IL RISPETTO NELLE SUE FORME

Percorso didattico interdisciplinare di educazione civica
per il biennio del Liceo Scientifico Sportivo A. Gianelli
A.S.2026/2027

BREVE DESCRIZIONE DEL PERCORSO DIDATTICO:

Il rispetto come concetto basilare e autofondante deve porsi simultaneamente come un diritto e al tempo stesso un dovere da parte di tutti, da assolvere per una sempre più consapevole educazione alla cittadinanza. Rispetto è dunque simbolo di civiltà, di cooperazione e in primis è una forma di educazione permanente.

Nella primo biennio della nostra scuola il percorso didattico interdisciplinare "Il Rispetto nelle sue forme" si focalizza su due nuclei fondanti:

1) Cittadinanza digitale - CLASSE I

La "Cittadinanza digitale" è da intendersi come la capacità di un individuo di interagire consapevolmente e responsabilmente con gli sviluppi tecnologici in campo digitale.

Lo sviluppo impetuoso delle tecnologie digitali ha portato importanti e inedite possibilità di progresso e di benessere, ma ha anche trasformato, con incredibile velocità e con effetti difficilmente prevedibili, l'organizzazione sociale del nostro tempo.

La dimensione "fisica", tangibile, della vita si è ridotta: la maggior parte delle attività si svolge nello spazio digitale, dando luogo ad una produzione massiccia di dati che circolano, in modo incessante, attraverso la rete.

I più giovani, proprio perché più vulnerabili ed esposti, sono le "vittime" elettive quando si verifica un uso lesivo della rete, perché non sempre hanno gli strumenti per capire in modo adeguato i rischi a cui si espongono. Fondamentale, pertanto, è l'attività di responsabilizzazione e promozione di una reale cultura della "cittadinanza digitale", attraverso cui insegnare agli studenti a valutare con attenzione ciò che di sé consegnano agli altri in rete.

Non si tratta però solamente di una questione di conoscenza e di utilizzo degli strumenti tecnologici, ma del tipo di approccio agli stessi. Particolare attenzione potrà essere riposta nell'aiutare gli studenti a valutare criticamente dati e notizie in rete, individuando fonti attendibili e modalità di ricerca adeguate; allo stesso modo, potranno essere previsti approfondimenti in tema di privacy e tutela dei propri dati e identità personale, oltre ad adeguati focus che mirino a prevenire e contrastare attività di cyberbullismo.

Infine, la rapida evoluzione tecnologica nel campo dell'Intelligenza Artificiale, riguardante tutti gli ambiti e temi finora menzionati, suggerisce adeguati approfondimenti in merito anche in campo sportivo visto l'indirizzo del nostro liceo.

Sviluppare la cittadinanza digitale a scuola, con studenti che sono già immersi nel web e che quotidianamente si imbattono nelle tematiche proposte, significa da una parte consentire l'acquisizione di informazioni e competenze utili a migliorare questo nuovo e così radicato modo di stare nel mondo, dall'altra mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta, considerando anche le conseguenze sul piano concreto

Insomma, l'educazione all'uso responsabile dei dispositivi elettronici va di pari passo con la consapevolezza che l'utilizzo corretto delle tecnologie è quello che potenzia l'esercizio delle competenze individuali, non quello che lo sostituisce.

2) Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio del territorio – CLASSE II

L'articolo 9 della Costituzione Italiana sancisce che la Repubblica deve promuovere lo sviluppo della cultura e la ricerca scientifica e tecnica, e tutelare il paesaggio, il patrimonio storico-artistico della Nazione, l'ambiente, la biodiversità e gli ecosistemi, anche in vista delle future generazioni, nonché la tutela degli animali.

In Italia, il paesaggio non è solo un bene estetico, ma un elemento essenziale del patrimonio culturale, che riflette la storia, le tradizioni e l'evoluzione delle società che lo hanno modellato nel tempo. La nozione di paesaggio è dunque più ampia rispetto a quella di bene paesaggistico, in quanto include l'intera dimensione fisica e culturale del territorio, comprese le componenti naturali, storiche e sociali.

