

EDUCAZIONE CIVICA SCUOLA DELL'INFANZIA

I TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE SONO ATTESI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA. E' COMUNQUE AUSPICABILE ESTRAPOLARE DAL CURRICOLO ATTIVITA' E OBIETTIVI SPECIFICI ANCHE PER I BAMBINI DI TRE E QUATTRO ANNI

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	IPOTESI DI ATTIVITA'
COSTITUZIONE	<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p> <p>COMPETENZA IN MATERIA DI COSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>	<p>-IL SE' E L'ALTRO -TUTTI Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme</p>	<p>. Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p> <p>. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p> <p>. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.</p> <p>. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p> <p>. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</p> <p>. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</p>	<p>. Prendere consapevolezza della propria identità di genere</p> <p>. Essere autonomo nell'uso degli spazi, degli oggetti e aiutare i più piccoli e i pari.</p> <p>. Progettare strategie efficaci nell'interazione</p> <p>. Sperimentare la cooperazione, lo scambio, l'accettazione dell'altro</p> <p>. Rafforzare lo spirito di amicizia e accettare il diverso da sé</p> <p>. Collaborare per fini comuni</p> <p>. Accettare le sconfitte</p> <p>. Organizzare con creatività i propri giochi, da solo e con altri</p> <p>.Sviluppare la capacità di entrare in empatia con l'altro</p> <p>. Esprimere emozioni, sentimenti, opinioni, dissensi e ascoltare quelli degli altri</p> <p>. Osservare e valutare i propri comportamenti</p> <p>. Gestire sempre più i comportamenti di rabbia e superare i conflitti.</p> <p>-Comprendere e rispettare regole alla base della vita sociale riconoscendo ruoli e situazioni.</p> <p>-Riconoscere la segnaletica stradale e il codice della strada per i pedoni e i ciclisti.</p> <p>.Iniziare a comprendere il valore di "consumo etico"</p> <p>. Riconoscere le diversità come ricchezza</p> <p>.Conoscere alcuni articoli della Costituzione Italiana (art. 22-32) e/o della Convenzione Internazionale sui diritti dell'infanzia (art. 7-31-24)</p> <p>.Conoscere i colori della bandiera italiana e l'inno d'Italia</p>	<p>. Giochi per l'accoglienza</p> <p>. Manipolazione di materiali vari</p> <p>. Canti, filastrocche, trenini, girotondi</p> <p>. Giochi di società</p> <p>. Conversazioni</p> <p>. Lavori di gruppo</p> <p>. Giochi di ruolo</p> <p>.Giochi psicomotori</p> <p>. Giochi didattici e motori che favoriscano la conoscenza reciproca, lo sviluppo delle dinamiche relazionali e l'individuazione di sentimenti e stati d'animo,</p> <p>-Drammatizzazioni</p> <p>.Conversazioni libere e guidate in piccolo e grande gruppo.</p> <p>.Attività per la Giornata della gentilezza 13 novembre.</p> <p>. Attività di routine quotidiana</p> <p>. Elaborazione condivisa delle regole di vita comunitaria</p> <p>. Rappresentazione per immagini delle regole con racconto di storie</p> <p>-Memorizzazione di canti e filastrocche.</p> <p>.Attività grafico pittoriche con materiale di riciclo</p> <p>. Attività legate a feste della nostra tradizione e di altre</p> <p>. Partecipazione a progetti ed iniziative del territorio, con associazioni e con gli altri ordini di scuola. (Gio.i.a., Nova pulita...)</p> <p>.Attività inerenti la Giornata mondiale dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza 20 novembre</p> <p>.Attività per la Giornata Mondiale della consapevolezza dell'autismo 2 aprile</p> <p>.Uscite sul territorio (Comune, biblioteca....)</p> <p>.Progetto Ed Stradale con la presenza della Polizia Municipale.</p> <p>.Racconti di storie inerenti ad alcuni articoli della costituzione e della Convenzione ONU</p> <p>.Memorizzazione dell'Inno d'Italia</p> <p>.Attività grafico pittoriche finalizzate alla bandiera Italiana e Festa e della Repubblica Italiana 2 giugno</p>

