EDUCAZIONE CIVICA: SCUOLA DELL'INFANZIA

I.C. "BARTOLO DA SASSOFERRATO"

Fonti di legittimazione:
Legge 20 agosto 2019, n. 92
Linee Guida per l'insegnamento dell'Ed. Civica D.M. n°183 7 settembre 2024
Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2025
Linee pedagogiche per il sistema integrato "zerosei" D.M. 334/2021

Profilo del bambino al termine della scuola dell'infanzia

Il bambino, al termine della scuola dell'infanzia:

- Matura una prima sensibilizzazione alla cittadinanza, partecipando alle prime forme di vita comunitaria;
- rispetta semplici regole condivise;
- gioca in modo costruttivo e creativo e si relaziona in modo positivo con i pari e con gli adulti;
- manifesta cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente;
- comprende il valore del patrimonio culturale e ambientale;
- familiarizza con gli strumenti digitali;

Obiettivi generali del processo formativo	Riferimenti alle Soft skills e alle nuove competenze chiave europee maggio 2018
• Promuovere lo sviluppo dell'identità personale e sociale del bambino • Favorire l'acquisizione delle prime regole di convivenza civile • Educare al rispetto dell'ambiente e del patrimonio culturale • Sviluppare atteggiamenti di inclusione, solidarietà e cooperazione • Avviare all'uso consapevole delle tecnologie • Stimolare curiosità, autonomia e pensiero logico	1- Competenza alfabetica funzionale 2- Competenza multilinguistica 3- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria 4- Competenza digitale 5- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare 6- Competenza in materia di cittadinanza 7- Competenza imprenditoriale 8- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

NUCLEO CONCETTUALE: **COSTITUZIONE- ”Io piccolo cittadino”**

Diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà

TRE E QUATTRO ANNI

OBIETTIVI	CONOSCENZE	CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI	COMPETENZE ATTESE	ATTIVITÀ
• Sviluppare il senso di appartenenza ad un nuovo gruppo sociale oltre a quello della famiglia: la sezione e la comunità scolastica. • Avviare una prima consapevolezza delle regole basilari del vivere insieme. • Conoscere alcune norme per la sicurezza nell' ambiente esterno (la strada). • Avviare lo sviluppo dell'identità personale e la percezione di quelle altrui.	▪ Le regole basilari della convivenza sociale e civile ▪ I comportamenti rispettosi per la sicurezza nell' ambiente esterno ▪ La percezione dell'identità personale e altrui ▪ Rispetto della diversità/inclusività	TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA SONO COINVOLTI: *Il corpo e il movimento* *Il sé e l'altro* *I discorsi e le parole* *Immagini, suoni, colori* *La conoscenza del mondo*	Il/la bambino/a: -riconosce di essere parte della comunità scolastica (appartenenza al gruppo sezione); -conosce e rispetta alcune regole basilari della convivenza civile, necessarie per “stare bene insieme a scuola”; -gioca in modo costruttivo con gli altri; -si avvia a rispettare le prime regole della conversazione: attende il proprio turno alzando la mano; -riconosce il significato dei colori del semaforo, cammina sul marciapiede; -conosce i principali simboli identificativi della propria nazione (la bandiera). -rispetta i compagni nella loro diversità; -si mostra disponibile ad aiutare i compagni.	• Il gioco declinato in molteplici espressioni specie quello simbolico/di ruolo e quello motorio • Le routine della vita scolastica • Attività in outdoor (giardino/paese) • L'attività laboratoriale • Attività in sezione e intersezionali • Attività che hanno correlazioni con la vita quotidiana • Le attività di circle time per condividere e riflettere sulle tematiche affrontate • Visite e uscite guidate • Progetti di ampliamento dell'offerta formativa

NUCLEO CONCETTUALE: **COSTITUZIONE - ”Io piccolo cittadino”**

Diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà

CINQUE ANNI

OBIETTIVI	CONOSCENZE	CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI	COMPETENZE ATTESE	ATTIVITÀ
• Rafforzare il senso di appartenenza ad un nuovo gruppo sociale oltre a quello della famiglia: la sezione e la comunità scolastica. • Interiorizzare una prima consapevolezza dei propri diritti e dei propri doveri e delle regole del vivere insieme. • Conoscere e rispettare alcune norme per la sicurezza nell’ ambiente esterno (la strada) • Rafforzare la consapevolezza dell’identità personale e la percezione di quella altrui.	▪ Le regole della convivenza sociale e civile ▪ I comportamenti rispettosi per la sicurezza nell’ ambiente esterno ▪ La percezione dell’identità personale e altrui ▪ Rispetto della diversità/inclusività	TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA SONO COINVOLTI: *Il corpo e il movimento,* *Il sé e l’altro* *I discorsi e le parole* *Immagini, suoni, colori* *La conoscenza del mondo*	Il/la bambino/a: -riconosce di essere parte della comunità scolastica; -ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme; -gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri rispettandone il punto di vista; -interiorizza le regole della conversazione: ascolta senza interrompere, attende il proprio turno alzando la mano; -saluta quando si arriva e si parte; -riconosce il significato dei colori del semaforo, cammina sul marciapiede. -conosce i principali simboli identificativi della propria nazione, (bandiera). -percepisce affinità e differenze fra sé e gli altri e rispetta i compagni nella loro diversità; -è solidale con i compagni e li aiuta in caso di difficoltà.	• Il gioco declinato in molteplici espressioni specie quello simbolico/di ruolo e quello motorio • Le routine della vita scolastica • Attività in outdoor (giardino/paese) • L’attività laboratoriale • Attività in sezione e intersezionali • Attività che hanno correlazioni con la vita quotidiana • • Le attività di circle time per condividere e riflettere sulle tematiche affrontate • Visite e uscite guidate • Progetti di ampliamento dell’offerta formativa

