



PREMESSA

- Il percorso didattico di Educazione Civica di quest'anno scolastico si prefigge lo scopo di condurre i bambini ad acquisire piena consapevolezza del loro ruolo nel mondo, che vede nelle norme un nuovo senso di appartenenza rispettoso e partecipato.
- Il percorso partirà dall' identità di ciascun bambino e si muoverà idealmente verso gli altri e il mondo, e vede nei piccoli gesti di ogni giorno la nascita dei nuovi cittadini del mondo

SCHEDA PROGETTAZIONE ATTIVITA' EDUCAZIONE CIVICA

NUCLEI TEMATICI (indicati nelle Linee guida)	CAMPI DI ESPERIENZA	ARGOMENTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	
COSTITUZIONE <ul style="list-style-type: none"> • Partecipazione politica ed associazionismo • Identità ed appartenenza: Tradizioni, comunità e famiglia • Le diversità religiose e culturali 	Il sé e l'altro	Le regole di convivenza attraverso il gioco L'ambiente scuola Giochi per conoscersi Concetto di libertà, diritto e dovere Valorizzazione del gioco come risorsa privilegiata di apprendimento e relazione Valorizzazione delle relazioni sociali e affettive	<p style="text-align: center;">3-4 anni</p> Mettere in atto le prime regole di vita sociale rispettando gli esseri umani, la natura e gli animali.	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. • 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. • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. 	
	I discorsi e le parole	Filastrocche Attività linguistiche per sperimentare ed educare al "noi" Gioco di lettura simbolica. Associazione immagine simbolo e parola Ascolto, narrazione, drammatizzazione Dialogo continuo			<p style="text-align: center;">5 anni</p> Riconoscere e rispettare le più semplici norme morali e di vita sociale rispettando e valorizzando le differenze.
	Linguaggi, creatività, espressione	La bandiera italiana e i suoi colori L'inno nazionale Esplorazione e ricerca			
	Corpo e movimento	L'alimentazione: il menù quotidiano Le regole per mangiar sano: scoprire l'importanza della varietà, impegnarsi ad assaggiare i diversi cibi e a terminare le porzioni			
	La conoscenza del mondo	La pace e l'educazione al rispetto dell'altro e delle diversità culturali			

NUCLEI TEMATICI (indicati nelle Linee guida)	CAMPI DI ESPERIENZA	ARGOMENTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
LO SVILUPPO SOSTENIBILE <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza e tutela del patrimonio artistico e del territorio • Valorizzazione del paesaggio artistico e paesaggistico • Fonti rinnovabili e sviluppo sostenibile 	Il sé e l'altro	Caccia ai rifiuti: le diverse tipologie di rifiuti e la differenziazione	3-4 anni Riconosce le differenze tra il mondo naturale e quello artificiale. Riconoscere ciò che fa bene e ciò che fa male al proprio corpo in termini di alimenti e azioni. 4-5 anni Curare la propria persona, l'ambiente, gli oggetti personali, materiali comuni nella prospettiva della salute e dell'ordine. 5 anni Osservare, riconoscere e descrivere le differenti caratteristiche del mondo naturale ed artificiale	<ul style="list-style-type: none"> • Riferisce correttamente eventi del passato recente, sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. • 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
	I discorsi e le parole	Storie sugli alberi, la struttura, i cambiamenti e loro utilità La Festa dell'albero (21 novembre) La giornata internazionale della terra Come evitare gli sprechi: "Mi illumino di meno"		
	Linguaggi, creatività, espressione	Schede sull'alimentazione, sulla raccolta differenziata La Giornata Mondiale dell'Acqua (22 Marzo) La storia sul ciclo dell'acqua: "Gocciolina" Lavori di gruppo Drammatizzazione Lavoretto a tema Canzoni sul ciclo dell'acqua Il "riuso": creazione di oggetti con materiali di scarto		
	Corpo e movimento	La segnaletica stradale Il codice della strada per i pedoni e i ciclisti		
	La conoscenza del mondo	L'ambiente che ci circonda, un amico da rispettare la Giornata mondiale delle api (20 maggio): <ul style="list-style-type: none"> - insetti fondamentali per la vita del nostro pianeta, - senza le api, molto probabilmente scomparirebbero gran parte della varietà di piante, fiori e prodotti agricoli di cui ci nutriamo! 		

UCLEI TEMATICI (indicati nelle Linee guida)	CAMPI DI ESPERIENZA	ARGOMENTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
CITTADINANZA DIGITALE <ul style="list-style-type: none"> • Uso consapevole di internet • Procedure di sicurezza • Regole di comportamento in rete 	Il sé e l'altro	Tante faccine per capire le emozioni (emoticon)	3-4 anni Sperimentare e conoscere le nuove tecnologie e utilizzarle con curiosità per esplorare i materiali. 5 anni Esplorare e ricercare materiali adeguati alle esigenze nell'ambiente di vita utilizzando anche le nuove tecnologie.	<ul style="list-style-type: none"> • Si avvicina e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. • Si esprime attraverso varie forme d'arte utilizzando materiali e strumenti; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
	I discorsi e le parole	Canzoni tramite device		
	Linguaggi, creatività, espressione	Creazioni di immagini in pixel Sperimentazione del coding: andiamo a fare coding con l'ape sbadatella (avvio al pensiero logico informatico)		
	Corpo e movimento	Costruzione di percorsi Giochi per imparare a maneggiare il mouse		
	La conoscenza del mondo	Le frecce direzionali: schede strutturate sugli indicatori topologici (avanti, indietro, sinistra, destra) Presentazione del computer e delle sue parti		