

SCUOLA DELL'INFANZIA: "SENSIBILIZZAZIONE ALLA CITTADINANZA RESPONSABILE."

	INDICAZIONI NAZIONALI 2012	LINEE GUIDA 2020	AGENDA 2030
RIFERIMENTI NORMATIVI	La Scuola dell'infanzia si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza. Vivere le prime esperienze di cittadinanza significa scoprire l'altro da sé e attribuire progressiva importanza agli altri, ai loro bisogni e rendersi conto della necessità di stabilire regole condivise; implica il primo esercizio del dialogo fondato.. sull'attenzione al punto di vista dell'altro e alle diversità di genere, il primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti... di un comportamento rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura.	Un'attenzione particolare merita l'introduzione dell'educazione civica nella scuola dell'infanzia, prevista dalla Legge, con l'avvio di iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza responsabile. 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 sé e degli altri, della salute, del benessere, della prima conoscenza dei fenomeni culturali.	L'Agenda 2030 riconosce lo stretto legame tra il benessere umano e la salute dei sistemi naturali e la presenza di sfide comuni che tutti i paesi sono chiamati ad affrontare. Nel farlo, tocca diversi ambiti, interconnessi e fondamentali per assicurare il benessere dell'umanità e del pianeta: dalla lotta alla fame all'eliminazione delle disuguaglianze, dalla tutela delle risorse naturali all'affermazione di modelli di produzione e consumo sostenibili. L'agenda ci segnala 17 obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile. Si tratta di traguardi fondamentali, "Obiettivi comuni" che riguardano tutti i Paesi e tutti gli individui: nessuno ne è escluso, né deve essere lasciato indietro lungo il cammino, necessario per portare il pianeta verso la strada della sostenibilità.
NUCLEI TEMATICI	COSTITUZIONE	SVILUPPO SOSTENIBILE	CITTADINANZA DIGITALE
ARGOMENTI	• REGOLE CONVIVENZA • EDUCAZIONE STRADALE • INNO • BANDIERA	• SALUTE • EDUCAZIONE ALIMENTARE • EDUCAZIONE PSICOMOTORIA • AMBIENTE: natura/animali	• FUNZIONI E USO COMPUTER E ARTEFATTI TECNOLOGICI. • REGOLE DI NAVIGAZIONE SICURA CON LA MEDIAZIONE

	• ENTI LOCALI • COSTITUZIONE	• PROTEZIONE CIVILE	DI UN ADULTO.
Dalle Indicazioni Nazionali 2012	IL SE' E L'ALTRO →	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	
CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI nella sensibilizzazione alla CITTADINANZA RESPONSABILE.	Questo campo rappresenta l'ambito elettivo in cui i temi dei diritti e dei doveri, del funzionamento della vita sociale, della cittadinanza e delle istituzioni trovano una prima "palestra" per essere guardati ed affrontati concretamente.	• Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e delle città. • Sviluppa il senso dell'identità personale, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. • 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.	
	IMMAGINI, SUONI, COLORI →	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	
	Il bambino si confronta con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione come spettatore e come attore. La scuola può aiutarlo a familiarizzare con l'esperienza della multimedialità (fotografia, cinema, televisione, digitale) favorendo un contatto attivo con i "media" e la ricerca della loro possibilità espressiva e creativa.	• Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. • 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.	
	CONOSCENZA DEL MONDO →	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	
	I bambini esplorano continuamente la realtà e imparano a riflettere sulle proprie esperienze descrivendole, rappresentandole, riorganizzandole con diversi criteri.	• Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti. • Traguardi dell'AGENDA 2030	

	La curiosità e le domande sui fenomeni naturali, su se stessi e sugli organismi viventi e su storie, fiabe e giochi tradizionali con riferimenti matematici, possono cominciare a trovare risposte guardando sempre meglio i fatti del mondo, cercando di capire come e quando succedono, intervenendo per cambiarli e sperimentando gli effetti dei cambiamenti.	
	I DISCORSI E LE PAROLE	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE
	La scuola dell'infanzia ha la responsabilità di promuovere in tutti i bambini la padronanza della lingua italiana, rispettando l'uso della lingua di origine. La vita di sezione offre la possibilità di sperimentare una varietà di situazioni comunicative ricche di senso, in cui ogni bambino diventa capace di usare la lingua nei suoi diversi aspetti, acquista fiducia nelle proprie capacità espressive, comunica, descrive, racconta, immagina.	• Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
	IL CORPO E IL MOVIMENTO	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

	Il corpo ha potenzialità espressive e comunicative che si realizzano in un linguaggio caratterizzato da una propria struttura e da regole che il bambino impara a conoscere attraverso specifici percorsi di apprendimento: le esperienze motorie consentono di integrare i diversi linguaggi, di alternare la parola e i gesti, di produrre e fruire musica, di accompagnare narrazioni, di favorire la costruzione dell'immagine di sé e l'elaborazione dello schema corporeo.	• 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.
--	---	--

