRENDIMENTO PERMANENTE
5.  **PARITÀ DI GENERE**
RAGGIUNGERE LA PARITÀ DI GENERE ED EMANCIPARE TUTTE LE DONNE E LE RAGAZZE
6.  **ACQUA PULITA E SERVIZI IGIENICO-SANITARI**
ASSICURARE A TUTTI LA DISPONIBILITÀ E LA GESTIONE SOSTENIBILE DI ACQUA E DI STRUTTURE IGIENICO-SANITARIE
7.  **ENERGIA PULITA E ACCESSIBILE**
ASSICURARE A TUTTI L'ACCESSO A UN'ENERGIA ACCESSIBILE, SICURA, SOSTENIBILE E MODERNA

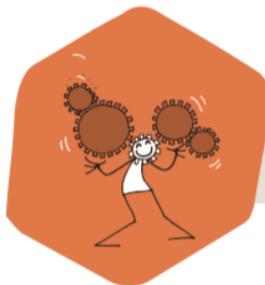
8.



LAVORO DIGNITOSO E CRESCITA ECONOMICA

PROMUOVERE UNA CRESCITA ECONOMICA SOSTENUTA, INCLUSIVA E SOSTENIBILE, UN'OCCUPAZIONE ESTESA E PRODUTTIVA E UN LAVORO DIGNITOSO PER TUTTI

9.



IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE

COSTRUIRE INFRASTRUTTURE DUREVOLI, PROMUOVERE UN'INDUSTRIALIZZAZIONE INCLUSIVA E SOSTENIBILE E FAVORIRE L'INNOVAZIONE

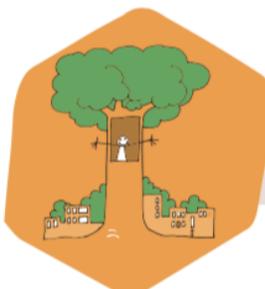
10.



RIDURRE LE DISEGUAGLIANZE

RIDURRE LE DISEGUAGLIANZE TRA LE NAZIONI E ALL'INTERNO DI CIASCUNA DI ESSE

11.



CITTÀ E COMUNITÀ SOSTENIBILI

RENDERE LE CITTÀ E GLI INSEDIAMENTI UMANI INCLUSIVI, SICURI, RESILIENTI E SOSTENIBILI

12.



CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI

GARANTIRE MODELLI SOSTENIBILI DI CONSUMO E DI PRODUZIONE

13.



LOTTA CONTRO IL CAMBIAMENTO CLIMATICO

PRENDERE PROVVEDIMENTI IMMEDIATI PER CONTRASTARE IL CAMBIAMENTO CLIMATICO E I SUOI EFFETTI

14.



VITA SOTT'ACQUA

PRESERVARE E UTILIZZARE IN MODO SOSTENIBILE GLI OCEANI, I MARI E LE RISORSE MARINE PER UNO SVILUPPO SOSTENIBILE

15.



VITA SULLA TERRA

PROTEGGERE, RIPRISTINARE GLI ECOSISTEMI TERRESTRI E PROMUOVERNE UN USO SOSTENIBILE, GESTIRE LE FORESTE IN MODO SOSTENIBILE, COMBATTERE LA DESERTIFICAZIONE, BLOCCARE E INVERTIRE IL DEGRADO DEL TERRENO E ARRESTARE LA PERDITA DELLE BIODIVERSITÀ

16.



PACE, GIUSTIZIA E ISTITUZIONI SOLIDE

PROMUOVERE SOCIETÀ PACIFICHE E INCLUSIVE PER UNO SVILUPPO SOSTENIBILE, DARE ACCESSO A TUTTI ALLA GIUSTIZIA E COSTRUIRE ISTITUZIONI DI OGNI LIVELLO CHE SIANO EFFICIENTI, AFFIDABILI E INCLUSIVE

17.



PARTNERSHIP PER GLI OBIETTIVI

RAFFORZARE GLI STRUMENTI DI ATTUAZIONE E RINVIGORIRE IL PARTENARIATO GLOBALE PER UNO SVILUPPO SOSTENIBILE

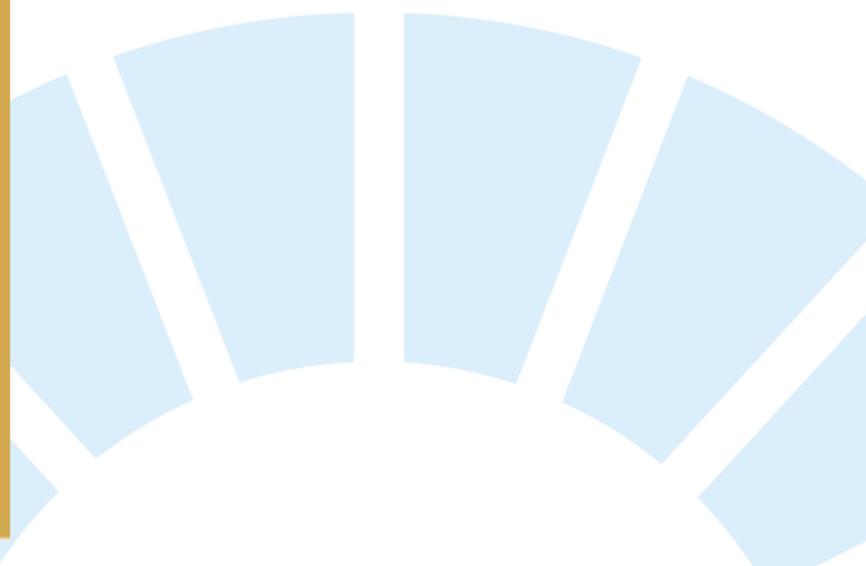
Obiettivo 1: Porre fine ad ogni forma di povertà nel mondo

1 POVERTÀ
ZERO



Obiettivo 2: Porre fine alla fame, raggiungere la sicurezza alimentare, migliorare la nutrizione e promuovere un'agricoltura sostenibile

**2 FAME
ZERO**



Obiettivo 3: Assicurare la salute e il benessere per tutti e per tutte le età



Obiettivo 4: Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti

4 ISTRUZIONE
DI QUALITÀ



Obiettivo 5: Raggiungere l'uguaglianza di genere ed emancipare tutte le donne e le ragazze

5 UGUAGLIANZA
DI GENERE



Obiettivo 6: Garantire a tutti la disponibilità e la gestione sostenibile dell'acqua e delle strutture igienico-sanitarie.

6 ACQUA PULITA
E IGIENE



Obiettivo 7: Assicurare a tutti l'accesso a sistemi di energia economici, affidabili, sostenibili e moderni

7 ENERGIA PULITA
E ACCESSIBILE



**Obiettivo 8: Incentivare una crescita economica duratura,
inclusiva e sostenibile, un'occupazione piena e produttiva ed un
lavoro dignitoso per tutti**

8 **LAVORO DIGNITOSO
E CRESCITA
ECONOMICA**



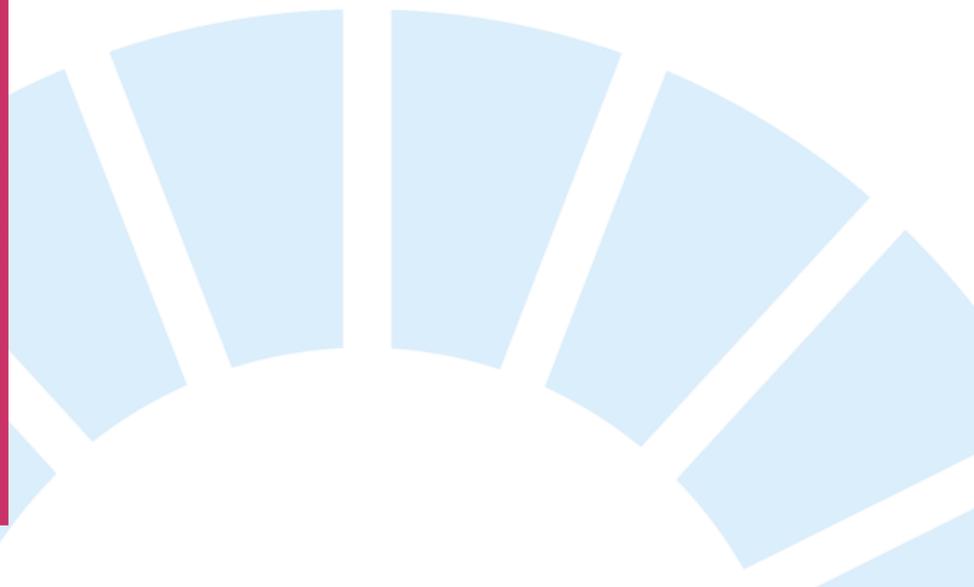
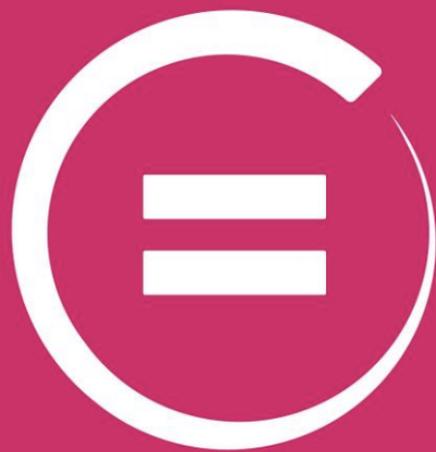
Obiettivo 9: Costruire un'infrastruttura resiliente e promuovere l'innovazione ed una industrializzazione equa, responsabile e sostenibile

9 INDUSTRIA,
INNOVAZIONE
E INFRASTRUTTURE



Obiettivo 10: Ridurre l'ineguaglianza all'interno di e fra le Nazioni

10 RIDURRE LE
DISUGUAGLIANZE



Obiettivo 11: Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili



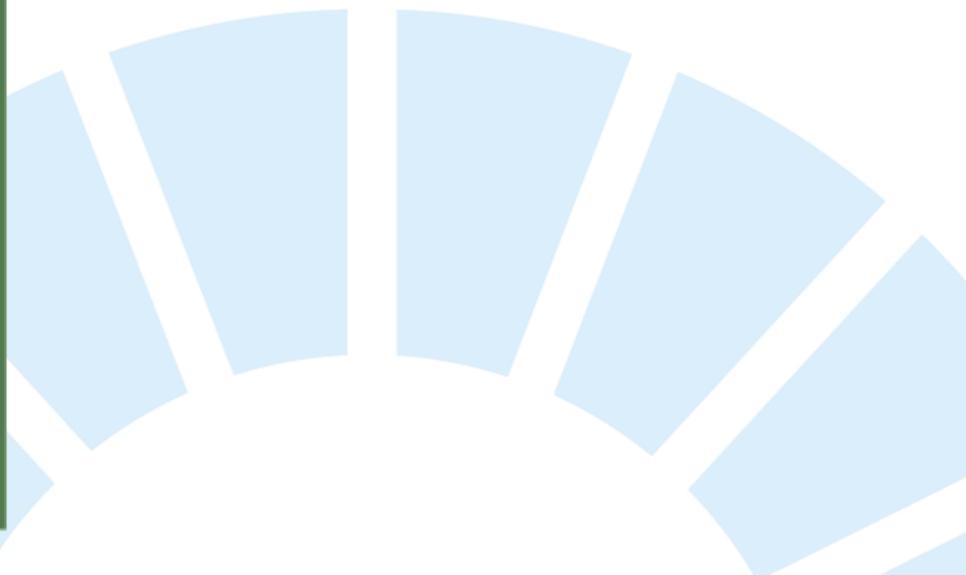
Obiettivo 12: Garantire modelli sostenibili di produzione e di consumo

