

Curricolo della scuola dell'infanzia

L'EDUCAZIONE CIVICA NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA



La Legge all'articolo 2 prevede di avviare "iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza" fin dalla scuola dell'infanzia. Tutti i campi di esperienza individuati dalle Indicazioni nazionali possono concorrere, unitamente e distintamente, al graduale sviluppo della consapevolezza della identità personale, della percezione di quelle altrui, delle affinità e differenze che contraddistinguono tutte le persone, della scoperta dell'altro da sé e della progressiva maturazione del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere, della prima conoscenza dei fenomeni culturali, così come della consapevolezza che la propria esistenza si realizza all'interno di una società ampia e plurale, basata su regole, sul dialogo e sul confronto, che si manifesta in comportamenti rispettosi degli altri, dell'ambiente e della natura.

In particolare, il campo di esperienza "Il sé e l'altro" rappresenta l'ambito principale in cui i temi dei diritti e dei Doveri, del confronto aperto e rispettoso verso l'altro e verso le istituzioni trovano un primo spazio per essere incontrati, approfonditi e sperimentati nella concretezza della vita quotidiana.

Il campo di esperienza "Il corpo e il movimento" offre lo stimolo alla scoperta del sé corporeo, proprio e altrui, che richiede cura, attenzione, rispetto, a partire dalla corretta alimentazione e da un'adeguata igiene per arrivare all'assunzione di comportamenti a tutela della propria salute e sicurezza.

Attraverso "Immagini, suoni, colori" il bambino si accosta al mondo culturale, sviluppando il gusto del bello e la consapevolezza dell'importanza della cura del patrimonio artistico e culturale e della attenzione al decoro urbano.

L'approccio al multilinguismo del campo "I discorsi e le parole" è di stimolo al riconoscimento della ricchezza di un incontro con l'altro attraverso l'ascolto, la conoscenza reciproca, il dialogo.

Attraverso "La conoscenza del mondo" il bambino si pone domande e cerca risposte sull'ambiente, la natura, gli

animali, i fenomeni fisici e inizia a comprendere l'importanza del rispetto per il mondo naturale che lo circonda.

Nel nucleo fondante del numero e dello spazio, il bambino, attraverso esperienze di gioco, sperimenta equivalenze di quantità e valori, scambi e baratti, e inizia a utilizzare unità di misura più o meno convenzionali. Particolare rilevanza per l'acquisizione delle prime competenze di cittadinanza riveste il gioco di finzione, di immaginazione e di identificazione, che consente al bambino di sperimentare una pluralità di ruoli simulando esperienze di vita adulta quali, solo a titolo d'esempio, la compravendita, la preparazione di piatti e bevande, la circolazione stradale con diversi mezzi di trasporto.

Nel contesto sociale della scuola, attraverso le relazioni tra pari e con gli adulti, i bambini sviluppano il senso di appartenenza ad una comunità più ampia rispetto a quella familiare: scoprono che la libertà individuale ha come limite la libertà altrui, che il rispetto delle regole garantisce la tutela degli spazi e dei diritti di tutti, che la collaborazione e la cooperazione portano al conseguimento di risultati migliori rispetto all'azione del singolo.

Al termine del percorso triennale della scuola dell'infanzia è ragionevole attendersi quindi che ogni bambino abbia sviluppato alcune competenze di cittadinanza che si manifestano in comportamenti etici e prosociali.

- Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, è consapevole dell'importanza di un'alimentazione sana e naturale, dell'attività motoria, dell'igiene personale per la cura della propria salute.
- È attento alla propria sicurezza e assume comportamenti rispettosi delle regole e delle norme, nella scuola, negli ambienti esterni, per strada (ad esempio, conosce e rispetta i colori del semaforo, utilizza in modo corretto il marciapiede e le strisce pedonali). - Riconosce ed esprime emozioni, sentimenti e pensieri; è consapevole che anche gli altri provano emozioni, sentimenti e pensieri, cerca di capirli e rispettarli.
- Riconosce e rispetta le diversità individuali, apprezzando la ricchezza di cui ciascuna persona è portatrice. - Inizia a riconoscere che i contesti pubblici e privati sono governati da regole e limiti che tutti sono tenuti a rispettare; collabora con gli altri al raggiungimento di uno scopo comune, accetta che gli altri abbiano punti di vista diversi dal suo e gestisce positivamente piccoli conflitti.
- Assume e porta avanti compiti e ruoli all'interno della sezione e della scuola, anche mettendosi al servizio degli altri. - È capace di cogliere i principali segni che contraddistinguono la cultura della comunità di appartenenza e i ruoli sociali, conosce aspetti fondamentali del proprio territorio.
- Assume comportamenti rispettosi e di cura verso gli animali, l'ambiente naturale, il patrimonio artistico e culturale. - Sperimenta, attraverso il gioco, i concetti di scambio, baratto, compravendita, ha una prima consapevolezza del fatto che i beni e il lavoro hanno un valore; coglie l'importanza del risparmio e compie le prime valutazioni sulle corrette modalità di gestione del denaro. - Sa che da un utilizzo improprio dei dispositivi digitali possono derivare rischi e pericoli e che, in caso di necessità, deve rivolgersi ai genitori o agli insegnanti.

SEZIONE 3-4 ANNI

NUCLEI TEMATICI	CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI	OBIETTIVI	ATTIVITA'	ORE CERTIFICABILI
COSTITUZIONE LEGALITÀ, SOLIDARIETÀ	IL SÉ E L'ALTRO	Impara le prime regole della vita comunitaria.	Imparare a relazionarsi con adulti e compagni. Saper esprimere i propri bisogni. Sperimentare le prime forme di comunicazione.	Attività di routine: igiene personale e merenda ecologica.	4
	IL CORPO E IL MOVIMENTO	Comprende l'importanza di una alimentazione sana e naturale.	Riconoscere l'ambiente scuola come contesto nel quale vivere serenamente.	Giochi di conoscenza e socializzazione con attività di Brainstorming e visione di semplici storie sul bullismo.	2
	IMMAGINI, SUONI E COLORI	Usa il linguaggio per comunicare e interagire.	Ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco e nell'attività.	Conversazioni a grande gruppo e circle-time.	6
	I DISCORSI E LE PAROLE	Riconosce l'appartenenza a un gruppo.	Riflettere sulla lingua e scoprire la presenza di lingue diverse.	Narrazioni	
	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Rispetta le differenze e le idee degli altri.	Vivere con interesse la vita scolastica.	Giochi motori.	2
		Riconosce simboli che distinguono la nostra nazione e il territorio di appartenenza.	Rielaborare il simbolo della nostra bandiera attraverso attività plastiche.	Giochi motori rispettando le regole di civile convivenza.	
		Riconoscere la propria realtà ambientale.	Vivere con interesse la vita scolastica.	Laboratori grafico-pittorici e plastici per la realizzazione di gadget sull'accoglienza e bullismo (ventaglio, cartelloni e Silent Book).	3
		Mostra attenzione alle diverse culture.	Conoscere l'inno nazionale.	Attività grafico-pittoriche.	
			Riconoscere e rispettare le diversità individuali.	Attività sonore musicali.	3
				Attività di intercultura	