NUCLEO CONCETTUALE: **SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ - "Io e il mondo circostante"**

Educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio, l'importanza del gioco simbolico per le prime competenze di cittadinanza

TRE E QUATTRO ANNI

OBIETTIVI	CONOSCENZE	CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI	COMPETENZE ATTESE	ATTIVITÀ
• Acquisire una prima conoscenza dell'ambiente di vita circostante. • Avviare la comprensione dell'importanza del patrimonio ambientale e artistico-culturale. • Adottare pratiche corrette di cura di sé e di una sana alimentazione.	▪ Alcuni ambienti naturali (il prato, la montagna, il mare) e i segni della cultura del territorio vicini al bambino. ▪ Il rispetto dell'ambiente e del patrimonio artistico. ▪ La raccolta differenziata. ▪ La cura e l'igiene personale; la sana alimentazione	TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA SONO COINVOLTI: *Il corpo e il movimento,* *Il sé e l'altro* *I discorsi e le parole* *Immagini, suoni, colori* *La conoscenza del mondo*	Il/la bambino/a: manifesta atteggiamenti di curiosità e interesse per il mondo animale e vegetale; -conosce alcuni ambienti naturali (il prato, la montagna, il fiume) e l'ambiente di vita che lo circonda; ne comprende l'importanza della tutela; -fa la raccolta differenziata; -adotta comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente e del risparmio delle risorse naturali (uso della borraccia, del contenitore per la merenda, chiude il rubinetto quando si insapona le mani…); -si interessa ad alcune forme di espressione artistica (drammatizzazioni, quadri, musica); -nella routine quotidiana, riconosce i segnali del proprio corpo, si lava le mani, è disponibile a consumare frutta (progetto "Il mercoledì della frutta).	• Il gioco declinato in molteplici espressioni specie quello simbolico/di ruolo e quello motorio • Le routine della vita scolastica • Attività in outdoor (giardino/paese) • L'attività laboratoriale • Attività che hanno correlazioni con la vita quotidiana • Attività in sezione e intersezionali • Le attività di circle time per condividere e riflettere sulle tematiche affrontate • Visite e uscite guidate • Progetti di ampliamento dell'offerta formativa

NUCLEO CONCETTUALE: **SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ - " Io e il mondo circostante"**

Educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio, l'importanza del gioco simbolico per le prime competenze di cittadinanza

CINQUE ANNI

OBIETTIVI	CONOSCENZE	CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI	COMPETENZE ATTESE	ATTIVITÀ
• Costruire prime conoscenze intorno ai principali ecosistemi e all'ambiente di vita circostante, con un approccio educativo orientato a promuovere l'integrità ambientale, l'equità e l'inclusione sociale. • Comprendere l'importanza del patrimonio ambientale e artistico-culturale. . • Adottare pratiche corrette di cura di sé e di una sana alimentazione • Acquisire una prima consapevolezza dell'importanza del lavoro.	▪ Gli ambienti naturali e i segni della cultura del territorio vicini al bambino (il prato, il fiume, la montagna, il mare). ▪ Il rispetto dell'ambiente e del patrimonio artistico. ▪ La raccolta differenziata e il riciclo. ▪ La cura e l'igiene personale; la sana alimentazione ▪ Il gioco di ruolo/simbolico per comprendere il valore delle cose e l'importanza del lavoro.	TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA SONO COINVOLTI: *Il corpo e il movimento,* *Il sé e l'altro* *I discorsi e le parole* *Immagini, suoni, colori* *La conoscenza del mondo*	Il/la bambino/a: manifesta atteggiamenti di curiosità e interesse per le diverse forme di vita; -conosce alcuni ambienti naturali e l'ambiente di vita che lo circonda e ne comprende l'importanza della tutela; -fa la raccolta differenziata; comprende il significato di riciclo; -adotta comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente e del risparmio delle risorse naturali (uso della borraccia, del contenitore per la merenda, chiude il rubinetto quando si insapona le mani…); -si interessa all'arte e ai segni della cultura del proprio territorio; -riconosce i segnali del proprio corpo, adotta pratiche corrette di cura di sé, igiene e sana alimentazione; -acquisisce una prima consapevolezza del valore economico delle cose per il soddisfacimento di un bisogno necessario (lavorare serve per acquistare ciò di cui abbiamo bisogno); si interessa e avvia conoscenze relative ai principali mestieri e all'uso/funzione del salvadanaio.	• Il gioco declinato in molteplici espressioni specie quello simbolico/di ruolo e quello motorio • Le routine della vita scolastica • Attività in outdoor (giardino/paese) • L'attività laboratoriale • Attività che hanno correlazioni con la vita quotidiana • Attività in sezione e intersezionali • Le attività di circle time per condividere e riflettere sulle tematiche affrontate • Visite e uscite guidate • Progetti di ampliamento dell'offerta formativa