12 CONSUMO E
PRODUZIONE
RESPONSABILI

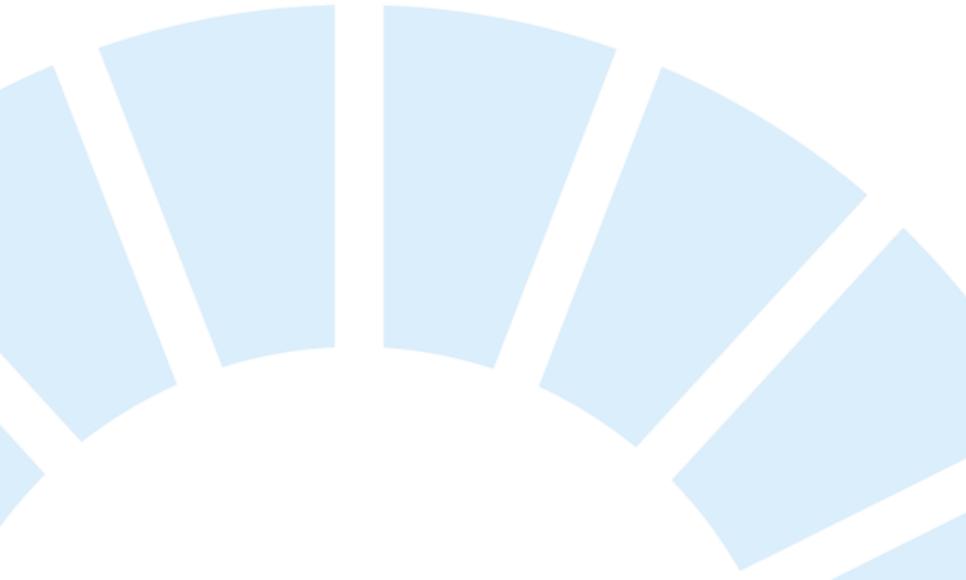


Obiettivo 13: Promuovere azioni, a tutti i livelli, per combattere il cambiamento climatico

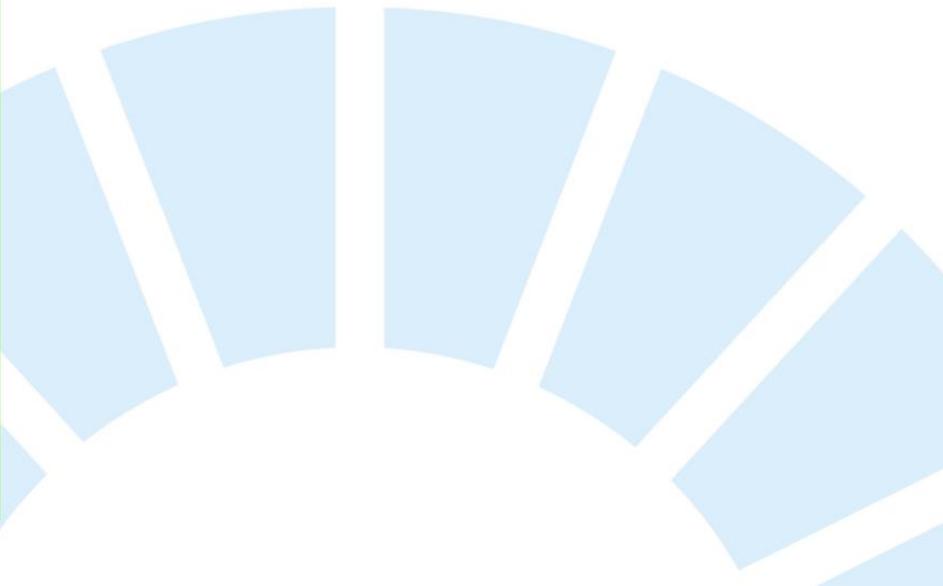
13 AGIRE PER
IL CLIMA



Obiettivo 14: Conservare e utilizzare in modo durevole gli oceani, i mari e le risorse marine per uno sviluppo sostenibile



Obiettivo 15: Proteggere, ripristinare e favorire un uso sostenibile dell'ecosistema terrestre



Obiettivo 16: Pace, giustizia e istituzioni forti

16 PACE, GIUSTIZIA
E ISTITUZIONI
FORTI



Obiettivo 17: Rafforzare i mezzi di attuazione e rinnovare il partenariato mondiale per lo sviluppo sostenibile

17 PARTNERSHIP
PER GLI OBIETTIVI



Le tre dimensioni dello sviluppo sostenibile

- Lo sviluppo sostenibile è definito come uno sviluppo che soddisfa i bisogni del presente senza compromettere la capacità delle future generazioni di soddisfare i propri bisogni.
- Per raggiungere uno sviluppo sostenibile è importante armonizzare tre elementi fondamentali: la crescita **economica**, l'inclusione **sociale** e la tutela dell'**ambiente**.



Un altro modo di vedere gli SDGs – Le Cinque P



 **BIETTIVI**
PER LO SVILUPPO
SOSTENIBILE

<https://go-goals.org/it/>

<https://go-goals.org/it/materiale-scaricabile/>



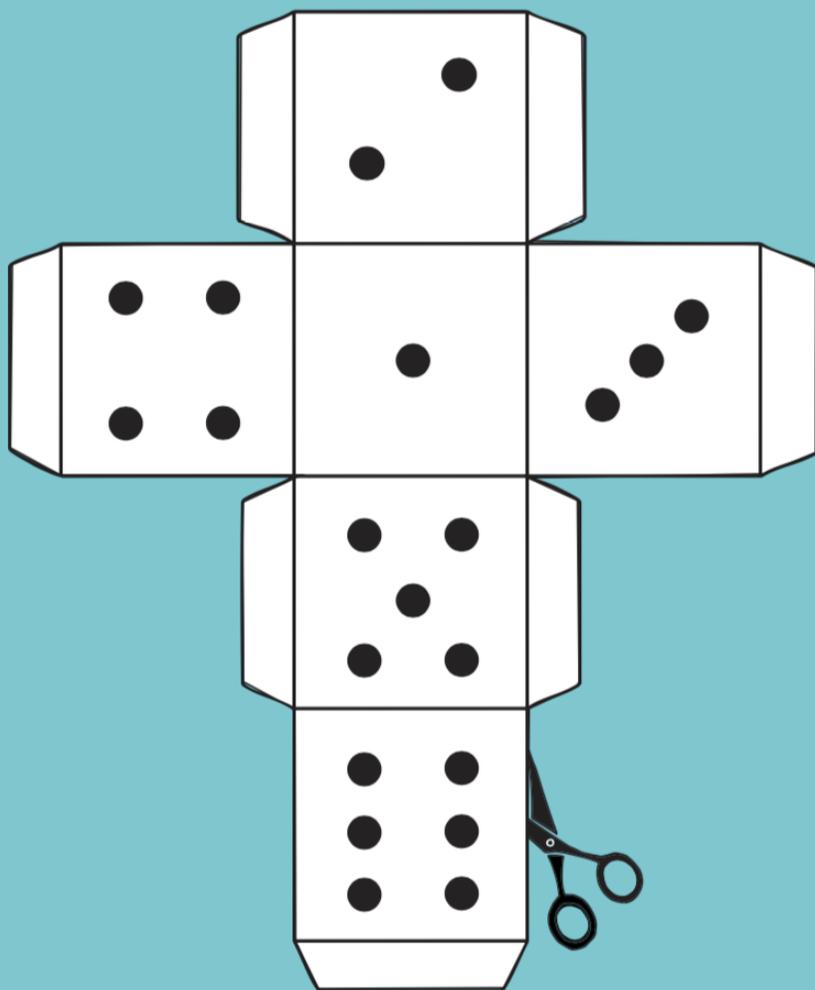
GO GOALS!

Giocare a costruire il futuro

<http://go-goals.org>

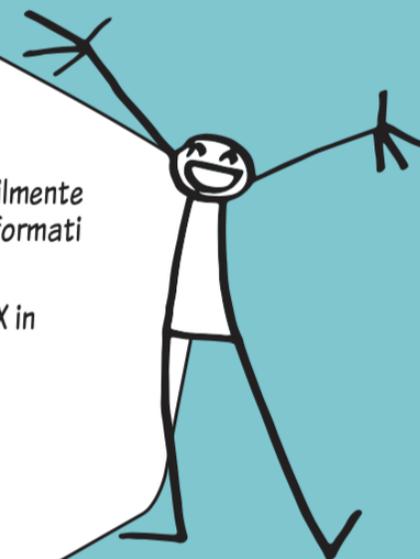
KIT FAI-DA-TE

DADO



OCCORRENTE

1. Una stampante, possibilmente a colori, che supporti i formati A3 e A4
2. X fogli in formato A4 e X in formato A3
3. Forbici
4. Colla
5. Penne colorate



PREPARATE IL MATERIALE

1. Ritagliate il dado e le pedine
2. Divertitevi a creare e colorare la vostra pedina
3. Incollate il dado e le pedine

BIETTIVI PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE

Scheda-domande 1/5

1 SCONFIGGERE LA POVERTÀ

Come si fa a capire se una persona vive in condizioni di povertà?

- a) Non ha uno smartphone
- b) Non è in grado di soddisfare i propri bisogni fondamentali, tra cui cibo, assistenza sanitaria e istruzione
- c) Non è ben vestita



2 SCONFIGGERE LA FAME

Nel mondo si produce cibo a sufficienza per sfamare tutti?

- a) No, perché ho sempre fame
- b) Si producono cibi sani a sufficienza, ma non abbastanza dolci e bibite gassate
- c) C'è cibo a sufficienza, ma non tutti possono permettersi di comprarlo



3 SALUTE E BENESSERE

Qual è l'aspettativa media di vita nel mondo?

