"G. GALILEI" PIEVE A NIEVOLE

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA SCUOLA DELL' INFANZIA

Nuclei Tematici	Traguardi di sviluppo delle competenze	OSA IL SE' E L' ALTRO			Competenze chiave europee (22/05/2018)
		3 anni	4 anni	5 anni	
COSTITUZIONE	1.Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontare, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.	1.1 Sperimentare le prime forme di comunicazione e rispetto delle regole con i compagni e gli adulti.	1.1 Sperimentare le prime forme di comunicazione e rispetto delle regole con i compagni e gli adulti. 1.2 Collaborare con i propri compagni.	1.1 Accettare i punti di vista dei coetanei. 1.2 Collaborare per il raggiungimento di un fine comune.	Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza imprenditoriale
	2.Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.	2.1 Rafforzare l'autonomia	2.1 Rafforzare l'autonomia e l'identità.	2.1 Riconoscersi come identità personale sia parentale che nel gruppo dei pari: figlio, fratello, compagno, cittadino.	Competenza digitale
	5. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali su ciò che è bene e male, sulla giustizia e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.	5.1Sviluppare la capacità di accettare l'altro e aiutarlo. 5.2Rispettare le prime semplici regole della convivenza civile e democratica.	5.1Sviluppare la capacità di accettare l'altro e aiutarlo. 5.2Riconoscere e rispettare le prime semplici regole della convivenza civile e democratica.	5.1 Conoscere i principali diritti e doveri di convivenza nell' esperienza quotidiana (a scuola, a casa, nel territorio) 5.2 Riconoscere, comprendere e rispettare le prime semplici regole della convivenza civile e democratica. 5.3 Stabilire rapporti corretti con i compagni e gli adulti (parole di gentilezza) 5.4 Rafforzare i valori dell'amicizia.	
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'	3.Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con	3.1 Rispettare la propria e altrui diversità come ricchezza.	3.1Rispettare e apprezzare la propria e altrui diversità come ricchezza.	3.1 Riconoscere, rispettare la propria e altrui diversità come ricchezza.	
	le altre. 7.Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le	7.1 Riconoscere i simboli condivisi della propria realtà territoriale	7.1 Riconoscere i simboli condivisi della propria realtà territoriale	7.1Conoscere la propria realtà territoriale e ambientale (luoghi, edifici pubblici, storie, tradizioni) e	

	istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città	7.2Conoscere le principali pratiche di evacuazione adottando atteggiamenti corretti per la sicurezza propria e degli altri.	7.2Conoscere le principali pratiche di evacuazione adottando atteggiamenti corretti per la sicurezza propria e degli altri.	confrontarla con quella di altri bambini. 7.1a Riconoscere alcuni edifici pubblici presenti sul territorio (Scuola, Palazzo Comunale, Chiesa, musei). 7.2 Conoscere le principali pratiche di evacuazione adottando atteggiamenti corretti per la sicurezza propria e degli altri.	
CITTADINANZA DIGITALE	4.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.	4.1 Partecipare a giochi e attività collettive, attraverso l'utilizzo di strumenti digitali.	4.1 Partecipare a giochi e attività collettive, attraverso l'utilizzo di strumenti digitali.	4.1 Partecipare a giochi e attività collettive, attraverso l'utilizzo di strumenti digitali. (curricolo digitale)	

Nuclei Tematici	Traguardi di sviluppo delle competenze	OSA LA CONOSCENZA DEL MONDO			Competenze chiave europee (22/05/2018)
		3 anni	4 anni	5 anni	
COSTITUZIONE	Si sensibilizza alla cittadinanza responsabile (estrapolato dal dipartimento seguendo le Linee Guida 22/06/2020).	1.1Conoscere e rispettare i principali ruoli familiari e scolastici	1.1Conoscere e rispettare i principali ruoli familiari e scolastici	1.1Conoscere e rispettare i principali ruoli familiari, scolastici e pubblici.	Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'	4.Osseva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	4.1 Osservare le caratteristiche dell'ambiente che lo circonda, imparando a rispettarle. 4.4 Mettere in atto comportamenti rispettosi dell'ambiente. 4.5 Sperimentare le regole basilari per la raccolta differenziata. 4.6 Rispettare gli esseri viventi e il loro habitat naturale.	4.1 Osservare e rappresentare caratteristiche dell'ambiente che lo circonda, imparando a rispettarle. 4.2 Porre domande legate all' esperienza. 4.3 Riconoscere le diverse tipologie di ambiente (paese, mare, montagna) 4.4 Mettere in atto comportamenti rispettosi dell'ambiente, partecipando attivamente alla sua salvaguardia. 4.5 Sperimentare le regole basilari per la raccolta differenziata, valorizzando il riutilizzo dei vari materiali (rotolo della carta, bottiglie di plastica) 4.6 Rispettare gli esseri viventi e il loro habitat naturale.	4.1 Osservare, descrivere e rappresentare caratteristiche dell'ambiente che lo circonda, imparando a rispettarle. 4.2 Formulare domande per risolvere semplici situazioni problematiche legate all' esperienza. 4.3 Riconoscere la differenza tra le diverse tipologie di ambiente (paese, città, campagna) e conoscere gli elementi principali che li caratterizzano. 4.4 Mettere in atto comportamenti rispettosi dell'ambiente, partecipando attivamente alla sua salvaguardia. 4.5 Conoscere e applicare le regole basilari per la raccolta differenziata, valorizzando il riutilizzo dei vari materiali. 4.7 Rispettare gli esseri viventi e il loro habitat naturale. 4.8 Sperimentare attraverso il gioco i concetti di scambio, baratto e compravendita per rendere consapevole che i beni e il lavoro hanno un valore.	Competenza digitale. Competenza digitale.