Il paesaggio italiano di distingue per la sua diversità e complessità, abbracciando montagne, colline, pianure, coste e città, ciascuna con le proprie specificità storiche, monumentali, architettoniche e ambientali; si tratta quindi di un'entità dinamica per definizione sia nella componente naturalistica che sociale/antropica.

Di fatto il paesaggio, in tutte le sue componenti, rappresenta un elemento chiave per l'identità

nazionale e il benessere delle comunità locali. La tutela del paesaggio in Italia si articola su diversi livelli, che comprendono la conservazione dei beni paesaggistici, la gestione sostenibile del territorio e la promozione di una cultura del paesaggio che coinvolga cittadini e istituzioni.
Gli studenti saranno dunque accompagnati attraverso la storia, l'arte, i viaggi virtuali, le discipline sportive, le scienze e la lingua straniera non solo alla conoscenza del patrimonio monumentale, agro-alimentare e paesaggistico nonché alle relative loro evoluzioni nel tempo ma anche nella sfida contemporanea della sostenibilità ambientale al fine di costruire un domani più equo, verde e prospero.

NUCLEO CONCETTUALE: CITTADINANZA DIGITALE
CLASSE I

Competenza n. 1

Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole. Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri. Utilizzare la tecnologia digitale nel mondo dello sport al fine di migliorare allenamenti/prestazioni nonchè garantire correttezza e sicurezza.

Compentenza n.2

Individuare forme di comunicazione digitale adeguate, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.

PIANO DI PROGETTO 33h (40 moduli)

MATERIE	CONOSCENZE E OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	N° di moduli previsti e periodo di svolgimento
ITALIANO (prof.ssa Piaggio)	Comprende l'importanza di identificare chi c'è dietro l'informazione trovata su Internet (ad esempio, sui social media) e di verificarla controllando molteplici fonti, che aiutino a riconoscere e comprendere il punto di vista, i pregiudizi o altre distorsioni dietro specifiche informazioni e fonti dei dati. Analizzare, interpretare e valutare in maniera critica dati, informazioni e contenuti digitali. Distinguere i fatti dalle opinioni. Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali in modo appropriato Usare i dati ricercati in rete al fine di creare un elaborato, una ricerca Usare gli strumenti digitali, applicati a metodologie innovative quali la classe capovolta o l'apprendimento cooperativo, nello studio della grammatica. Ciclo di incontri con associazione LIBERA! (da definire con esattezza, si svolgeranno nel corso di tutto l'a.s.)	9 I e II Q
GEOSTORIA (prof. ssa Piaggio	L'intelligenza artificiale addestrata sui classici aiuta gli storici a riempire gli spazi vuoti https://www.unite.ai/it/what-ai-is-teaching-us-about-ancient-civilizations/ https://edunews24.it/ricerca/lintelligenza-artificiale-riporta-alla-luce-linno-di-babilonia-un-capolavoro-letterario-ricostruito-dopo-tremila-anni	4 I° Q

