

IC Casale sul Sile

Curricolo di Educazione Civica - Infanzia

COSTITUZIONE	
1. Comprende i concetti del prendersi cura di sé, della comunità, dell'ambiente, anche mettendo in pratica i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità.	
3-4 ANNI	5 ANNI
Utilizzare materiale comune senza danneggiarlo e nel modo corretto. Condividere il proprio materiale.	Fare un uso consapevole del materiale comune e del proprio e riporlo con accuratezza.
Giocare e condividere con gli altri bambini.	Giocare e condividere con gli altri bambini.
Giocare con i compagni scambiando informazioni e intenzioni, stabilendo accordi nel breve periodo.	Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune.
Partecipare alle attività collettive.	Partecipare attivamente alle attività e ai giochi di gruppo.
Accettare i compagni che manifestano difficoltà.	Aiutare i compagni che manifestano difficoltà.
	Ascoltare, interagire e prestare aiuto nella comunicazione, nel gioco e nel lavoro di gruppo.
	Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri.
	Sviluppare il senso dell'identità personale, percepire le proprie esigenze e i propri sentimenti, esprimersi in modo sempre più adeguato.

	Riflettere, confrontarsi, discutere con gli adulti e con gli altri bambini. Cominciare a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Regole fondamentali di convivenza
COMPETENZE CHIAVE E CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare • Competenza imprenditoriale <p>CAMPO DI ESPERIENZA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il sé e l'altro • I discorsi e le parole

COSTITUZIONE	
2. Comprende il concetto di regola e conosce alcuni documenti e regolamenti.	
3-4 ANNI	5 ANNI
Conoscere e rispettare le regole del gioco.	Riconoscere le regole relative a diverse situazioni e rispettarle.
Rispettare il proprio turno.	Rispettare e promuovere i turni di gioco/intervento.
Riconoscere e giocare con simboli di varia natura tra cui la segnaletica di pericolo ed evacuazione.	Giocare con simboli di vario genere e imparare a conoscere i segnali di pericolo su confezioni e nella segnaletica di evacuazione.
Attenersi a tutte le azioni di igienizzazione personale richieste dalla routine.	Mettere in pratica le azioni di igienizzazione personale, richieste dalla routine scolastica, in forma autonoma.
Impegnarsi ad evitare comportamenti potenzialmente pericolosi.	Evitare comportamenti pericolosi.

	<p>Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e raggiungere una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</p>
	<p>Maturare condotte da consentire una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</p>
	<p>Controllare l'esecuzione del gesto, valutare il rischio, interagire con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p>
	<p>Collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. (ROUTINE-REGOLE)</p>
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> ● Regole fondamentali di convivenza e vita scolastica ● Ruoli e regole di adulti in ambito scolastico e del territorio (Sindaco, Vigili, Carabinieri...) ● Conoscenza basilare di documenti regolativi quali la Costituzione e la Carta dei Diritti dei bambini
COMPETENZE CHIAVE E CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI	<ul style="list-style-type: none"> ● Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare ● Competenza imprenditoriale <p>CAMPI DI ESPERIENZA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Il sé e l'altro ● Il corpo e il movimento ● Immagini suoni e colori ● I discorsi e le parole

COSTITUZIONE

3. Conoscere tradizioni, feste, simboli e canti dell'ambiente quotidiano e del territorio

3-4 ANNI	5 ANNI
Riconoscere le feste nazionali e i simboli in relazione ai periodi dell'anno	Conoscere simboli in relazione a feste nazionali, la bandiera italiana e riconoscere l'Inno nazionale.
Scoprire la storia del proprio nucleo familiare e l'appartenenza ad un gruppo più vasto	Ricostruisce la storia del proprio nucleo familiare nonché gli usi e le tradizioni della comunità di appartenenza.
Conoscere le caratteristiche principali del paese dove è ubicata la scuola (negozi, palestra, centri di ritrovo, chiesa)	Scoprire e conoscere le principali istituzioni presenti nel territorio: Biblioteca comunale, Scuola Primaria, Polizia Municipale, Vigili del Fuoco.
Interrogarsi sulle diversità culturali e su ciò che è corretto e non corretto.	Essere consapevoli di ciò che è corretto e non corretto e delle diversità culturali
	Ricostruire la storia del proprio nucleo familiare, nonché le tradizioni della famiglia, della comunità e metterle a confronto con altre.
	Riconoscere i più importanti segni della propria cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none">● Regole fondamentali di convivenza● Il nome del proprio paese, degli edifici più noti e delle istituzioni● Componenti della propria famiglia, della sezione, della scuola e i loro nomi
COMPETENZE CHIAVE E CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI	<ul style="list-style-type: none">● Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza imprenditoriale <p>CAMPO DI ESPERIENZA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il sé e l'altro • I discorsi e le parole • Immagini suoni e colori
--	---

