

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

La legge n.92 del 2019 ha reintrodotto in tutti gli ordini di scuola lo studio dell'educazione civica, il decreto del M.I. n.35 del 22/06/2020 ne ha delineato e definito competenze ed obiettivi al fine di promuoverne una corretta attuazione nella conseguente revisione dei curricula di istituto per l'adeguamento alle nuove disposizioni.

Il carattere interdisciplinare del curriculum muove dal presupposto che ogni disciplina è parte integrante della formazione civica e sociale dell'alunno. L'educazione civica quindi abbandona il ruolo statico di disciplina a sé stante ed acquisisce un carattere dinamico-funzionale, i nuclei fondamentali, "Costituzione", "Sviluppo sostenibile" e "Cittadinanza digitale", vengono sviluppati e strutturati in un trait - d'union interdisciplinare, concorrendo in questo modo ad un più ampio sviluppo delle competenze.

La scuola dell'Infanzia che già nelle Indicazioni nazionali del 2012 vede allinearsi ai pilastri Identità, Autonomia, Competenza, la Cittadinanza, premessa e richiamo alle competenze chiave europee, viene oggi sollecitata a promuovere percorsi di sensibilizzazione al tema della cittadinanza responsabile nonché ad un primo approccio ai contenuti della Carta costituzionale.

CAMPO DI ESPERIENZA	TRAGUARDO DI COMPETENZA	ABILITA'	ATTIVITA'
IL SE'E L'ALTRO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende di appartenere ad un gruppo. • Rispetta le regole di comportamento sociale. • Sviluppa il senso di solidarietà e di aiuto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ha imparato i nomi dei compagni. • Discrimina comportamenti positivi e negativi. • Rispetta il proprio turno. • Rispetta le regole del gioco. • Rispetta che altri abbiano idee differenti dalla sua. • Utilizza atteggiamenti di cortesia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi per il momento dell'appello. • Coloriamo i personaggi delle favole di Esopo. • Sfogliamo, visioniamo e drammatizziamo il racconto "Rocca di Rissa e Rocca di Zuffa" • Realizziamo la margherita delle "Parole gentili". • Gioco dell'oca. • la Staffetta (giochi di squadra) • Il Pampano. • Sfogliamo e visioniamo il libro "Il pentolino di Antonino" di Isabelle Carrier • Proposta video di personaggi diversamente abili (es Simona Atzori, pittrice e ballerina, Alex Zanardi)

<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce l'importanza delle basilari norme igieniche in un contesto sociale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza i servizi igienici lasciandoli in ordine. • Porta il gomito al viso se starnutisce o tossisce. • A tavola utilizza un comportamento rispettoso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sfogliamo e visioniamo il racconto di "Pierino Porcospino" • Gioco/attività del cameriere.
<p>IMMAGINI, SUONI, COLORI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce l'Inno Nazionale. • Conosce la Bandiera Nazionale ed il suo significato 	<ul style="list-style-type: none"> • Ha imparato le parole dell'Inno Nazionale. • Disegna la bandiera rispettandone l'alternanza corretta dei colori. 	<ul style="list-style-type: none"> • Canta l'inno nazionale • Attività grafico-pittoriche • Costruzione della Bandiera.
<p>I DISCORSI E LE PAROLE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza in modo pertinente alcune parole correlate all'educazione civica. • Scopre l'esistenza del libro delle leggi chiamato "Costituzione Italiana" 	<ul style="list-style-type: none"> • Ha imparato il significato delle parole: uguaglianza, libertà, legge, Repubblica, diritti, partecipazione. • Ha imparato il significato di alcuni articoli della Costituzione Italiana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coloriamo i disegni degli articoli della Costituzione italiana 3- 4- 9- 11 e in Circle- time facciamo una intervista.

LA CONOSCENZA
DEL MONDO

- | | | |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Rispetta l'ambiente • Conosce e rispetta le regole dell'educazione stradale. • Si avvicina correttamente ai sussidi digitali producendo piccoli elaborati in modo autonomo. | <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza i raccoglitori per la raccolta differenziata. • Utilizza giochi e materiali in modo consapevole e senza spreco. • Sa camminare in fila od in fila per due affiancando un compagno con difficoltà • Ha imparato il significato della segnaletica stradale. • Utilizza i giusti comandi nella LIM o nel computer in base al percorso da effettuare. • Applica competenze logiche e capacità di problem solving in modo creativo attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco. • Accende, spegne correttamente un pc/tablet • Utilizza il mouse. • Utilizza Paint. • Applica il pensiero logico-matematico utilizzando la metacognizione. | <ul style="list-style-type: none"> • Sfogliamo e visioniamo il racconto "Il draghetto Mangia rifiuti". • Gioco del riciclo. • Realizzazione di giochi con materiali di riciclo. • Passeggiate nel quartiere. • Disegniamo la mappa del quartiere • Giochi per l'utilizzo della LIM del P.C e del tablet. |
|---|---|--|