NUCLEO CONCETTUALE: **CITTADINANZA DIGITALE - "Io e la tecnologia"**

Capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali

TRE E QUATTRO ANNI

OBIETTIVI	CONOSCENZE	CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI	COMPETENZE ATTESE	ATTIVITÀ
• Familiarizzare con gli strumenti della tecnologia durante le articolazioni dell'attività didattica, in qualità di mezzi di comunicazione e/o per la ricerca di informazioni (videoproiettore, ViewBoard, pc, Lim, tavolo luminoso, microscopio digitale). • Sviluppare il pensiero logico- operativo e di problem solving.	▪ Primo approccio alla conoscenza degli strumenti tecnologici e ai comportamenti positivi inerenti il loro utilizzo. ▪ Giochi/attività per lo sviluppo del pensiero logico-operativo.	TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA SONO COINVOLTI: *Il corpo e il movimento,* *Il sé e l'altro* *I discorsi e le parole* *Immagini, suoni, colori* *La conoscenza del mondo*	Il/la bambino/a: -mostra curiosità di fronte a proposte didattiche in cui si fa uso delle nuove tecnologie, sotto la guida del docente; -prova a risolvere semplici situazioni problematiche relazionali, nelle routine e nella gestione dei giochi (es. come condividere un gioco tra più bambini; separare oggetti mischiati per colore/forma/dimensione; costruire una torre con mattoncini senza farla cadere,).	• Il gioco declinato in molteplici espressioni specie quello simbolico/di ruolo e quello motorio • Le routine della vita scolastica • Attività in outdoor (giardino/paese) • L'attività laboratoriale • Attività in sezione e intersezionali • Attività che hanno correlazioni con la vita quotidiana • Le attività di circle time per condividere e riflettere sulle tematiche affrontate • Visite e uscite guidate • Progetti di ampliamento dell'offerta formativa

NUCLEO CONCETTUALE: **CITTADINANZA DIGITALE - "Io e la tecnologia"**

Capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali

CINQUE ANNI

OBIETTIVI	CONOSCENZE	CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI	COMPETENZE ATTESE	ATTIVITÀ
• Familiarizzare con gli strumenti della tecnologia durante le articolazioni dell'attività didattica in qualità di mezzi di comunicazione e/o per la ricerca di informazioni (videoproiettore, pc, Viewboard, Lim, tavolo luminoso, microscopio digitale, macchina fotografica digitale). • Sviluppare il pensiero logico- operativo e di problem solving.	▪ Approccio alla conoscenza degli strumenti tecnologici e ai comportamenti positivi inerenti il loro utilizzo. ▪ Approccio ai rischi connessi all'utilizzo dei dispositivi tecnologici. ▪ Giochi/attività per lo sviluppo del pensiero logico-operativo.	TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA SONO COINVOLTI *Il corpo e il movimento,* *Il sé e l'altro* *I discorsi e le parole* *Immagini, suoni, colori* *La conoscenza del mondo*	Il/la bambino/a: -mostra curiosità e interesse di fronte a proposte didattiche in cui si fa uso delle nuove tecnologie, sotto la guida del docente; -inizia ad acquisire la percezione dei possibili rischi connessi al loro utilizzo; -prova ad utilizzare strategie di pensiero logico e/o problem solving per affrontare e risolvere situazioni "problematiche", nelle routine, nella gestione dello spazio e degli oggetti ("cosa posso fare per …"), ed in relazione alla socializzazione (gestione dei conflitti).	• Il gioco declinato in molteplici espressioni specie quello simbolico/di ruolo e quello motorio • Le routine della vita scolastica • Attività in outdoor (giardino/paese) • L'attività laboratoriale • Attività in sezione e intersezionali • Attività che hanno correlazioni con la vita quotidiana • Le attività di circle time per condividere e riflettere sulle tematiche affrontate • Utilizzo del metodo Daniele Novara "Litigare bene". • Visite e uscite guidate • Progetti di ampliamento dell'offerta formativa