ISTITUTO COMPRENSIVO "SAN GIROLAMO" VENEZIA
Venezia, Cannaregio 3022/A, CAP 30121 Tel. 041 717336 – fax 041 721789
e – mail VEIC84200T@istruzione.it PEC VEIC84200T@pec.istruzione.it
Codice Scuola VEIC84200T Codice Fiscale 94071400272
Codice Univoco Ufficio: UF0I22

CURRICOLO EDUCAZIONE CIVICA INFANZIA TOMMASEO

PREMESSA

Cosi come prevedono le Linee Guida del 22/06/2020, per la Scuola dell'infanzia "tutti i campi di esperienza individuati dalle Indicazioni nazionali per il curricolo 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 progressiva maturazione del rispetto di sè e degli altri, della salute, del benessere, della prima conoscenza dei fenomeni culturali".

È proprio in questo suggerimento che ci viene dalle linee guida che troviamo tutti i nuclei principali che la scuola dell'infanzia deve sviluppare nell'insegnamento dell'Educazione Civica che da quest'anno trova un suo spazio istituzionale anche nel primo ordine di scuola.
Effettivamente i campi d'esperienza che sono il nostro ambito di movimento ci offrono la possibilità trasversale di lavorare sulle tematiche proposte: la consapevolezza di sé stessi del proprio corpo, dello spazio che occupiamo, dei nostri movimenti individuali ci permette di comprendere come relazionarsi con tutti gli altri mettendo in luce le peculiarità individuali in particolare quest'anno focalizzando gli aspetti relativi alla salute individuale e collettiva nel rispetto reciproco.

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

- Conoscenza della propria realtà territoriale ed ambientale (luoghi, storie, tradizioni)
- Sviluppare il senso di solidarietà e di accoglienza.
- Cogliere l'importanza del rispetto, della tutela, della salvaguardia ambientale per il futuro dell'umanità.

- Conoscenza delle principali norme alla base della cura e dell'igiene personale (prima educazione sanitaria).
- Acquisire minime competenze digitali
- Gestione consapevole delle dinamiche proposte all'interno di semplici giochi di ruolo

CAMPO DI ESPERIENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Il sè e l'altro	• Apprendere buone abitudini. • Sperimentare le prime forme di comunicazione e di regole con i propri compagni. • Rispettare le regole dei giochi. • Saper aspettare il proprio turno. • Sviluppare la capacità di essere autosufficienti. • Rafforzare l'autonomia, la stima di sé, l'identità. Sviluppare la capacità di accettare l'altro, di collaborare e di aiutarlo. • Conoscere la propria realtà territoriale ed ambientale (luoghi, storie, tradizioni) • Sviluppare il senso di solidarietà e di accoglienza. • Conoscere e rispettare l'ambiente. • Lavorare in gruppo, discutendo per darsi le regole di azione e progettare insieme.
I discorsi e le parole	• Acquisire nuovi vocaboli. • Sviluppare la capacità di comunicare anche con frasi di senso compiuto relativo all'argomento trattato. • Memorizzare canti e poesie. • Confrontare idee ed opinioni con i compagni e con gli adulti. Verbalizzare sulle informazioni date. • Esprimere le proprie esperienze come cittadino. • Confrontare idee ed opinioni con gli altri. • Saper raccontare, inventare, ascoltare e comprendere le narrazioni e la lettura di storie.

Immagini, suoni e colori	• Rielaborare graficamente i contenuti espressi. • Favorire la partecipazione e stimolare l'alunno nell'utilizzo di nuovi dispositivi tecnologici per promuovere la formazione di una cultura digitale basata sull'uso costruttivo degli schemi digitali. • Rielaborazione grafico-pittorica-manipolativa e musicale dei contenuti appresi. • Formulare piani di azione, individuali e di gruppo. • Scegliere con cura materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare
Corpo e movimento	• Conquistare lo spazio e l'autonomia. • Controllare e coordinare i movimenti del corpo. • Conoscere il proprio corpo. • Acquisire i concetti topologici. • Muoversi spontaneamente o in modo spontaneo o guidato in base a suoni o ritmi. • Muoversi con una certa dimestichezza nell'ambiente scolastico. Percepire i concetti di "salute e benessere". • Muoversi con destrezza e correttezza nell'ambiente scolastico e fuori. • Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, ritmiche ed espressive del corpo.
La conoscenza del mondo	• Osservare per imparare. • Contare oggetti, immagini, persone, aggiungere, togliere e valutare le quantità. • Ordinare e raggruppare. • Collocare persone, fatti ed eventi nel tempo. • Ricostruire ed elaborare successioni e contemporaneità. Registrare regolarità e cicli temporali. • Localizzare e collocare se stesso, oggetti

	e persone. • Percepire la differenza tra oggetti antichi e moderni, tra costruzioni recenti e storiche.