SVILUPPO SOSTENIBILE	
4. Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti dello spreco e dell'incuria.	
3-4 ANNI	5 ANNI
Rispettare le regole relative al cibo imparando ad assaggiare tutti gli alimenti senza sprechi.	Consumare, nell'ambiente comune, il cibo senza sprechi e rispettare le regole dello stare a tavola.
Essere rispettosi a scuola, in giardino, al parco, senza alterare l'ambiente o danneggiare altre forme viventi.	Riconoscere che ci sono tanti ambienti e tanti esseri viventi che necessitano di rispetto e tutela.
Prevenire comportamenti scorretti nei confronti dell'ambiente e della natura. (educazione ambientale in collaborazione con gli operatori ecologici del territorio).	Rispettare le regole, le persone, le cose e gli ambienti motivando la ragione dei corretti comportamenti.
	Adottare pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.
	Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali e i loro cambiamenti nel tempo.
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Regole fondamentali per il rispetto degli altri, dell'ambiente e della natura

COMPETENZE CHIAVE E CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare • Competenza imprenditoriale <p>CAMPI DI ESPERIENZA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il sé e l'altro • I discorsi e le parole • Il corpo e il movimento • La conoscenza del mondo
--	--

CITTADINANZA DIGITALE	
5. È in grado di distinguere alcuni strumenti tecnologici e di utilizzarli correttamente.	
3-4 ANNI	5 ANNI
Rispettare i tempi di utilizzo dei device di vario genere (visione video, ascolto musica, schermo touch etc.).	Riconoscere le regole e rispettare i tempi di utilizzo dei device di vario genere (visione video, ascolto musica, schermo touch etc.).
Accettare di partecipare alla vita scolastica a distanza per un tempo breve (LEAD).	Partecipare per breve tempo alle attività scolastiche a distanza (LEAD).
Accettare di guardare al computer un video dell'insegnante per un tempo breve.	Guardare un breve video dell'insegnante attraverso LEAD.
Accettare e partecipare alle attività proposte con schermo touch a scuola.	Iniziare ad usare lo schermo touch a scuola.
	Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Diversi strumenti tecnologici • Corretto utilizzo degli strumenti tecnologici proposti
COMPETENZE CHIAVE E CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza personale, sociale e capacità di imparare

	<p>ad imparare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competenza imprenditoriale • Competenza digitale <p>CAMPI DI ESPERIENZA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il sé e l'altro • I discorsi e le parole • La conoscenza del mondo
--	---

CITTADINANZA DIGITALE	
6. È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.	
3-4 ANNI	5 ANNI
Raccontare semplici fatti accaduti.	Raccontare e raccontarsi.
Raccontare ciò che vedono sullo schermo	Raccontare ciò che vedono sullo schermo
Giocare, comunicare e rappresentare diversi linguaggi (emoticon, LIS, linguaggio mimato, linguaggio delle emozioni, linguaggio audiovisivo, comunicazione aumentativa etc.).	Giocare, comunicare e rappresentare diversi linguaggi (emoticon, LIS, linguaggio mimato, linguaggio delle emozioni, linguaggio audiovisivo, comunicazione aumentativa, etc.).
	Comunicare e condividere, con l'adulto e i coetanei, la propria esperienza durante l'attività.
	Comunicare, esprimere emozioni e raccontare utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
	Esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale in differenti situazioni.

	Saper argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
	Avvicinarsi alla lingua scritta, esplorare e sperimentare prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Eventi, libri, filmati, ecc.
COMPETENZE CHIAVE E CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare • Competenza imprenditoriale • Competenza digitale <p>CAMPI DI ESPERIENZA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La conoscenza del mondo • Il sé e l'altro • I discorsi e le parole • Immagini suoni e colori • Il corpo e il movimento