NUCLEI TEMATICI	CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI	OBIETTIVI	ATTIVITA'	ORE CERTIFICABILI
SVILUPPO SOSTENIBILE, EDUCAZIONE AMBIENTALE, CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO	IL SÉ E L'ALTRO	Assume comportamenti rispettosi e di cura verso gli animali, l'ambiente naturale, il patrimonio artistico e culturale.	Muoversi negli ambienti in modo adeguato.	Attività di semina e vendita del prodotto raccolto.	6
	IL CORPO E IL MOVIMENTO	Attua forme di rispetto e cura nei confronti della natura.	Esplorare l'ambiente usando diversi canali sensoriali.	Giochi di esplorazione.	
	IMMAGINI, SUONI E COLORI	Discrimina l'ambiente esterno, riconosce strade, segnaletica.	Imparare a prendersi cura degli spazi e dei materiali.	Attività grafico- pittoriche.	
	I DISCORSI E LE PAROLE	Sperimenta, attraverso il gioco, i concetti di scambio, baratto, compravendita; coglie l'importanza del risparmio e compie le prime valutazioni sulle corrette modalità di gestione del denaro.	Rispettare i beni comuni.	Osservazioni dentro e fuori l'ambiente scolastico.	3
	LA CONOSCENZA DEL MONDO	E' attento alla propria sicurezza e assume comportamenti rispettosi delle regole e delle norme, nella scuola, negli ambienti esterni, per strada.	Sapersi orientare negli spazi esterni.	Giochi di ruolo e simbolici.	
		E' capace di cogliere i principali segni che contraddistinguono la cultura della comunità.	Riprodurre con differenti modalità gli elementi del contesto.	Laboratori di classificazione.	
			Giocare con materiali naturali e saperli nominare.	Attività di ricerca e scoperta di materiali negli spazi esterni alla scuola.	4
			Acquisire una conoscenza dei «tesori» del proprio territorio.	Realizzazione di percorsi motori finalizzati alla conoscenza di simboli stradali.	
			Acquisire le principali norme di educazione stradale.	Uscita nel territorio per conoscere le strade, le piazze, i negozi.	
			Conoscere il proprio paese e familiarizzare con gli elementi che lo compongono.		

NUCLEI TEMATICI	CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI	OBIETTIVI	ATTIVITA'	ORE CERTIFICABILI
EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE	IL SÉ E L'ALTRO	Familiarizza con alcuni dispositivi tecnologici ed inizia a comprenderne l'uso.	Iniziare a utilizzare primi comandi comunicativi di programmazione (approccio al coding).	Primi percorsi motori e grafico- pittorici.	3
	IL CORPO E IL MOVIMENTO			Giochi motori negli ambienti interni ed esterni alla scuola	
	IMMAGINI, SUONI E COLORI		Seguire semplici percorsi sulla base di indicazioni verbali.	relativi ai primi concetti topologici.	
	I DISCORSI E LE PAROLE		Scoprire le nuove tecnologie come linguaggio di comunicazione.	Attività "Unplugged".	
	LA CONOSCENZA DEL MONDO		Risolvere semplici situazioni problematiche legate all'esperienza.	Utilizzo dei dispositivi digitali presenti a scuola (Digital Board, Tablet) Drammatizzazioni. Percorsi motori negli spazi della scuola.	
					TOTALE 33

SEZIONE 5 ANNI

NUCLEI TEMATICI	CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI	OBIETTIVI	ATTIVITA'	ORE CERTIFICABILI
COSTITUZIONE, LEGALITÀ, SOLIDARIETÀ	IL SÉ E L'ALTRO	Interiorizza le regole della vita comunitaria.	Consolidare l'autonomia, la fiducia in sé stessi e la collaborazione.	Conversazioni e laboratori con attività di gruppo finalizzate a uno scopo comune.	6
	IL CORPO E IL MOVIMENTO	Lavora in gruppo e progetta insieme agli altri. Partecipa a giochi con regole strutturate.	Organizzare giochi rispettando turni e ruoli.	Giochi di collaborazione con regole strutturate.	
	IMMAGINI, SUONI E COLORI		Comprendere l'importanza di una alimentazione sana e naturale.	Attività di Brainstorming, visione di semplici storie, drammatizzazioni, Role-playing sul bullismo.	2
	I DISCORSI E LE PAROLE		Comprendere che esiste un grande libro delle leggi che si chiama Costituzione.	Merenda ecologica	3
	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Riconosce simboli che distinguono la nostra nazione e il territorio di appartenenza.	Comprendere che tutti hanno diritti e doveri.	Laboratori grafico-pittorici e plastici con l'utilizzo di diversi materiali.	
		Sviluppa la padronanza della lingua italiana.	Riprodurre la bandiera italiana con tecniche differenti.	Giochi linguistici di ascolto e comprensione.	2
		Riconosce di vivere in un contesto multietnico.	Saper dialogare con adulti e compagni.	Conversazioni, riflessioni, racconti, laboratori finalizzati alla conoscenza dell'altro e di stili e abitudini diversi dai nostri.	
			Saper comprendere e rispettare i bisogni dell'altro.		
			Mostrare attenzione alle diverse culture.	Attività di intercultura	