- a) 50 anni
- b) 60 anni
- c) 70 anni



4 ISTRUZIONE DI QUALITÀ

In quale continente vive la maggior parte dei bambini che non frequentano la scuola?

- a) Europa
- b) Asia
- c) America
- d) Africa



5 PARITÀ DI GENERE

Soltanto in un Paese al mondo ci sono più donne che uomini in Parlamento. Di che Paese si tratta?

- a) Il Regno Unito
- b) La Norvegia
- c) La Francia
- d) Il Ruanda
- e) Il Perù



6 ACQUA PULITA E SERVIZI IGIENICO-SANITARI

Come si può ridurre l'utilizzo d'acqua?

- a) Non c'è carenza d'acqua dove vivo, posso utilizzarne quanta ne voglio
- b) Facendo la doccia invece del bagno
- c) Bevendo bibite gassate dolcificate invece dell'acqua



7 ENERGIA PULITA E ACCESSIBILE

Trova la risposta sbagliata. Si può produrre energia pulita con...

- a) Il carbone
- b) Il sole
- c) Il vento
- d) Le onde



8 LAVORO DIGNITOSO E CRESCITA ECONOMICA

Le donne dovrebbero ricevere lo stesso salario degli uomini se fanno lo stesso lavoro?

- a) Sì certo, uomini e donne hanno gli stessi diritti
- b) No, gli uomini dovrebbero essere pagati di più perché sono più forti



9 IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE

Che cos'è una fabbrica sostenibile?

- a) Una fabbrica costruita molto tempo fa e ancora in funzione
- b) Una fabbrica che produce rifiuti tossici
- c) Una fabbrica che non arreca danni all'ambiente



BIETTIVI PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE





I Diritti dei Minori

I **minori** hanno il diritto di vivere con la propria famiglia o con la famiglia allargata.

I **minori** hanno diritto ad un livello di vita adeguato, che comprenda cibo, acqua potabile e alloggio.

I **minori** hanno diritto all'istruzione e anche all'educazione alla pace, all'amicizia, all'uguaglianza, alla solidarietà ed al rispetto dell'ambiente.

I **minori** hanno il diritto di godere di ottima salute fisica e mentale.

I **minori** con problemi fisici o mentali hanno il diritto di vivere come gli altri bambini e di frequentare insieme a loro la scuola; di ricevere cure adeguate; e di partecipare attivamente alla vita della comunità.

I **minori** hanno il diritto di giocare, di riposarsi e di dedicarsi alle attività che più piacciono loro.

I **minori** hanno il diritto di essere informati e di poter esprimere le proprie idee ed opinioni.

I **minori** hanno il diritto di parlare la propria lingua, di vivere secondo la propria cultura e religione.

I **minori** hanno diritto a non essere trascurati, abbandonati, maltrattati ed a non essere vittime di violenza o di sfruttamento.

I **minori** hanno il diritto di essere protetti dall'uso della droga.

I **minori** rifugiati hanno il diritto di essere protetti e di essere aiutati a ricongiungersi con le proprie famiglie.



(TRATTI DALLA DICHIARAZIONE DEI DIRITTI DEL FANCIULLO ADOTTATA NEL 1959 E DALLA CONVENZIONE INTERNAZIONALE SUI DIRITTI NELL'INFANZIA ADOTTATA NEL 1989)



Educazione Ambientale

Ministero dell'ambiente

Linee guida educazione ambientale

Percorsi didattici e schede tecniche di approfondimento

https://www.minambiente.it/sites/default/files/archivio/allegati/LINEE_GUIDA.pdf

PARTE I - IL CONTESTO: EDUCAZIONE ALLO SVILUPPO SOSTENIBILE



pag. 11

- *Il nuovo modello di educazione ambientale e allo sviluppo sostenibile* pag. 13
- *Riferimenti culturali e normativi del MIUR* pag. 14
- *Indicazioni per la progettazione di itinerari formativi e didattici* pag. 18

Parte II - Percorsi Didattici



pag. 19

I percorsi didattici: contenuti e metodologia

Percorso 1 - TUTELA DELLE ACQUE E DEL MARE pag. 25

- *Scheda didattica scuola infanzia*
- *Scheda didattica scuola primaria*

Percorso 2 - TUTELA DELLA BIODIVERSITÀ: FLORA E FAUNA pag. 39

- *Scheda didattica scuola infanzia*
- *Scheda didattica scuola primaria*

Percorso 3 - ALIMENTAZIONE SOSTENIBILE pag. 51

- *Scheda didattica scuola infanzia*
- *Scheda didattica scuola primaria*
- *Scheda didattica scuola secondaria di primo grado*
- *Scheda didattica scuola secondaria di secondo grado*

Percorso 4 - GESTIONE DEI RIFIUTI pag. 71

- *Scheda didattica scuola infanzia*
- *Scheda didattica scuola primaria*
- *Scheda didattica scuola secondaria di primo grado*

Percorso 5 - TUTELA DELLA BIODIVERSITÀ: SERVIZI ECOSISTEMICI pag. 85

- *Scheda didattica scuola secondaria di primo grado*
- *Scheda didattica scuola secondaria di secondo grado*

Percorso 6 - GREEN ECONOMY: GREEN JOBS & GREEN TALENTS pag. 99

- *Scheda didattica scuola secondaria di secondo grado*

Percorso 7 - LA CITTÀ SOSTENIBILE: INQUINAMENTO, CONSUMO DI SUOLO E RIFIUTI pag. 109

- *Scheda didattica scuola secondaria di secondo grado*

Percorso 8 - ADATTAMENTO AI CAMBIAMENTI CLIMATICI: DISSESTO IDROGEOLOGICO pag. 119

- *Scheda didattica scuola secondaria di secondo grado*



Educazione Ambientale

Istituto Superiore per la Protezione e la Ricerca Ambientale Programma di iniziative di educazione ambientale per la sostenibilità

Percorsi didattici per le scuole

<https://www.isprambiente.gov.it/it/attivita/formeducambiente/educazione-ambientale/progetti-ed-iniziativa-1/ProgrammainiziativaeducazioneambientaleISPR 201920 def.pdf>



PROGRAMMA DI INIZIATIVE DI EDUCAZIONE AMBIENTALE PER LA SOSTENIBILITÀ



Disegno di Franco Iozzoli - Ufficio Grafica, ISPRA

Educazione alla salute

Promozione della salute

<http://www.med.unipg.it/ccl/Materiale%20Didattico/Promozione%20della%20Salute/Promozione%20della%20salute.pdf>

Progetto Educazione alla salute

UDA

https://www.icborgosangiaco.edu.it/000/sites/default/files/000_circolo/allegati/1314/POF_secondaria/progetti/1314_salute.pdf

Promuovere la salute a scuola

[https://www.dors.it/documentazione/testo/201402/PHiS_A&E_ITALIAN_FinalWeb\(1\).pdf](https://www.dors.it/documentazione/testo/201402/PHiS_A&E_ITALIAN_FinalWeb(1).pdf)

Ministero dell'istruzione

http://www.salute.gov.it/imgs/C_17_notizie_3607_listaFile_itemName_0_file.pdf

Educazione alla salute



Contenuti

- Promozione di competenze individuali e capacità d'azione
- Miglioramento dell'ambiente fisico e organizzativo
- Miglioramento dell'ambiente sociale
- Collaborazione della comunità locale
- Raccordo con i Servizi Sanitari

Obiettivi

- Promuovere uno stile di vita sano nell'alunno sia all'interno della scuola che all'interno del contesto sociale
- Creare un clima relazionale positivo
- Comprendere il legame esistente tra un comportamento personale e salute
- Eliminare e ridurre comportamenti a rischio
- Conoscere i fattori che influenzano la salute
- Conoscere le relazioni che esistono tra la salute e l'ambiente
- Incoraggiare atteggiamenti responsabili e stili di vita che favoriscano la salute
- Comprendere l'importanza dell'alimentazione e dell'igiene per la crescita, la salute e la vita
- Saper valutare i propri comportamenti alla luce del valore del rispetto

I 3 NUCLEI CONCETTUALI

3) CITTADINANZA DIGITALE

Sviluppo di capacità e abilità di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali

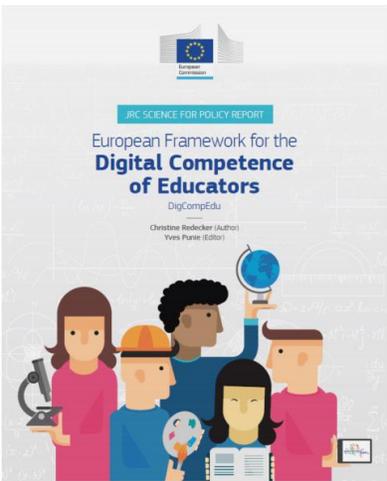
I Curricoli d'Istituto dovranno necessariamente tener conto dell'età degli studenti e della gradualità con la quale i vari obiettivi andranno proposti di anno in anno fin dal primo ciclo d'istruzione.

Questo nucleo, rispetto ai due precedenti, richiede una sensibilità maggiore e un'attenzione particolare in quanto i gli studenti sono per loro "natura" nativi digitali (o generazione Google) e dunque conoscono bene gran parte dei contenuti che via via andranno affrontati nel corso degli anni.

Dunque:

- Da un lato l'azione degli insegnanti sarà rivolta a **informare gli alunni dei rischi e delle insidie** che l'ambiente digitale comporta, anche in relazione alle eventuali ricadute nella vita reale e concreta
- Dall'altro lato, il processo di formazione darà spazio anche ad uno **scambio di informazioni con gli studenti** al fine di poter integrare ciò che già conoscono e utilizzano, con un uso consapevole e qualitativamente migliore.

DigCompEdu



Quadro europeo di riferimento per docenti ed educatori per le competenze digitali

Traccia e definisce le competenze digitali specifiche dei docenti ed educatori

Vivere in un mondo costantemente intriso di tecnologia non significa che necessariamente questa venga utilizzata in modo corretto, efficace e criticamente responsabile.

Queste indicazioni vogliono fornire uno strumento condiviso per comprendere meglio cosa significa essere digitalmente competenti e per valutare e migliorare le proprie competenze digitali.