TECNOLOGIE INFORMATICHE (prof. Codeluppi)	Conoscere e utilizzare strumenti digitali per accedere a banche dati. Sviluppare contenuti digitali all'interno della rete globale in modo critico e responsabile, applicando le diverse regole su copyright e licenze Archiviare, gestire e organizzare dati, informazioni e contenuti digitali. Gestire l'identità digitale: creare e amministrare in modo consapevole una o più identità online, proteggere la propria reputazione digitale e gestire i dati personali prodotti, utilizzando in maniera sicura e responsabile diversi strumenti, ambienti e servizi digitali. Proteggere i dispositivi: Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy. Conoscere il termine "deepfake". Sapere che l'IA di per sé non è né buona né cattiva. Ciò che determina la positività o negatività dei risultati di un sistema di IA per la società, risiede nelle modalità con cui quel sistema di IA è stato progettato e usato, da chi e per quali scopi. Netiquette: essere al corrente delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. Adeguare le strategie di comunicazione al pubblico specifico e tenere conto delle differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali.	8 I e II Q
SCIENZE NATURALI (prof. Manzamilla)	Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere competenti in materia di tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale. Conoscere e prevenire il fenomeno del bullismo e del cyber bullismo Le New Addiction (le nuove dipendenze) "L'uomo che vive da 36 anni senza luce e gas" Individuare e spiegare gli impatti ambientali delle tecnologie digitali e del loro utilizzo: - essere consapevoli dell'impatto ambientale dell'utilizzo quotidiano del digitale (ad esempio dei servizi video che comportano il trasferimento di dati) e che tale impatto consiste nell'uso di energia e nelle emissioni di anidride carbonica associati al funzionamento di dispositivi, infrastrutture di rete e centri di elaborazione dati o data center. - essere consapevoli dell'impatto ambientale della produzione di dispositivi digitali e batterie (ad esempio inquinamento,problemi etici e ambientali - miniere di coltan - sottoprodotti tossici e consumo di energia) e che, al termine del loro ciclo di vita, tali dispositivi devono essere smaltiti correttamente per ridurre al minimo il loro impatto ambientale e per consentire il riutilizzo di componenti rari e costosi e di risorse naturali. - conosce i comportamenti "verdi" da seguire nell'acquisto di dispositivi digitali (ad esempio scegliere prodotti che consumano meno energia durante l'uso e/o quando sono posti in pausa), meno inquinanti (ad esempio prodotti più facili da smontare e riciclare) e meno tossici (mediante un uso limitato di sostanze dannose per l'ambiente e la salute). Prevedere i possibili scenari futuri a cui andrà incontro il nostro Pianeta	5 I° Q 5 II° Q
DISCIPLINE SPORTIVE (prof. Vaccaro)	Conoscere l'uso delle tecnologie digitali in ambito sportivo (tracking e monitoraggio, allenamento virtuale, tecnologia Var, ecc…) Riflettere sui benefici e sui rischi apportati nello sport dall'introduzione delle tecnologie "Nuove tecnologie, adeguati stili di guida e aspetti psicologici" (ed.stradale) DA VERIFICARE SE SARA' PRESENTE IN PIATTAFORMA NELL'A.S. 25/26: Rendere consapevoli gli alunni dell'evoluzione della sicurezza dei veicoli che ha portato a nuove tecnologie grazie ai sensori esterni. L'attenzione è rivolta anche all'analisi di quanto l' aspetto psicologico condizioni il comportamento alla guida.	4 I Q 2 II Q

INGLESE **(prof. Romairone)**	Conoscere il fenomeno del cyberbullismo. Fornire strumenti per incoraggiare un comportamento rispettoso e civile, lontano da discorsi d'odio e pratiche di cybermolestie.	3 I° Q