<p>SVILUPPO SOSTENIBILE</p>	<p>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</p> <p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p>	<p>CONOSCENZA DEL MONDO ORDINE, MISURA, SPAZIO, TEMPO, NATURA TUTTI</p>	<p>. Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.</p> <p>. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. .Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p> <p>. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p> <p>-Assume comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente (COMPETENZA SPECIFICA)</p>	<p>. Stimolare la capacità di esplorare lo spazio per viverlo, percorrerlo, occuparlo, osservarlo, rappresentarlo . Consolidare la conoscenza di tutti i concetti topologici . Descrivere una situazione utilizzando termini spaziali adeguati . Riprodurre graficamente percorsi e mappe . Operare corrispondenza fra gruppi di oggetti . Raggruppare e seriare oggetti. . Riconoscere opposti. . Riconoscere forme e figure. . Esercitare la capacità di formulare ipotesi in situazioni problematiche . Consolidare la cura della propria persona (igiene del corpo, sana e corretta alimentazione e benessere psico-fisico). . Comprendere l'ordine ciclico delle stagioni . Confrontare i diversi tipi di ambiente: montagna, mare, bosco, campagna, lago.... . Comprendere ed analizzare i fenomeni atmosferici . Formulare ipotesi utilizzando il nesso causa-effetto . Osservare l'ambiente e formulare ipotesi con le informazioni raccolte . Individuare variabili e costanti spazio-temporali nei fenomeni osservati. . Riconoscere i pericoli dell'ambiente e i comportamenti sicuri. . Comprendere comportamenti rispettosi nei confronti dell'ambiente. . Saper differenziare i rifiuti. . Utilizzare materiali riciclati in modo creativo. . Conoscere alcune cause dell'inquinamento ambientale . Riconoscere le trasformazioni che avvengono nel mondo animale, vegetale e atmosferico.</p>	<p>. Esplorazione degli spazi della scuola e del giardino. . Scoperta, esplorazione e raccolta di materiali naturali presenti nell'ambiente . Giochi di travasi . Realizzazione/Lettura di mappe e percorsi . Giochi di raggruppamento, classificazione, seriazione, conta di oggetti, persone... . Semplici esperimenti di fisica, chimica . Uscite sul territorio . Riordino di sequenze . Attività utili a discriminare, riordinare, raggruppare in base a criteri dati (forma, colore, dimensione, quantità...) . Costruzione di calendari . Utilizzo di grafici per la registrazione del tempo . Giochi per individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio. . Collocazione di azioni quotidiane nel tempo. . Attività di routine quotidiana (igiene personale). . Racconto di storie e memorizzazione di filastrocche. . Conversazione in grande e piccolo gruppo supportati dall'utilizzo di immagini e video inerenti allo star bene. . Osservazione di organismi viventi, dell'ambiente natura, di fenomeni naturali, del cambio delle stagioni . Attività grafico pittoriche sui diversi ambienti . Attività grafico pittoriche con l'utilizzo di materiali naturali (foglie, sassi, rametti, terra.....) . Esperienze sensoriali di elementi naturali. . Giardinaggio. -Attività finalizzate al Progetto "Scuola in sicurezza": racconti di storie, giochi motori relativi alle prove di evacuazione, prove di evacuazione. -Attività con gli altri ordini di scuola legate al progetto Nova pulita. -Attività finalizzate alla sensibilizzazione del risparmio energetico "M'illumino di meno" -Attività inerenti la Giornata Nazionale degli alberi 21 novembre -Adesione alle iniziative proposte dagli Enti del territorio (AVIS, Castagnata.....)</p>
-----------------------------	---	---	--	--	--

CITTADINANZA DIGITALE	COMPETENZA DIGITALE	TUTTI	<p>-Utilizza nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti acquisire informazioni con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante</p> <p>-Visiona immagini, opere artistiche ed è consapevole di poter utilizzare gli strumenti digitali per ricercare informazioni e sostenere le sue ricerche con il supporto dell'adulto.</p> <p>Riconosce i principali simboli/ tasti per l'accensione/ spegnimento di hardware o per l'apertura/chiusura di software. .Riconosce numeri e lettere. Sperimenta le prime forme di lettura/scrittura spontanea.</p> <p>.Utilizza il pensiero computazionale</p>	<p>.Familiarizzare con l'esperienza della multimedialità</p> <p>.Accendere e spegnere correttamente le macchine.</p> <p>.Muovere correttamente il mouse e utilizzare le sue funzioni come orientamento spaziale</p> <p>. Sviluppare la coordinazione oculo manuale</p> <p>.Individuare e aprire semplici icone</p> <p>.Esplorare prime forme di scrittura (spontanea) attraverso il computer (nome...)</p> <p>.Effettuare corrispondenze tra lettere scritte sul monitor e quelle della tastiera.</p> <p>.Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer.</p> <p>.Ricerca possibilità espressive e creative dei media</p> <p>.Visionare immagini, opere d'arte e documentari.</p> <p>.Utilizzare la LIM per attività grafico pittoriche</p> <p>.Arricchire il vocabolario con termini tecnologici.</p> <p>.Rafforzare la conquista dell'autonomia.</p> <p>.</p>	<p>..Racconti di storie inerenti l'argomento.</p> <p>.Realizzazione di un pc in cartone come prima conoscenza dello strumento e delle sue parti.</p> <p>.Osservazione del computer e/o tablet</p> <p>.attività e giochi con pc e/o tablet</p> <p>. Allestimento di un angolo ufficio in classe con pc e tastiere non funzionanti per permettere al bambino di utilizzarli senza il controllo dell'adulto (valorizzazione del gioco simbolico).</p> <p>.Proposte di attività laboratoriali con strumenti tecnologici.</p> <p>.Giochi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al computer/tablet.</p> <p>.Elaborazioni grafiche con semplici programmi digitali.</p> <p>.Attività di Coding.</p>
-----------------------	---------------------	-------	--	--	--