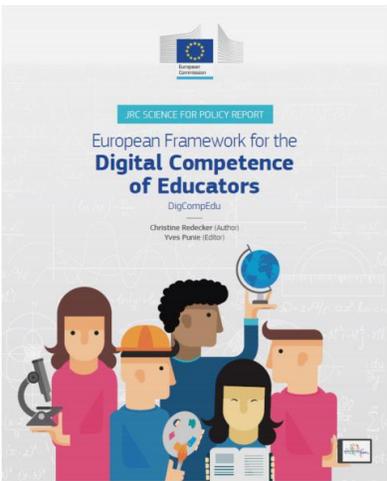
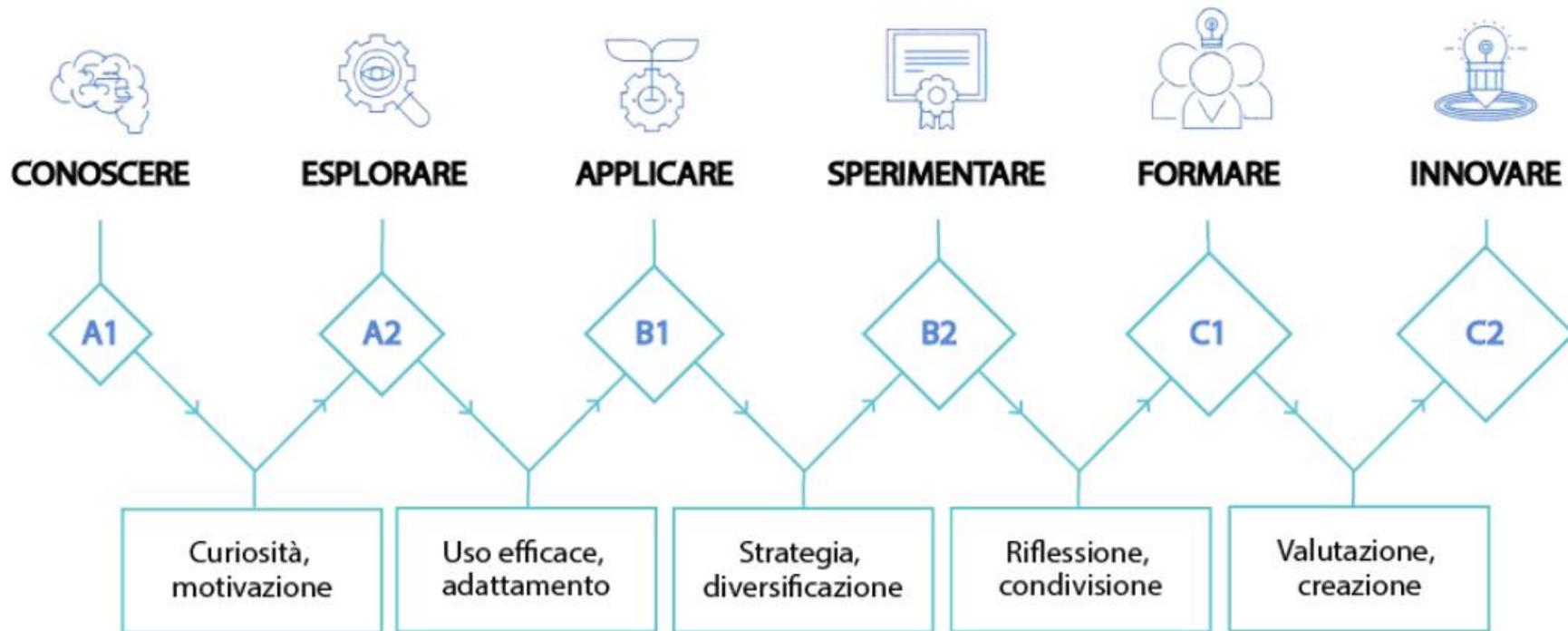
In ambito educativo, si cerca di favorire lo sviluppo delle competenze digitali nei giovani, con un'attenzione specifica alle abilità di pensiero critico e di cittadinanza digitale.

A livello europeo, nazionale e regionale, cresce pertanto la necessità e l'interesse a fornire anche ai docenti le competenze adeguate per poter utilizzare in modo efficace le tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento

DigCompEdu

Modello di progressione

Livelli di competenza nel quadro DigCompEdu



DigCompEdu

Modello di progressione

Livelli di competenza nel quadro DigCompEdu

Livelli di padronanza della competenza

In generale, le caratterizzazioni descritte di seguito si applicano alle diverse fasi di sviluppo della competenza.

Novizio (A1):

Il Novizio è consapevole delle potenzialità offerte dalle tecnologie digitali a supporto dei processi di insegnamento e apprendimento. Tuttavia, ha una limitata conoscenza diretta delle tecnologie digitali e le utilizza principalmente per preparare una lezione, per la comunicazione organizzativa o per aspetti amministrativi. Il docente/formatore Novizio necessita di assistenza e di incoraggiamento per poter ampliare il proprio repertorio e applicare le proprie competenze digitali (già in essere) in ambito didattico.

Esploratore (A2):

L'Esploratore è consapevole delle potenzialità offerte dalle tecnologie digitali ed è interessato ad esplorare nuovi modi per migliorare la propria pratica didattica e professionale. Ha iniziato ad usare le tecnologie in alcune aree senza, tuttavia, seguire un approccio sistematico e consistente. Il docente/formatore Esploratore necessita di incoraggiamento e ispirazione, ad esempio collaborando e seguendo l'esempio (sotto la supervisione) di colleghi con maggior esperienza.



DigCompEdu

Modello di progressione

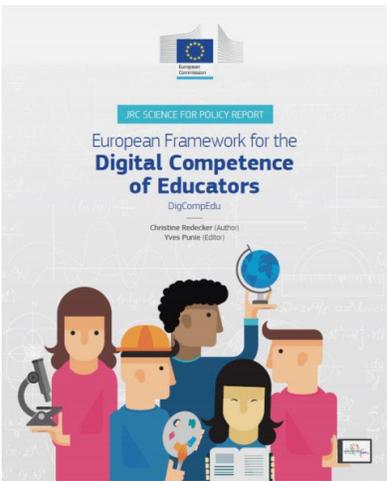
Livelli di competenza nel quadro DigCompEdu

Sperimentatore (B1)

Lo Sperimentatore utilizza le tecnologie digitali in vari contesti e con diverse finalità, integrandole in modo creativo in svariate pratiche: per migliorare alcuni aspetti legati alla propria crescita professionale o per ampliare il repertorio di pratiche didattiche. Tuttavia, il docente/formatore Sperimentatore sta ancora lavorando per comprendere meglio quali tecnologie siano più efficaci in determinati contesti e per raggiungere specifici obiettivi di apprendimento. Necessita quindi di ulteriore tempo ed esperienza per rafforzare la propria pratica d'uso delle tecnologie digitali, continuando a sperimentare e a riflettere, collaborando e scambiando idee e buone pratiche per diventare un docente/formatore Esperto.

Esperto (B2):

L'Esperto utilizza una gamma di tecnologie digitali con naturalezza e in modo creativo e critico per migliorare le proprie attività professionali. È in grado di selezionare, in modo adeguato, le tecnologie digitali da utilizzare in una specifica situazione, e di comprendere benefici e limiti delle diverse tecniche basate sulle tecnologie digitali. Il docente/formatore Esperto è curioso e aperto a nuove idee, consapevole che esistono varie opportunità e tecniche ancora da esplorare. Sperimenta nuove pratiche con l'intenzione di consolidare ed ampliare il proprio repertorio di strategie didattiche. Il docente/formatore Esperto rappresenta il cuore e il motore dell'innovazione in qualsiasi organizzazione educativa.



DigCompEdu

Modello di progressione

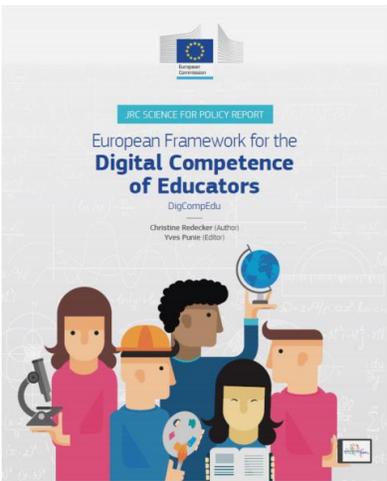
Livelli di competenza nel quadro DigCompEdu

Leader (C1):

Il leader ha un approccio ampio e coerente all'uso delle tecnologie digitali per migliorare i processi di insegnamento e apprendimento, nonché la propria pratica professionale. Si affida ad un ampio repertorio di tecniche digitali, scegliendo quella più adeguata in base al contesto/obiettivo specifico. Il docente/formatore Leader riflette sistematicamente su come poter sviluppare ulteriormente la propria pratica (didattica e professionale) e su come aiutare gli altri a fare altrettanto. Attraverso lo scambio continuo con i colleghi, favorisce la circolazione di nuove idee e l'apertura a nuovi strumenti. È una fonte di ispirazione per i colleghi, verso i quali si rende disponibile per condividere la propria esperienza.

Pioniere (C2):