CURRICOLO

NUCLEO TEMATICO	COSTITUZIONE (Fondamento della convivenza e del patto sociale del nostro Paese).
ARGOMENTI	- Ordinamento dello Stato, delle Regioni, degli Enti territoriali e delle Organizzazioni Internazionali, partendo dalle realtà più vicine e vissute dai bambini: <u>la famiglia e la scuola</u> e privilegiando le REGOLE DELLA CONVIVENZA CIVILE. - INNO - BANDIERA NAZIONALE.
Competenze mirate	

IL SE' E L'ALTRO IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI, SUONI, COLORI I DISCORSI E LE PAROLE <i>Competenze europee</i> <i>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</i> <i>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</i> <i>COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA</i>	• Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. • Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. • Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. • Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio. • Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità. • Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole ; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune. (Con particolare riferimento ai comportamenti anti COVID). • Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura). • Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza. • Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana.
Abilità	Conoscenze
Competenze sociali e civiche. • Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio Socializzato. • Rispettare i tempi degli altri.	• Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune ,Parrocchia....). • Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. • Regole per la sicurezza in casa, a scuola , nell'ambiente, in strada. • Regole della vita e del lavoro in classe.

• Collaborare con gli altri. • Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili. • Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. • Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni. • Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni). • Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro. • Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse. • Scambiare giochi, materiali, ecc... • Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. • Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e ne lavoro.	• Comportamenti e regole ANTI COVID.
Consapevolezza ed espressione culturale. (IL CORPO E IL MOVIMENTO) • Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e cura di sé. • Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi. • Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza. (IMMAGINI, SUONI COLORI) • Partecipare attivamente ad attività di gioco	• Regole di igiene del corpo e degli ambienti. • Pericoli presenti nell'ambiente. • Comportamenti sicuri. • Comportamenti e regole ANTI COVID. • Gioco simbolico.

simbolico. • Utilizzare diversi materiali per rappresentare. • Partecipare attivamente al canto corale, sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri.	• Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea.
Comunicazione nella madrelingua. • Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.	• Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.
Utenti destinatari	Alunni della Scuola dell'Infanzia
Prerequisiti	Disponibilità all'ascolto, inserimento nell'ambiente scolastico, disponibilità ad accettare semplici regole di convivenza.
Fase di applicazione	<i>Tutto l'Anno Scolastico, declinando il curricolo all'interno delle varie U.D.A.</i>
Tempi	Nel corso dell'anno scolastico, in occasione di tempi, ricorrenze e festività particolari (Accoglienza, Festa della Repubblica, ecc.).
Esperienze attivate	Manipolazioni, <i>letture, ricerche, visione di video, ascolto</i>
Metodologia	Circle time, attività laboratoriali, role play, drammatizzazione
Risorse umane (interne)	<i>Docenti di sezione</i>
Strumenti	Materiale di facile consumo, schede strutturate, libri, CD, risorse reperibili in Internet.
Valutazione	Rubrica di valutazione /autobiografia cognitiva

CURRICOLO

NUCLEO TEMATICO	SVILUPPO SOSTENIBILE
ARGOMENTI	- Educazione alla salute. - Tutela dell'ambiente.

	- Rispetto per gli animali e per i beni comuni. - Protezione Civile. - Agenda 2030.
Competenze mirate LA CONOSCENZA DEL MONDO IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI, SUONI, COLORI I DISCORSI E LE PAROLE IL SE' E L'ALTRO <i>Competenze europee</i> COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	• Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura. • Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità. • Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.. • Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita. • Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi. • Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi di esperienza.

<i>COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA</i> <i>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</i> SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA	• Conoscere elementi dell' ambiente e della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. • Trovare soluzioni nuove a problemi incontrati nelle esperienze; adottare strategie di problem solving.
Abilità	Conoscenze
Competenze di base in matematica, scienza e tecnologia. • Porre domande sulle cose e la natura. • Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi. • Individuare l'esistenza di problemi e della	• L'ambiente circostante (il giardino, l'ambiente stradale, il fiume, il mare, ecc.) • Ciclicità stagionale. • Riciclo dei rifiuti. • Inquinamento.

possibilità di affrontarli e risolverli. • Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine. • Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati.	• Importanza di una corretta alimentazione.
Consapevolezza ed espressione culturale (IL CORPO E IL MOVIMENTO) • Distinguere, con riferimento ad esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute. (IMMAGINI, SUONI, COLORI) • Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione (disegno, pittura, attività manipolative ..).	• COMPORTAMENTI E REGOLE ANTI COVID. • I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri. • Corretta alimentazione. • Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, corporea. • Gioco simbolico.
Comunicazione nella madrelingua • Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.	• Principali strutture della lingua italiana. • Elementi di base delle funzioni della lingua.