CITTADINANZA DIGITALE	5.Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	5.1 Sperimentare l'uso dei dispositivi tecnologici a scopo ludico	5.1 Sperimentare l'uso dei dispositivi tecnologici a scopo ludico	5.1 Comprendere messaggi non verbali (di tipo simbolico, mass- mediale, grafico) (vedi curricolo digitale)	

Nuclei Tematici	Traguardi di sviluppo delle competenze	OSA I DISCORSI E LE PAROLE			Competenze chiave europee (22/05/2018)
		3 anni	4 anni	5 anni	
COSTITUZIONE	1.Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.	1.1 Acquisire nuovi vocaboli.	1.1 Acquisire nuovi vocaboli.	1.1 Arricchire il lessico.	Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
	2.Sa esprimere e	2.1 Raccontare semplici	2.1 Raccontare ed esprimere	2.1 Raccontare ed esprimere	Competenza imprenditoriale
	comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.	esperienze legate al proprio vissuto.	emozioni di esperienze legate al proprio vissuto.	emozioni di esperienze legate al proprio vissuto.	Competenza digitale
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'	4.Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.	4.1 Saper ascoltare e comprendere semplici storie.	4.1 Saper raccontare, ascoltare e comprendere narrazioni e la lettura di storie.	4.1 Saper raccontare, inventare, ascoltare e comprendere narrazioni.	
CITTADINANZA DIGITALE	6.Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.	6.1Sperimentare il linguaggio digitale, attraverso forme di gioco condiviso.	6.1Sperimentare il linguaggio digitale, attraverso forme di gioco condiviso.	6.1 Sperimentare il linguaggio digitale, attraverso forme di gioco condiviso. 6.2 Conoscere la terminologia di: pc, mouse, tastiera, schermo, LIM (vedi curricolo digitale)	

Nuclei Tematici	Traguardi di sviluppo delle competenze	OSA IL CORPO E IL MOVIMENTO		Competenze chiave europee (22/05/2018)	
		3 anni	4 anni	5 anni	
COSTITUZIONE	1.Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata scolastica.	1.1Apprendere buone abitudini socialmente condivise. 1.2 Familiarizzare con l'ambiente scolastico. 1.3 Accettare serenamente la routine quotidiana. 1.5 Sensibilizzare i corretti comportamenti del pedone bambino.	1.1 Apprendere buone abitudini socialmente condivise. 1.2 Muoversi in modo autonomo nell' ambiente scolastico. 1.3 Interiorizzare le regole della routine quotidiana. 1.5 Conoscere le principali regole per attuare comportamenti corretti nei vari ambienti (strada e luoghi pubblici vissuti).	1.1 Adottare comportamenti corretti seguendo le principali regole civili nel rispetto dell'ambiente e del materiale scolastico. 1.2 Sapersi muovere con disinvoltura nell' ambiente scolastico ed extrascolastico 1.3 Rispettare le regole della routine quotidiana. 1.4 Riconoscere ed esprimere emozioni. 1.5 Acquisire consapevolezza dei diritti e doveri come utente della strada e dei luoghi pubblici vissuti. 1.6 Riconoscere la simbologia stradale di base ed adattare comportamenti corretti del codice stradale.	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. Competenza imprenditoriale. Competenza digitale.
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'	2.Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.	2.1 Conoscere la propria identità sessuale (maschio, femmina). 2.2 Conoscere le principali norme alla base della cura personale e dell'igiene (ed. sanitaria). 2.3 Incoraggiare la scoperta di una varietà di alimenti.	2.1 Conoscere la propria identità sessuale (maschio, femmina). 2.2 Conoscere le principali norme alla base della cura personale e dell'igiene (ed. sanitaria). 2.3 Ampliare gradualmente il consumo degli alimenti nei corretti tempi di alimentazione.	2.1 Conoscere la propria identità sessuale (maschio, femmina). 2.2 Conoscere le principali norme alla base della cura personale e dell'igiene (ed. sanitaria). 2.3 Ampliare gradualmente il consumo degli alimenti nei corretti tempi di alimentazione.	

CITTADINANZA DIGITALE	4.Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.	4.1 Esercitare la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale.	4.1 Rafforzare la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale.	4.1 Potenziare la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale nell' utilizzo corretto dei dispositivi tecnologici. (vedi curricolo digitale)	

Nuclei Tematici	Traguardi di sviluppo delle competenze	OSA IMMAGINI, SUONI E COLORI			Competenze chiave europee (22/05/2018)
		3 anni	4 anni	5 anni	
COSTITUZIONE	1.Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	1.1 Recitare l'Inno nazionale in attività musicali.	1.1 Conoscere e recitare l'Inno nazionale in attività musicali. 1.2 Conoscere e riprodurre il simbolo della bandiera italiana.	1.1 Conoscere e recitare l'Inno nazionale in attività musicali. 1.2 Conoscere e riprodurre il simbolo della bandiera italiana.	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. Competenza imprenditoriale.
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITA'	3. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.	3.1 Partecipare con piacere a manifestazioni artistiche. 3.2 Sviluppare la sensibilità al bello artistico.	3.1 Partecipare con piacere a manifestazioni artistiche. 3.2 Sviluppare la sensibilità al bello artistico.	3.1 Partecipare con piacere a spettacoli teatrali, mostre d'arte e musei. 3.2 Sviluppare la sensibilità al bello artistico e alla tutela e rispetto del patrimonio culturale locale/nazionale.	Competenza digitale.
CITTADINANZA DIGITALE	2. Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.	2.1 Sperimentare nuove tecnologie.	2.1 Sperimentare nuove tecnologie.	2.1 Sperimentare nuove tecnologie, utilizzandole in modo corretto. (vedi curricolo digitale)	