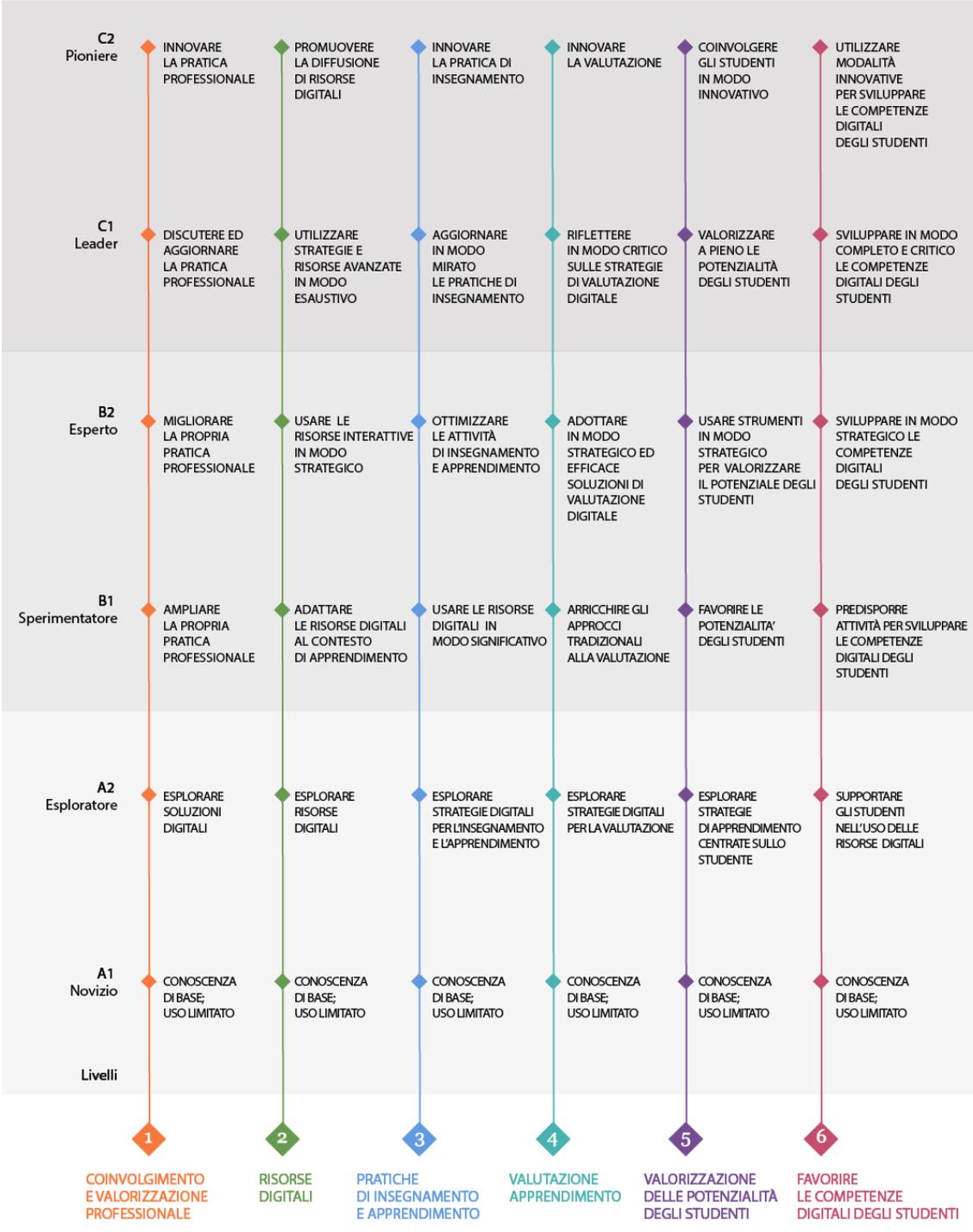
Il Pioniere mette in discussione l'adeguatezza delle pratiche digitali comunemente utilizzate, pur svolgendo spesso il ruolo di Leader. In particolare, evidenzia le costrizioni e i limiti di tali pratiche, mosso dall'impulso di innovare ulteriormente il mondo educativo. Il Pioniere sperimenta l'uso di tecnologie digitali altamente innovative e/o sviluppa nuovi approcci pedagogici digitali. Il docente/formatore con il profilo di Pioniere è una rarità preziosa; guida i processi di innovazione ed è un modello di riferimento per i nuovi docenti.





DigCompEdu

Modello di progressione Per area di competenza



DigCompEdu

Modello di progressione

Area risorse digitali

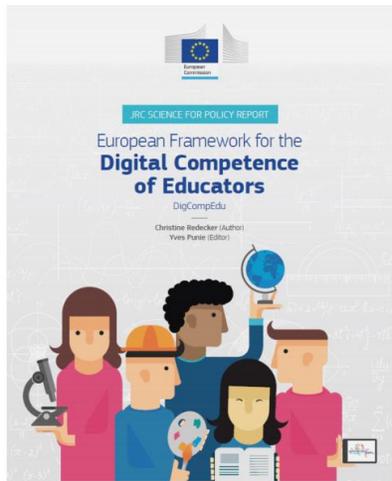


Progressione		Dichiarazione del livello di competenza
Novizio (A1) 	Conosce in modo limitato le possibilità offerte da Internet per reperire risorse digitali.	Conosco, a livello generale, le possibilità per reperire le risorse didattiche da Internet ma lo uso solo raramente (o per niente)
Esploratore (A2) 	Conosce le potenzialità delle tecnologie digitali per reperire risorse educative e ne fa un uso di base .	<p>Uso delle semplici strategie di ricerca in Internet per individuare contenuti digitali utili alla didattica.</p> <p>Conosco le piattaforme comunemente utilizzate per reperire risorse educative.</p>
Sperimentatore (B1) 	Adotta criteri di base per identificare e valutare le risorse che meglio rispondano ad una specifica esigenza.	<p>Adatto le mie strategie di ricerca in Internet in base ai risultati di ricerca che ottengo.</p> <p>Filtro i risultati generati per trovare delle risorse utili, applicando criteri appropriati.</p> <p>Valuto la qualità delle risorse digitali, applicando criteri di base (ad es. verificando la fonte e l'autore, nonché eventuali commenti e raccomandazioni di altri utenti).</p> <p>Seleziono tipi di risorse (per es. dei video) che possono risultare interessanti per gli studenti.</p>
Esperto (B2) 	Adotta criteri avanzati per identificare e valutare le risorse che meglio rispondono ad una specifica esigenza didattica.	<p>Uso strategie di ricerca specifiche per individuare le risorse che posso modificare e adattare, per es. cercando e filtrando per licenza d'uso, estensione del file, anno di pubblicazione, valutazioni di altri utenti.</p> <p>Individuo applicazioni e/o giochi che possono essere utili ai miei studenti.</p> <p>Valuto l'affidabilità delle risorse, nonché la loro adeguatezza rispetto al gruppo di studenti a cui sono destinate e agli obiettivi specifici da perseguire.</p> <p>Commento e fornisco raccomandazioni sulle risorse che utilizzo.</p>
Leader (C1) 	Adotta criteri complessi per identificare e valutare le risorse adatte all'esigenza didattica, tenendo conto di tutti gli aspetti rilevanti.	<p>Oltre ai motori di ricerca, utilizzo una varietà di altre fonti, ad es. piattaforme collaborative, banche dati ufficiali, ecc.</p> <p>Valuto l'affidabilità e l'idoneità dei contenuti secondo un insieme di criteri, fra cui l'accuratezza e la neutralità.</p>
Pioniere (C2) 	Promuove l'utilizzo delle risorse digitali nelle pratiche educative.	<p>Offro consigli ai colleghi su strategie efficaci per la ricerca e l'identificazione di archivi e risorse utili.</p> <p>Curo un archivio personale di (link a) risorse, catalogate e recensite in modo adeguato, e lo rendo disponibile ai colleghi.</p>

DigCompEdu

Tratto da un curriculum d'istituto
Realizzato esclusivamente per la cittadinanza digitale

Aree di competenza digitale



Dal DIGCOMP_2_1 AREE DI COMPETENZA DIGITALE

1. **INFORMAZIONE:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
2. **COMUNICAZIONE:** comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
3. **CREAZIONE DI CONTENUTI:** creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
4. **SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
5. **PROBLEM-SOLVING:** identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

DigCompEdu

Dimensioni di Competenza Digitale



1. INFORMAZIONE:

- 1.a. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali
- 1.b. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.c. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

2. COMUNICAZIONE:

- 2.a. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
- 2.b. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.c. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.d. Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.e. Netiquette
- 2.f. Gestire l'identità digitale

3. CREAZIONE DI CONTENUTI:

- 3.a. Sviluppare contenuti digitali
- 3.b. Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.c. Copyright e licenze
- 3.d. Programmazione

4. SICUREZZA:

- 4.a. Proteggere i dispositivi
- 4.b. Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.c. Proteggere la salute e il benessere
- 4.d. Proteggere l'ambiente

5. PROBLEM-SOLVING:

- 5.a. Risolvere problemi tecnici
- 5.b. Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche
- 5.c. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.d. Individuare i divari di competenze digitali

Infanzia

Imparare a utilizzare il mouse



<https://www.giochionlineperbambini.com/trascinare/index.php>

<https://autismocomehofatto.com/2019/08/28/4-passaggi-per-insegnare-luso-del-mouse-agli-studenti-autistici/>

Bellissimo gioco per bambini. Molto creativo e simpatico, mio figlio di quasi 3 anni l'adora. Sara

Bellissimo gioco online per iniziare a fare imparare i bimbi! Stefano

La mia bimba adora questo gioco, molto bello ed educativo. Carlo

GIOCHI ONLINE PER BAMBINI
TRASCINA E RILASCIATA !!!

MENU

1 2 3 4 5
4 2 3 5 1

▲ ■ ● ★
★ ● ■ ▲

6 7 8 9 10
9 8 7 10 6

T-shirt, pot, key, screwdriver, pencil, hanger, spoon, cup

Houses, people

Flower, key, mug, pencil, ring, cup, palette, mug

Red button: **Vedi tutti I NOSTRI GIOCHI!**

Clothing, shoes, hats, umbrellas, cats, people, toys

Mugs, plates

Cars, buses, trucks, vans

Hooks, keys

Glue, scissors, pencil, eraser, paper, scissors

Teapot, rocket, clock, teapot, pencil



Giochi online per bambini: Trascinare

Le nostre proposte educative sono una eccellente forma per apprendere nuove abilità. Giocando con questo tipo di giochi didattici online, bambine e bambini piccoli potranno sviluppare gradualmente la destrezza necessaria per apprendere a usare il computer, lo smartphone o il tablet.

Le nostre giochi educativo online si distinguono per un contenuto di alta qualità con particolare attenzione al design. Gioca al migliore Giochi per bambini online. I "Giochi Online Per Bambini" offrono una collezione di giochi interattivi online, creati appositamente per bebè, bambini e bambini in età prescolare. Sviluppo di attenzione, capacità motorie, creatività e fantasia.

