



CURRICOLO di EDUCAZIONE CIVICA SCUOLA DELL'INFANZIA

**ISTITUTO COMPRENSIVO
COSTABISSARA – (VI)**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: ALFABETICA FUNZIONALE – COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Raccomandazione del Parlamento Europeo 22.05.2018 – Competenze chiave:	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE – COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
CAMPO DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE	
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI NAZIONALI	PERCORSI / ATTIVITA'	RIFERIMENTI LEGGE 92/19
<p>Il/La Bambino/a sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative;</p> <p>Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati;</p> <p>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.</p> <p>Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il circle time come routine: narrare esperienze personali, ascoltando gli altri e discutendo con loro; • Esprimere sentimenti e stati d'animo. Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni; • Esprimere valutazioni e considerazioni rispetto ad un vissuto, ad un avvenimento, ad un messaggio; • Giocare con le parole e le frasi; inventare rime, conte, semplici canzoncine; riflettere sulle parole e la loro struttura come gioco: onomatopee, nomi alterati... • Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative utilizzando diverse tecniche espressive. • Argomentare intorno a decisioni e scelte da assumere riguardo al gioco, al lavoro, ad esperienze da intraprendere; giustificare scelte e comportamenti portando le proprie ragioni e motivazioni • Ipotizzare regole per la vita quotidiana, per i giochi, per il lavoro e rappresentarle attraverso simboli iconici; • Giustificare le scelte con semplici spiegazioni; • Formulare proposte di lavoro, di gioco; • Confrontare la propria idea con quella altrui; • Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro; • Memorizzare e utilizzare vocaboli e semplici strutture comunicative in altre lingue; • Imparare e riprodurre canzoncine e filastrocche in lingua italiana e in altre lingue. 	<p>Art. 1 Art. 3 comma 1, lettera g Art. 3 comma 2</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

Raccomandazione del Parlamento Europeo 22.05.2018 – Competenze chiave:	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO	
TRAGUARDI DELLE INIDICAZIONI NAZIONALI	PERCORSI / ATTIVITA'	RIFERIMENTI LEGGE 92/19
<p>Il bambino raggruppa e ordina oggetti secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata;</p> <p>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata</p> <p>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>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi</p> <p>Ha familiarità' sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezza, pesi e altre quantità.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare oggetti, esaminarne le caratteristiche, registrare utilizzando simboli concordati • Collocare persone, fatti, eventi nel tempo: giorno//notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni • Riflettere sulla sequenzialità spazio temporale seguendo un osservare il proprio corpo, rappresentarlo, fare ipotesi sul suo funzionamento; dimostrare interesse per la salute e la sicurezza e sui comportamenti per garantirle • Osservare con attenzione fenomeni e ambienti naturali, rilevare i cambiamenti, rappresentarli, registrare dati e formulare ipotesi • Osservare organismi viventi nel loro habitat, prendersi cura di animali e piante, formulare ipotesi sulle condizioni dell'ambiente e la sua salvaguardia • Effettuare semplici esperimenti con materiali di largo uso, descriverne i passaggi, rappresentarli graficamente attraverso diagrammi e disegni, formulare conclusioni • Misurare spazi e oggetti utilizzando strumento di misura non convenzionali, eseguire le prime misurazioni di lunghezza, pesi e altre quantità' • Collocare oggetti secondo indicazioni date: avanti/ dietro, sopra/sotto, destra/sinistra • Stabilire la relazione esistente tra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali) 	<p>Art. 3 comma 1, lettere b), c), e), h)</p> <p>Art. 3, comma 2</p>

<p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali</p>		
---	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

<p>Raccomandazione del Parlamento Europeo 22.05.2018 – Competenze chiave:</p>	<p>COMPETENZA DIGITALE</p>	
<p style="text-align: center;">CAMPI DI ESPERIENZA</p>	<p style="text-align: center;">LA CONOSCENZA DEL MONDO - TUTTI</p>	
<p style="text-align: center;">TRAGUARDI DELLE INIDICAZIONI NAZIONALI</p>	<p style="text-align: center;">PERCORSI / ATTIVITA'</p>	<p style="text-align: center;">RIFERIMENTI LEGGE 92/19</p>
<p>Il bambino interagisce attraverso le tecnologie digitali, con l'aiuto e la supervisione dell'adulto</p> <p>Collabora attraverso le tecnologie digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Con la mediazione e la presenza dell'adulto, utilizzare la LIM o il computer per ricercare in rete materiali per il lavoro e la discussione: racconti, immagini, canzoni; • Con la mediazione e la presenza dell'adulto, utilizzare attivamente la LIM attraverso l'utilizzo di software specifici per l'esecuzione di giochi ed esercizi di tipo linguistico, matematico, topologico e di educazione civica; • Partecipare attivamente alle attività rispettando le regole, i ritmi le turnazioni. • Cooperare con gli altri nei giochi e nelle attività; • Confrontare la propria idea con quella degli altri; • Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse. 	<p>Art. 5 comma 1 Art. 5 comma 2, lettera b)</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPRENDITORIALE

Raccomandazione del Parlamento Europeo 22.05.2018 Competenze chiave:	COMPETENZA IMPRENDITORIALE	
CAMPI DI ESPERIENZA	TUTTI	
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI NAZIONALI	PERCORSI / ATTIVITA'	RIFERIMENTI LEGGE 92/19
Ipotizza e mette in atto soluzioni a problemi di esperienza Collabora con altri nel gioco e nel lavoro Pianifica semplici sequenze di azioni e procedure Assume iniziative e le porta a termine	<ul style="list-style-type: none"> Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni; Di fronte ad un problema sorto nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; Collaborare con altri per il gioco o nello svolgimento del lavoro. Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura 	Art. 1

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Raccomandazione del Parlamento Europeo 22.05.2018 Competenze chiave:	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	
CAMPI DI ESPERIENZA	IL SÉ E L'ALTRO/TUTTI	
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI NAZIONALI	PERCORSI / ATTIVITA'	RIFERIMENTI LEGGE 92/19
Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni	<ul style="list-style-type: none"> Discutere collettivamente intorno a temi di interesse comune, argomentando le proprie ragioni; ascoltare quelle degli altri, confrontarsi; 	Art. 1 Art. 3

<p>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>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>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della propria famiglia, della comunità e le mette a confronto con le 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>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.</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>	<ul style="list-style-type: none"> • Narrare eventi, esperienze, sentimenti, emozioni, usando termini sempre più pertinenti; • Ricostruire la storia personale attraverso i documenti, gli oggetti e le testimonianze; • Discutere e rappresentare le "strutture sociali" di diretta esperienza dei bambini: la famiglia, con componenti, ruoli, funzioni, la sezione, la scuola...; • Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare i dati raccolti; • A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano; riflettere sulle proprie emozioni in relazione a diverse situazioni; • Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola attraverso la costruzioni di cartelloni e/o elaborati vari. • Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni culturali della famiglia e della comunità di vita. • Visitare alcuni luoghi del quartiere e della città che possano rappresentare punti di riferimento per la comunità: parchi, monumenti, uffici pubblici, servizi...; • Partecipare alla vita civica e sociale anche con la collaborazione di associazioni di volontariato e del territorio; • Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della famiglia, della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. Allestire attività manipolative e motorie (costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le unicità; • Riflettere sulle regole in famiglia, a scuola, nella comunità e su chi le formula, le controlla, le fa rispettare; ipotizzare i ruoli di "autorità"; visitare la Direzione della scuola, il Comune; intervistare il Dirigente scolastico, Sindaco; • Stabilire incarichi e modalità del loro conferimento, procedure e organizzazioni per la gestione delle attività della sezione e della scuola; • Effettuare percorsi di educazione stradale anche con la partecipazione della Polizia Locale, come "autorità"; riflettere sul valore delle regole stradali come garanzia di sicurezza, benessere e libertà; 	<p>Art. 4, comma 1</p>
---	--	------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> • Ricercare nella Costituzione l'origine delle regole concordate o incontrate nella comunità e delle relazioni tra persone. 	
--	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

Raccomandazione del Parlamento Europeo 22.05.2018 – Competenze chiave:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
CAMPI DI ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI – IL CORPO E IL MOVIMENTO	
TRAGUARDI DELLE INIDICAZIONI NAZIONALI	PERCORSI / ATTIVITA'	RIFERIMENTI LEGGE 92/19
<p>Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p> <p>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.</p> <p>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 a scuola</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto; • Ascoltare brani musicali, anche appartenenti alla storia e alla tradizione, disegnarne le evocazioni emotive; • Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione brevi video visti; • Visitare musei e mostre; partecipare ad eventi musicali e spettacoli teatrali; visitare ambienti di rilevanza culturale, ambientale, paesaggistica (oasi naturali, borghi storici, monumenti, beni culturali e ambientali...) situati nella comunità di vita o nelle vicinanze; • Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date; partecipare attivamente a proposte di interpretazione corporea e musicale, esprimersi con creatività attraverso il disegno, la pittura e la manipolazione • Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date; ideare giochi e stabilirne le regole; • In una discussione con i compagni, individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto 	<p>Art.3 lettera g) Art. 3 comma 2</p>

<p>Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.</p> <p>Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.</p> <p>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p> <p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori di individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione;• Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc.;	
---	---	--