Competenze sociali e civiche	
• Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali. • Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro.	• Usi e costumi del proprio territorio e degli altri Paesi. • Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada. • COMPORTAMENTI E REGOLE ANTI COVID.
Spirito di iniziativa e intraprendenza	
• Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, e di un compito eseguito. • Formulare ipotesi di soluzione • Giustificare le scelte con semplici spiegazioni • Formulare proposte di lavoro, di gioco, ecc.	• Sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco.
Utenti destinatari	Alunni della Scuola dell'Infanzia
Prerequisiti	Capacità di osservazione, porsi domande e provare a ricercare possibili soluzioni, conoscenza delle basilari abitudini in fatto di alimentazione, rispetto , salvaguardia dell'ambiente e regole di convivenza civile.
Fase di applicazione	<i>Tutto l'Anno Scolastico ,declinando il curricolo all'interno delle varie U.D.A .</i>
Tempi	Nel corso dell'anno scolastico, in occasione di tempi, ricorrenze e festività particolari (Giornata della terra, ecc.)
Esperienze attivate	Attività di manipolazione, <i>letture, ricerche, visione di video, ascolto</i>
Metodologia	Circle time, attività laboratoriali, role play, drammatizzazione
Risorse umane (interne)	<i>Docenti di sezione</i>
Strumenti	Materiale di facile consumo, schede strutturate, libri, CD, risorse reperibili in Internet.
Valutazione	Rubrica di valutazione /autobiografia cognitiva.

NUCLEO TEMATICO	CITTADINANZA DIGITALE
------------------------	------------------------------

ARGOMENTI	● FUNZIONI E USO COMPUTER E ARTEFATTI TECNOLOGICI. ● REGOLE DI NAVIGAZIONE SICURA CON LA MEDIAZIONE DI UN ADULTO.
Competenze mirate LA CONOSCENZA DEL MONDO IMMAGINI, SUONI, COLORI I DISCORSI E LE PAROLE IL SE' E L'ALTRO IL CORPO E IL MOVIMENTO <i>Competenze europee</i> COMPETENZA DIGITALE: Competenze di base in matematica, scienza e tecnologia. Consapevolezza ed espressione culturale. Comunicazione nella madrelingua. Competenze sociali e civiche. IMPARARE AD IMPARARE	● Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. ● Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura). ● Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze. ● Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. ● Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.(In riferimento all'uso degli strumenti tecnologici)

	• Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.
Abilità	Conoscenze
Competenze di base in matematica, scienza e tecnologia. • Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi. • Costruire modelli di rappresentazione della realtà.	• Funzione e funzionamento di semplici manufatti tecnologici. • Simboli, mappe e percorsi.
Consapevolezza ed espressione culturale ((IMMAGINI, SUONI, COLORI) • Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse. (IL CORPO E IL MOVIMENTO) • Coordinare i movimenti in attività che richiedono l'esecuzione di semplici percorsi-	• Tecniche di rappresentazione con gli strumenti digitali (es..Power Point, e book, ecc.) • Regole per eseguire semplici percorsi di CODING UNPLUGGED.
Comunicazione nella madrelingua • Descrivere e raccontare le esperienze relative ai percorsi eseguiti utilizzando un linguaggio appropriato.	• Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni . • Prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando le tecnologie digitali e i nuovi media.

Competenze sociali e civiche	
● Rispettare le regole di convivenza e le norme di sicurezza riferite all'uso delle tecnologie.	● Regole di convivenza civile (es.: nella DAD: rispettare i tempi degli altri, collaborare con i compagni, spegnere i microfoni, aspettare il turno di parola, ecc.) ● Importanza della presenza di un adulto nel corso della navigazione in rete.
IMPARARE AD IMPARARE	
● Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati, letti dagli adulti, filmati con esperienze vissute e conoscenze già possedute. ● Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni tratte da testi, da filmati, ecc. ● Compilare semplici tabelle. ● Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.	● Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro ● Sequenze logico-temporali ● Schemi, tabelle.
Utenti destinatari	Alunni della Scuola dell'Infanzia
Prerequisiti	Capacità di eseguire semplici percorsi motori , conoscenze di base per l'utilizzo del PC., conoscenza di semplici regole della vita di relazione nell'uso delle tecnologie.
Fase di applicazione	Tutto l'Anno Scolastico, declinando il curricolo all'interno delle varie U.D.A
Tempi	Tutto l'Anno Scolastico, all'interno delle UDA che richiedono anche le competenze digitali.
Esperienze attivate	Percorsi, mappe, CODING UNPLUGGED, Coding con il robot, Uso del PC.
Metodologia	Percorsi strutturati in piccoli gruppi, utilizzo di schede, ecc.
Risorse umane (interne)	Docenti di sezione
Strumenti	Materiale di facile consumo, gioco del Robot, PC, CHIAVETTA USB, STAMPANTE.
Valutazione	Rubrica di valutazione /autobiografia cognitiva.