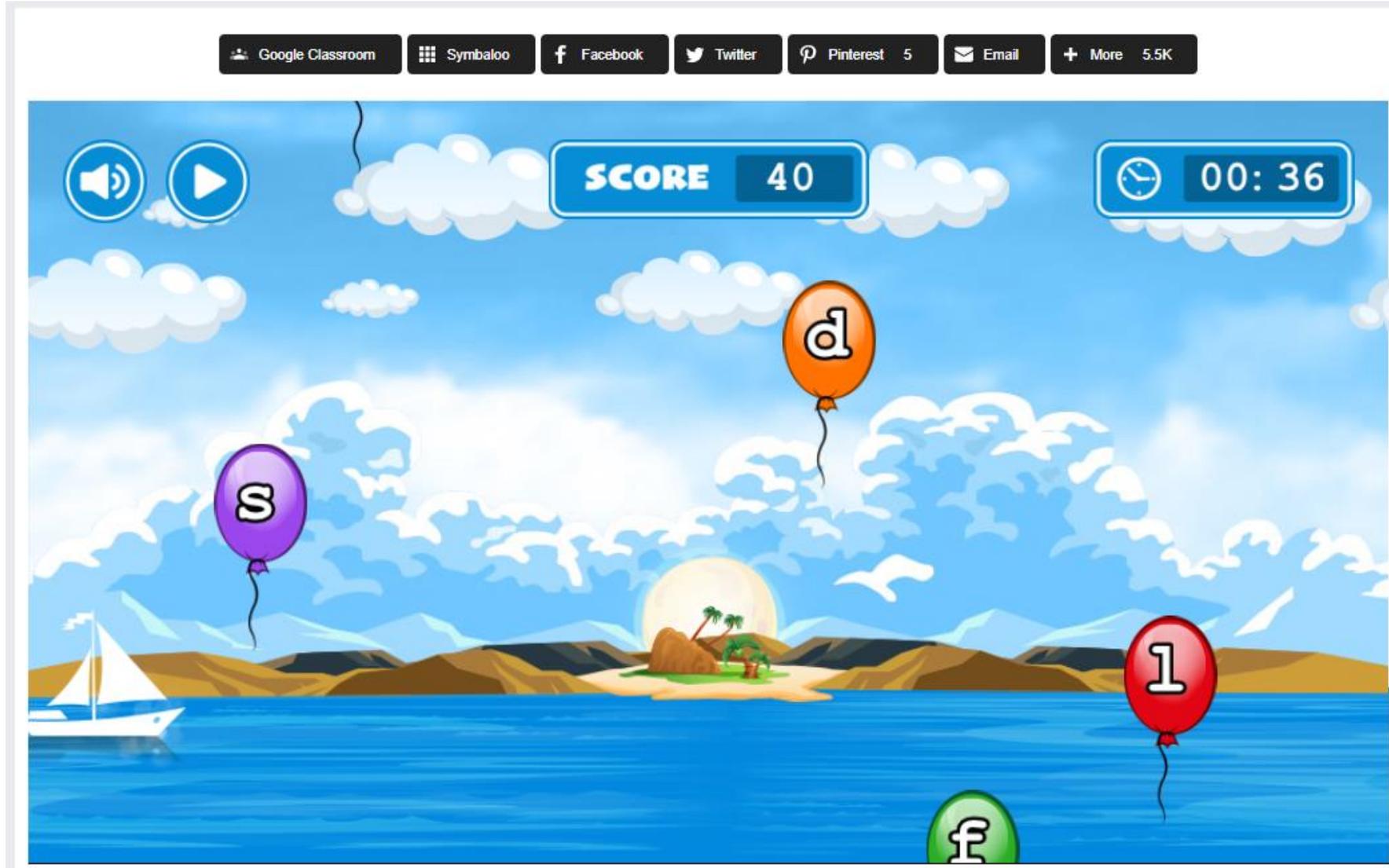
**GIOCHI ONLINE
GRATIS PER BAMBINI
E PER BEBÈ.**

Tantissimi giochi in un unico sito di giochi per bambini. Lea

La mia sorellina gioca sempre a questo gioco perché le piace molto. Sonia

Infanzia e Primaria

Imparare a utilizzare la tastiera



https://www.kidztype.com/typing-balloon_17bd9a09.html

[Google Classroom](#) [Symbaloo](#) [Facebook](#) [Twitter](#) [Pinterest](#) 5 [Email](#) [More](#) 5.5K



Free Typing Games, Keyboard Typing Games, Online Typing Games, Play Free Typing Games, Touch Typing Games, Typing Games Kids, Fun Typing Games, Keyboarding Games, Keyboarding Online, Keyboard Typing, Kids Typing Games, Typing For Kids

Typing Balloon

Typing Games For Kids

Typing Balloon most famous typing game from kidztype, option to choose home row, top row , bottom row.blast balloon with typing skill improve keyboard speed and accuracy

More Typing Games



Nitro Type - Expert



Keyboard Booster Rows



Car Rider

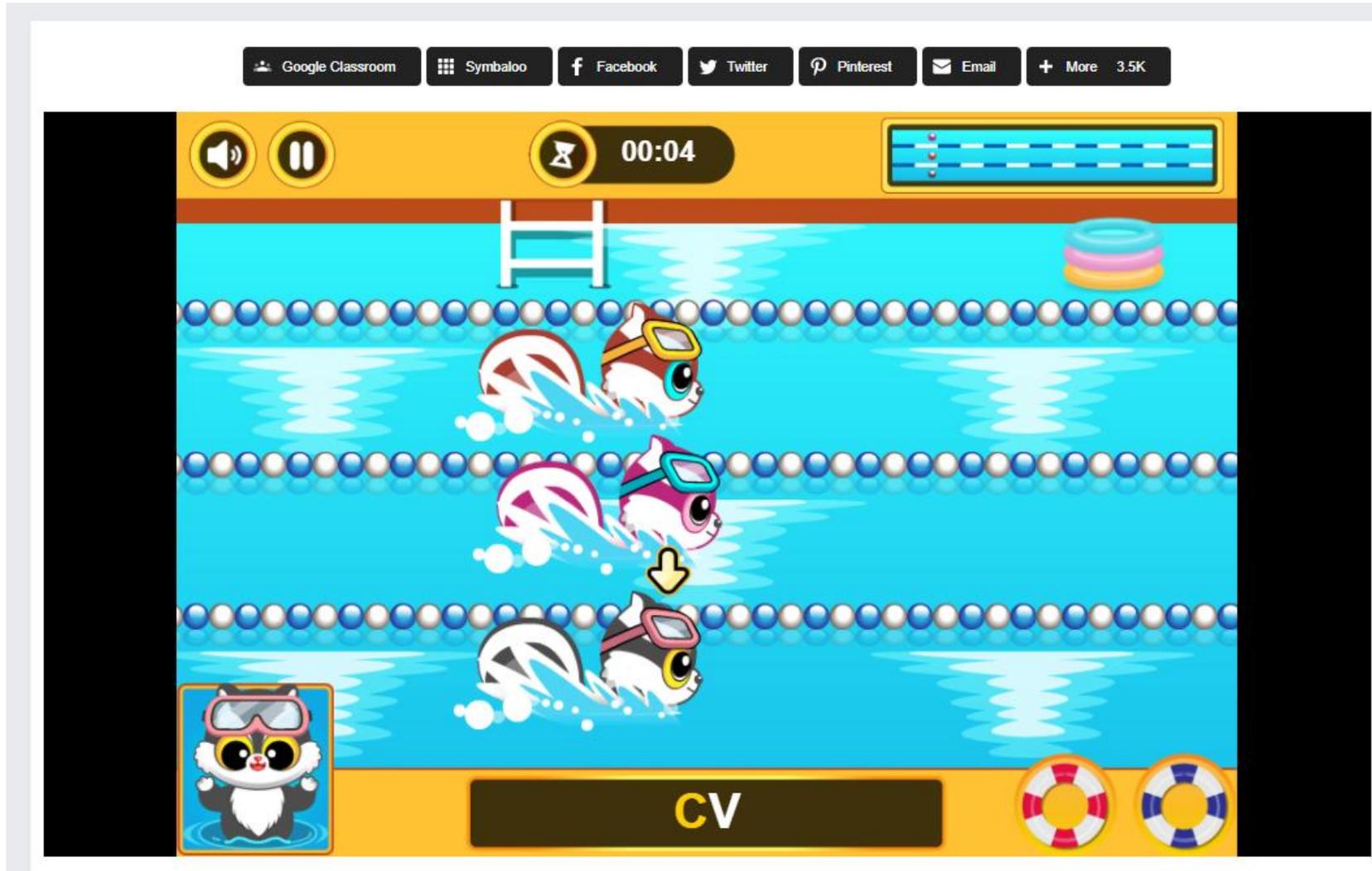


Typing Knight



Primaria

Imparare a utilizzare la tastiera



https://www.kidztype.com/typing-swimmer-rows_3c91f51a5.html

<https://www.kidztype.com/browse-typing-games.html>

- [Google Classroom](#)
- [Symbaloo](#)
- [Facebook](#)
- [Twitter](#)
- [Pinterest](#)
- [Email](#)
- [+ More 3.5K](#)



Free Typing Games, Keyboard Typing Games, Online Typing Games, Play Free Typing Games, Touch Typing Games, Typing Games Kids, Fun Typing Games, Keyboarding Games, Keyboarding Online, Keyboard Typing, Kids Typing Games, Typing For Kids

Typing Swimmer Rows

Typing Games For Kids

Typing Swimmer Rows unique swimming race game, the game feature all rows as individual lessons, compete with other swimmer, to improve speed and accuracy of each rows