NUCLEI TEMATICI	CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI	OBIETTIVI	ATTIVITA'	ORE CERTIFICABILI
SVILUPPO SOSTENIBILE, EDUCAZIONE AMBIENTALE, CONOSCENZA E TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO	IL SÉ E L'ALTRO IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI, SUONI E COLORI I DISCORSI E LE PAROLE LA CONOSCENZA DEL MONDO	Assume comportamenti rispettosi e di cura verso gli animali, l'ambiente naturale, il patrimonio artistico e culturale. Sperimenta, attraverso il gioco, i concetti di scambio, baratto, compravendita; coglie l'importanza del risparmio e compie le prime valutazioni sulle corrette modalità di gestione del denaro. E' attento alla propria sicurezza e assume comportamenti rispettosi delle regole e delle norme, nella scuola, negli ambienti esterni, per strada. Sviluppare il rispetto verso l'ambiente e il territorio avviando una consapevolezza ecologica. E' capace di cogliere i principali segni che contraddistinguono la cultura della comunità.	Esplorare l'ambiente usando diversi canali sensoriali. Sapersi orientare negli spazi esterni. Rispettare i beni comuni. Giocare con materiali naturali e saperli nominare. Sperimentare l'utilizzo di materiali naturali. Discriminare e denominare la composizione dei materiali.	Attività di semina delle piante nel giardino della scuola. Giochi di esplorazione. Attività grafico- pittoriche. Osservazioni dentro e fuori l'ambiente scolastico. Giochi di ruolo e simbolici. Conversazioni con scambio di ipotesi. Attività di seriazione e classificazione. Attività di vendita del prodotto raccolto in giardino.	3
			Acquisire le principali norme di educazione stradale.	Progetto Icaro	3
			Saper effettuare la raccolta differenziata.	Attività e giochi sulla raccolta differenziata. Narrazioni, conversazioni e riflessioni guidate.	5
			Riconoscere i luoghi principali delle istituzioni nel proprio paese.	Uscita nel territorio per conoscere il municipio, la caserma dei carabinieri.	2
					4

NUCLEI TEMATICI	CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI	OBIETTIVI	ATTIVITA'	ORE CERTIFICABILI
EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE	IL SÉ E L'ALTRO	Avvio al pensiero computazionale. Familiarizza con alcuni dispositivi tecnologici ed inizia a comprenderne l'uso.	Utilizzare codici per realizzare percorsi. Utilizzare materiale strutturato e non strutturato per abbinare scegliere, creare. Realizzare simboli da utilizzare all'interno di un gioco strutturato	Giochi didattici interattivi alla Digital Board con l'utilizzo della Piattaforma Word Wall (quiz, abbinamenti, schede flash, gira la ruota ecc..) e attività di coding con l'utilizzo di Code.org e Scratch Jr.	3
	IL CORPO E IL MOVIMENTO	Decodifica il linguaggio simbolico.	Padroneggiare prime attività di tipo logico. Dare indicazioni utilizzando le coordinate spazio- temporali.		
	IMMAGINI, SUONI E COLORI				
	I DISCORSI E LE PAROLE				
	LA CONOSCENZA DEL MONDO	Primi approcci al problem solving.			
					Totale 33