NUCLEO CONCETTUALE: SVILUPPO SOSTENIBILE, EDUCAZIONE AMBIENTALE, CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO DEL TERRITORIO **CLASSE II**		
Competenza n. 1 ***Riconoscere, tutelare e valorizzare i diversi patrimoni territoriali delle comunità umane.*** ***Avere cura e custodia dell'ambiente, assumendo comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita e all'uso sostenibile delle risorse*** ***Competenza n. 2*** ***Comprendere che ogni territorio è una struttura dinamica, caratterizzata dall'interazione tra uomo e ambiente: riconoscere le modificazioni apportate nel tempo dall'uomo***		
PIANO DI PROGETTO 33h (40 moduli)		
MATERIE	**CONOSCENZE E OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**N° di moduli previsti e periodo di svolgimento**
ITALIANO **(prof. ssa Piaggio)**	Conoscere il paesaggio italiano attraverso la lettura (es Promessi Sposi) L'impatto delle mafie in Italia sul paesaggio Ciclo di incontri con associazione LIBERA! (da definire con esattezza, si svolgeranno nel corso di tutto l'a.s.)	8 I e II Q
GEOSTORIA **(prof. ssa Piaggio)**	Conoscere la storia e l'evoluzione del paesaggio italiano mediante le testimonianze lasciate dalla civiltà romana (Pompei e gli scavi,l'agricoltura romana – centuriazione, ecc…) Ciclo di incontri con associazione LIBERA! (da definire con esattezza, si svolgeranno nel corso di tutto l'a.s.)	7 I e II Q
TECNOLOGIE INFORMATICHE **(prof. Codeluppi)**	Utilizzare strumenti e dispositivi digitali innovativi per conoscere il patrimonio territoriale (ambientale, artistico e culturale) e identificare possibili azioni di tutela e valorizzazione;	6 I Q
SCIENZE NATURALI **(prof. Manzamilla)**	Conoscere le principali attività umane - a livello individuale, locale, e provinciale - che contribuiscono alle trasformazioni ambientali climatiche del proprio territorio; Riconoscere nel proprio territorio, anche attraverso le tecnologie digitali, il patrimonio da tutelare (in ambito artistico, culturale, enogastronomico, agro-alimentare, etc.) con riferimento a usi e tradizioni locali; Ricercare e visionare docufilm da fonti attendibili al fine di sviluppare uno spirito critico autonomo relativo alla tematica (es.https://www.raicultura.it/webdoc/educazione-civica/patrimonio-culturale/index.html#welcome)	5 I° Q
FISICA **(prof. Crova)**	Conoscere le fonti rinnovabili e il concetto di transizione energetica Analisi di un impianto di energia rinnovabile; dalla ricerca del sito, alla costruzione, al funzionamento e allo smaltimento a fine vita	4 II° Q

DISCIPLINE SPORTIVE (prof. Vaccaro)	Conoscere lo sport come strumento di pianificazione e promozione del territorio (es. turismo sportivo) Conoscere e praticare l'Orienteering (attività motoria che permette di esplorare consapevolmente il territorio, svolgendosi prevalentemente all'aperto, a contatto con la natura quindi verde, boschi e terreno di qualunque tipologia, a volte anche poco agevole. E' una valida proposta educativa perché promuove il rispetto dell'ambiente, stimola lo spirito di indipendenza, di intraprendenza e l'uso ricreativo dei boschi. Esempi di eventi sportivi sostenibili Maratona di Londra: adotta capsule d'acqua biodegradabili al posto delle bottiglie di plastica, promuove punti di ricarica d'acqua e ha una gestione dei rifiuti che mira al 90% di riciclo. Giochi Olimpici di Tokyo 2020: hanno utilizzato infrastrutture temporanee e sostenibili, veicoli elettrici e tecnologie ad alta efficienza energetica per ridurre l'impatto ambientale Australian Open: il torneo di tennis implementa la gestione sostenibile dei rifiuti e il riciclo delle palline, oltre a utilizzare energie rinnovabili. I nuovi mestieri della mobilità sostenibile" (ed.stradale): Il tema della mobilità sostenibile, utile all'ambiente e vantaggiosa per le persone, richiede un focus che faccia comprendere ai nostri ragazzi tutte le implicazioni connesse ai trasporti sostenibili e l'effetto sull'ecologia e sull'ambiente, nonché sulla qualità della vita delle persone. La mobilità, oltre ad essere sostenibile, dovrebbe poi divenire anche smart.	3 II Q 3 I Q
INGLESE (prof. Romairone)	Conoscere come ridurre l'impatto dell'uomo sull'ambiente. Conoscere cosa si intende per "circular economy", un modello economico che mira a riutilizzare i materiali e a ridurre gli sprechi.	4 II° Q