More Typing Games



Typeroids Top Row Mission



Apple Orchard



Jets Home Row



Typeroids Home Row Mission



Primaria

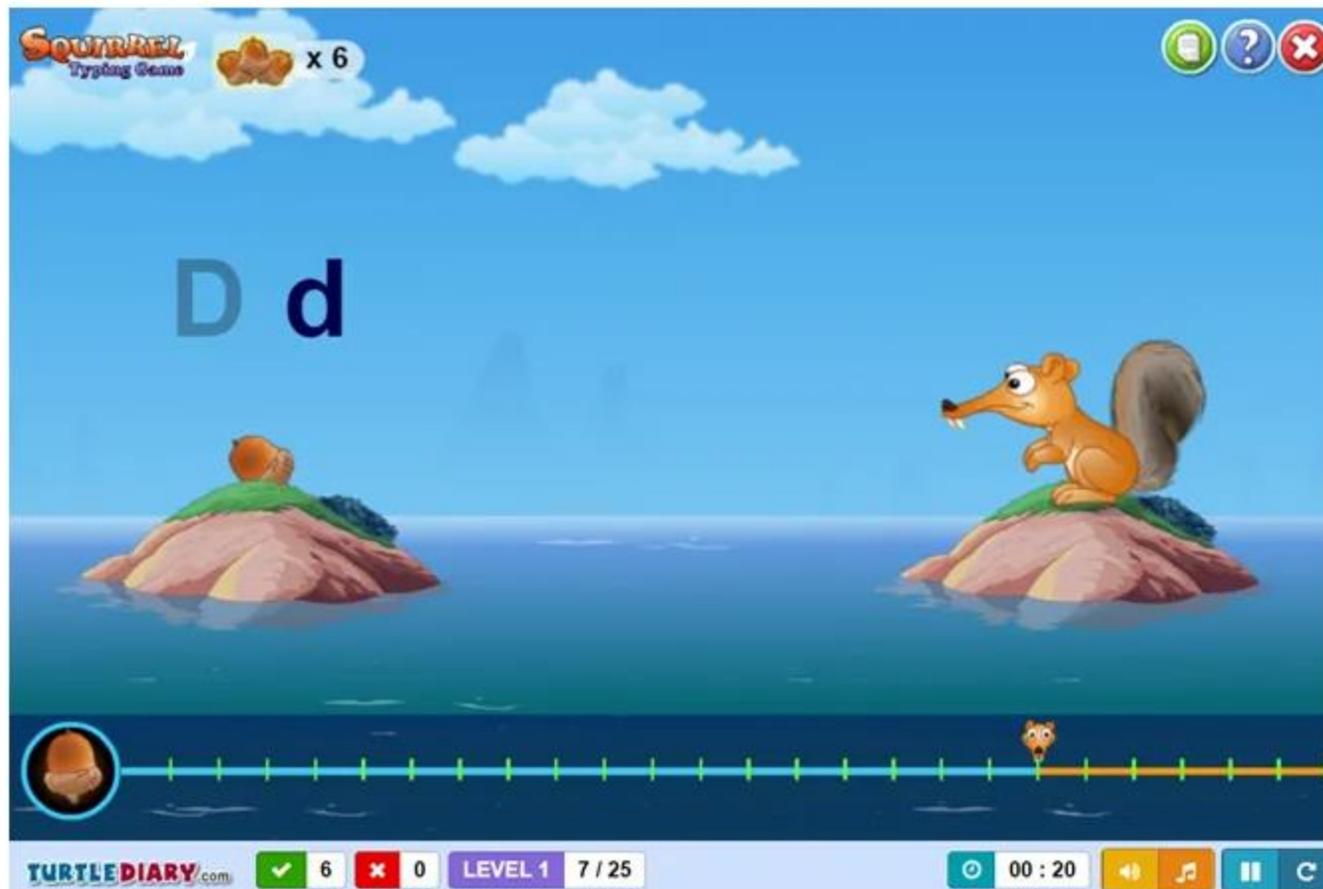
Imparare a utilizzare la tastiera



<https://www.learninggamesforkids.com/>

Primaria

Imparare a utilizzare la tastiera



<https://www.turtlediary.com/games/typing-games.html>

Infanzia e Primaria

Imparare a utilizzare la tastiera



TypeTastic



<https://typetastic.com/>



TYPETASTIC!



Take Your Students into Typing Adventure!

Discover 700+ typing activities for all grade levels – and unleash the joy of typing in your school

[Start Learning](#)

Also for  Tablets

700+
free activities

4 million
students

96%
recommends
Customer survey 2019



Engaging for All Grade Levels



K-2 Elementary



Upper Elementary



Middle & High Schools

Primaria e Secondaria

Imparare a utilizzare la tastiera



TypingClub

Impara la scrittura a dieci dita. Gratis.

La videoscrittura è il metodo più efficiente per scrivere a computer, che permette di digitare più velocemente grazie alla posizione strategica dei tasti più utilizzati. Con TypingClub, puoi imparare a digitare con dieci dita in modo efficace, divertendoti.

Inizia

Lezione 293: Il Colosseo

Uno degli edifici più famosi e imponenti della Roma Antica, è in realtà conosciuto con un soprannome. Il suo vero nome è Anfiteatro Flavio, e il termine Colosseo deriva dalla

Velocità 34 p/m
Precisione 90%

<https://www.typingclub.com/sportal/program-19/5969.play>

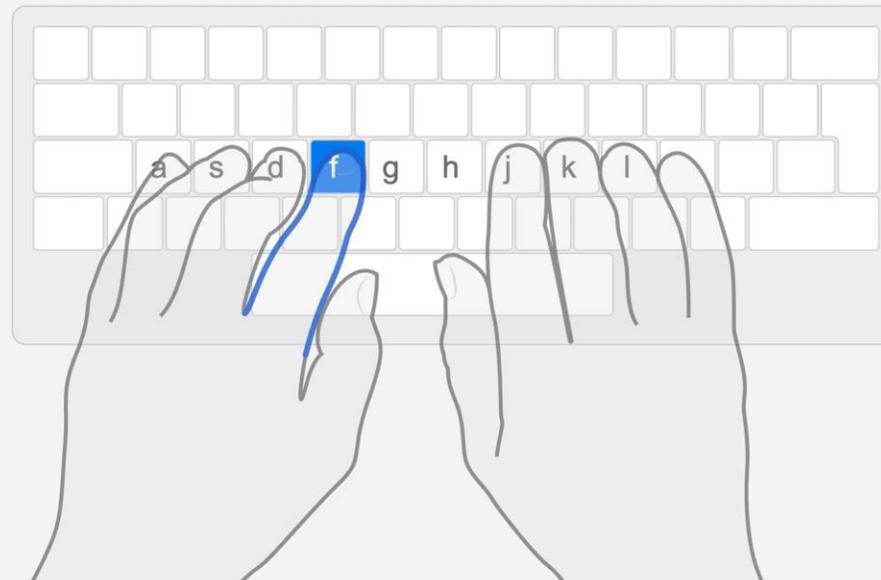
<https://www.typingclub.com/videoscrittura>

INTRODUZIONE AL NUOVO TASTO / DIGITA IL TASTO **F**

Digita il tasto **f** usando il tuo indice della mano sinistra.

Close X

Close X



Previous

Salta



Educoo.org

[Scopri l'associazione »](#)

Benvenuti nel sito web dell'associazione no profit **Educoo**. Serve come risorsa e consiste nel facilitare l'implementazione e il supporto di progetti tra OpenOffice.org e il mondo dell'istruzione.

Sulla base del progetto Open Office, offriamo soluzioni **gratuite**, aperte e gratuite (suite per ufficio adattate appositamente per soddisfare gli studenti, piattaforma di eLearning, ecc.) Destinate a tutti gli insegnanti e formatori.



OOo4Kids

La suite ufficio
per bambini

[Saperne di più »](#)



OOoLight

La suite
per ufficio per adulti e
anziani

[Saperne di più »](#)



Campus gratuito

La libreria dei
corsi gratuita

[Saperne di più »](#)



OOoLight

Automazione d'ufficio leggera per adulti e anziani

OOoLight è una suite per ufficio completa ma leggera, indipendente da java, basata sul codice OpenOffice e progettata in associazione con animatori e trainer dello spazio digitale.

Con i suoi 4 moduli semplificati : Writer, Calc, Impress, Draw, si rivolge a un pubblico che utilizza l'automazione dell'ufficio, utilizzando solo le funzionalità di base.

Per raggiungere questo obiettivo, offre strumenti il più vicino possibile alle esigenze, attraverso un'interfaccia adattabile al livello dell'utente . È possibile impostare tre livelli nelle opzioni software: Principiante, Medio ed Esperto.

Scarica "

Regalati una suite per ufficio
adatta alle tue esigenze
e ai valori umanistici del software libero.

Moduli



scrittore

Elaborazione di testi

L'accento è posto sull'accessibilità delle funzioni comuni.

L'interfaccia può essere modificata in base al livello dell'utente: l'impostazione viene effettuata nelle opzioni del software.

Pertanto, un utente principiante avrà un'interfaccia minima, mentre un esperto avrà l'interfaccia completa. Per evitare modifiche premature, è possibile fornire una protezione tramite password.

Writer ora incorpora alcune scoperte reali, come i caratteri corsivi ideali per imparare a leggere e persino un carattere tipografico destinato ad aiutare le persone con dislessia.



Calc

Il foglio di calcolo

Le sue funzioni sono volutamente limitate a quanto utilizzato nella pratica corrente, al fine di semplificare l'interfaccia. Sono state mantenute solo le caratteristiche più comuni.

La cartella di lavoro del foglio di calcolo OOoLight ha due fogli di lavoro per impostazione predefinita e sono limitati a 1000 righe e 102 colonne.

A seconda del livello dell'utente, l'elenco delle funzioni matematiche accessibili varia. Tuttavia, tutte le funzioni rimangono presenti e possono essere utilizzate, ma non sono necessariamente visibili nell'elenco offerto dal wizard "funzioni".



Disegnare

Il modulo di disegno

Per semplicità, è stata implementata solo una barra degli strumenti. Oltre alle forme base classiche pronte all'uso, hai forme più speciali, come striscioni, stelle e leggende.

L'orientamento orizzontale è preimpostato per impostazione predefinita per gli utenti "principianti" e "medi" e l'orientamento verticale in modalità "avanzata". Che si tratti di schizzi semplici o disegni più complessi, Draw diventerà rapidamente essenziale.



Impressionare

Il modulo PreAO

Con OOoLight, è molto facile creare presentazioni con transizioni aggiuntive.

La modalità di annotazione consente semplicemente, durante una presentazione e utilizzando il menu contestuale, di scegliere tra le modalità penna o gomma.



Matematica

L'editor delle formule

Cerchi un'applicazione per modificare formule matematiche? Math fornisce la soluzione eliminando la necessità di un'applicazione esterna.

Grazie ad esso potrai integrare nei tuoi documenti frazioni e lettere greche, equazioni e formule, con termini comprensivi di esponenti e pedici.



Estensioni

Nessuna suite per ufficio può coprire il 100% delle esigenze di tutti i suoi utenti.

Ci saranno sempre alcune funzionalità mancanti. È qui che entrano in gioco le estensioni.

Consentono di estendere le funzionalità di OOoLight facendo affidamento sulla maggior parte delle estensioni progettate per Apache OpenOffice.



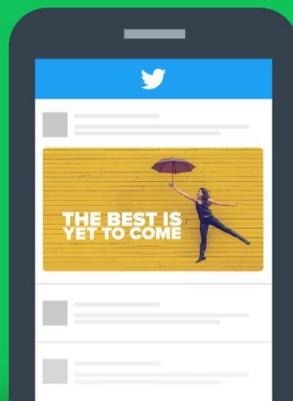
Cosa puoi creare con Adobe Spark?

Grafica per social

con Spark Post

Seleziona una foto, aggiungi del testo e applica filtri di progettazione o animazioni per distinguerti dagli altri, in un attimo.

Crea un post



Pagine Web

con Spark Page

Trasforma rapidamente parole e immagini in splendide storie Web dallo stile patinato che colpiranno i lettori da qualsiasi dispositivo.

Crea una pagina

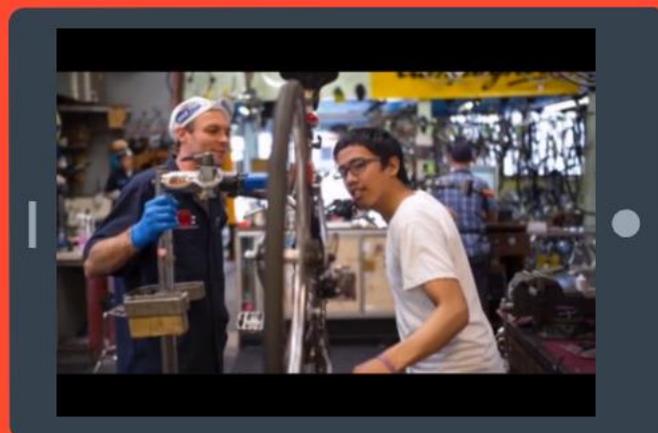


Video brevi

con Spark Video

Aggiungi con facilità foto, clip video, icone o la tua voce. Scegli tra colonne sonore di qualità professionale e animazioni di qualità cinematografica e il gioco è fatto!

Crea un video

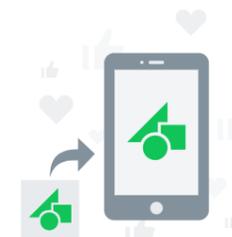


Creazione facile, risultati stupendi



Crea in pochi minuti

Chiunque può brillare. Non è richiesta nessuna esperienza di progettazione.



Condividi immediatamente

Stupisci i tuoi amici e cambia il mondo.



Fonti di ispirazione

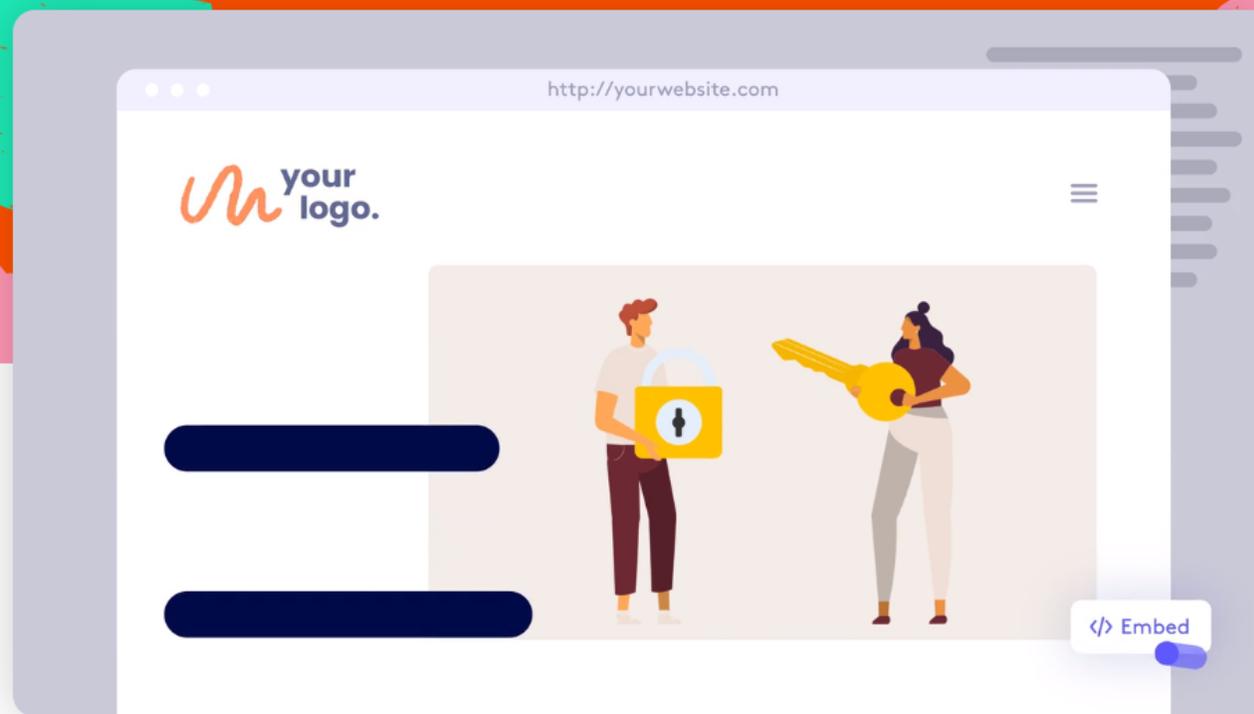
Dai impulso alle tue storie con modelli stupendi, una galleria in cui trovare l'ispirazione e il blog di Adobe.



Standout videos made in a snap

Make videos with animation, stock footage, and photos.
Studio-quality results, the easy way.

Make a video — it's free



<https://biteable.com/>

Genially



CREATE GENIALLY

- My creations
- My brand
- Inspiration

Folders

Premium **SEE PLANS**

Recycle Bin

Create genially

Colosseum Draft

Personalized 7/1/2021

The Eiffel Tower Draft

Prova Click-to-action 16/12/2020

Vivi un'esperienza
unica con immagini
interattive, video e
mezzi espressivi a
360°

INIZIA SUBITO

CONTATTACI



0:56

The game interface features a desert landscape with a red and yellow train on tracks. The train's cargo car contains the text "7 è il divisore di?" and "★ 10 ★". Three hot air balloons are floating in the sky, each with a black box containing a number: 49, 5, and 5. A fourth balloon is partially visible on the right with the number 49. The background includes brown mountains and green cacti. A timer at the top left shows 0:56, and a score indicator at the top right shows a checkmark and 0. A menu icon is in the bottom left, and a full-screen icon is in the bottom right.

Multipli e divisori

Condividi

Modifica contenuto

Embed

Altro

Cambia modello

ATTIVITÀ INTERATTIVE

 Fai scoppiare il pall... Cruciverba Telequiz

Mostra tutto

ATTIVITÀ STAMPABILI PDF

 Cruciverba

Mostra tutto

Ricerca App

Cerca tra le App

Crea App

Iscrizione

Che cos'è LearningApps.org?

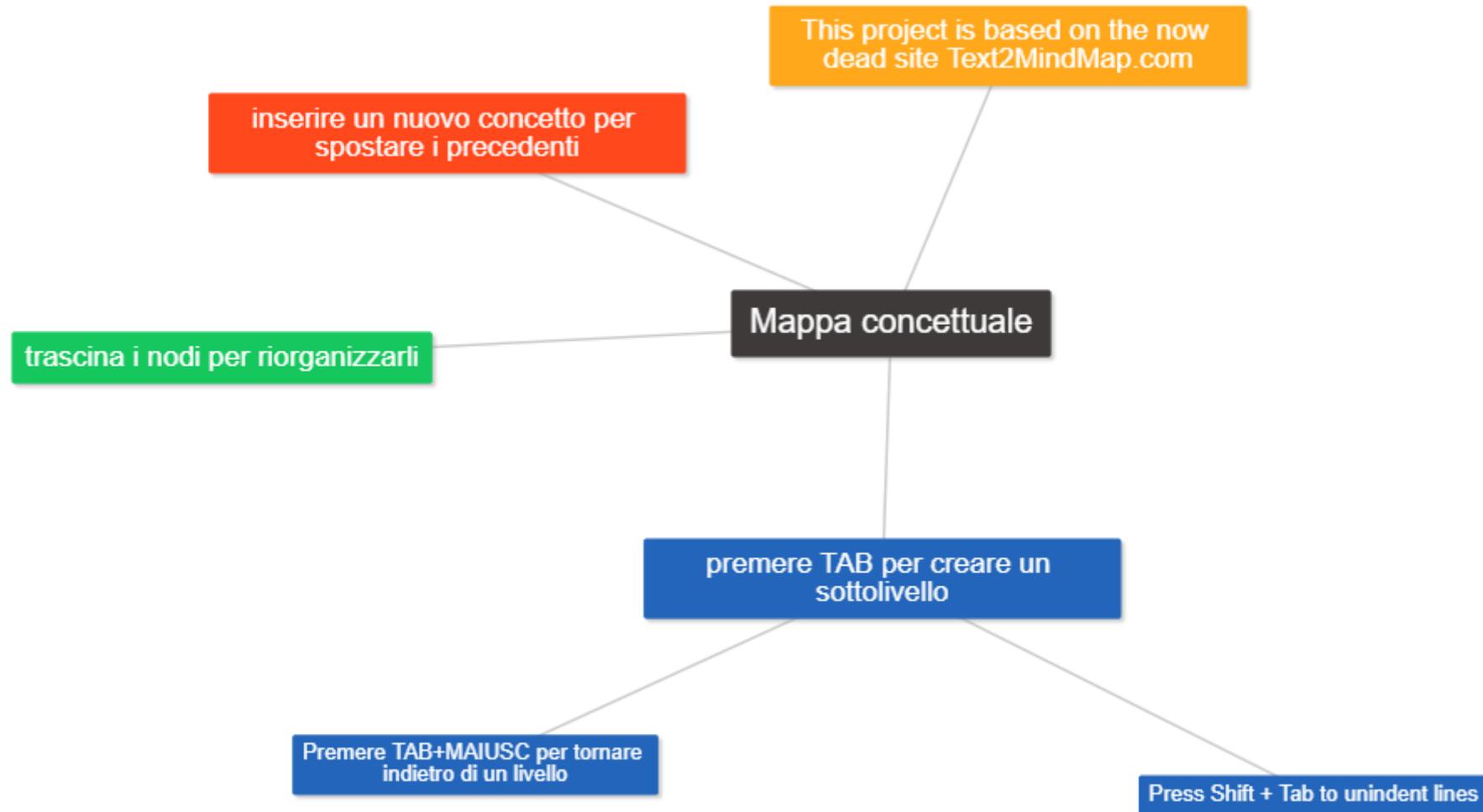
Mostra tutorial



ORARI DI APERTURA BIBLIOTECA e INFORMAZIONE	
Lunedì	14.00-18.30
Martedì	9.30-12.30 14.00-18.30
Mercoledì	9.30-12.30 14.00-19.00
Giovedì	9.30-12.30 14.00-18.30
Venerdì	14.00-18.30
Sabato	9.30-12.30



Mappe concettuali



<https://tobloef.com/text2mindmap/>

Mindmeister



Cagliari

Sardegna →

URL - http://www.sardegna...

Avanzato...

Educazione Civica

Risorse per Educazione Civica

Educazione Civica

Portale del MIUR
L'Educazione Civica
Un percorso per formare cittadini responsabili

Percorso di Parole Ostili
Il Percorso
Educazione civica

Piattaforma di CivicaMente
Digitale

Educazione Civica Digitale
Generazioni Connesse
SAFER INTERNET CENTRE

HUB Campus Scuola
hub
SCUOLA

Win Scuola
Materiali online per docenti con didattica digitale integrata
Formazione per coordinatori con percorsi trasversali
Educazione civica
a scuola

Risorse Loescher Editore
LÆSCHER
EDITORE

Risorse Pearson
Pearson
Kilometro Zero per la Didattica Digitale Integrata
KmZERO
Imparare senza distanze
Risorse didattiche di Educazione civica

Raffaello Scuola
Didattica Digitale Integrata
Risorse didattiche digitali di Educazione civica

https://sites.google.com/view/educazionecivica-risorse/home-page?fbclid=IwAR14U8qvRIOG3Ayuv3C_XGd3pk8f6cni_uP5i0A4Y6pputNDvHcHLHjNj4c