

Istituto Comprensivo “A. Gramsci”
SCUOLA DELL’INFANZIA
PROGETTAZIONE ANNUALE
DISCIPLINA: EDUCAZIONE CIVICA

COMPETENZE CHIAVE DI RIFERIMENTO

- Competenza in materia di cittadinanza
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L’ alunno ha rispetto per se stesso e gli altri e conosce le regole basilari della convivenza civile.
- Ha familiarizzato con i principi più elementari di educazione alla salute e benessere psicofisico

NUCLEI TEMATICI Costituzione Sviluppo sostenibile Cittadinanza digitale	CAMPI DI ESPERIENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
---	----------------------------	---------------------------------------	------------------

	<p>IL SE' E L'ALTRO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere e rispettare le prime regole di convivenza e interagire con gli altri ✓ Sviluppare il senso di appartenenza alla scuola e alla famiglia ✓ Collaborare e cooperare attivamente nelle attività di routine ✓ Comprendere e condividere gli stati emotivi altrui ✓ Consolidare i valori dell'amicizia, della condivisione e dell'amore 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscenza del significato della dignità come rispetto, attraverso il soddisfacimento dei propri e altrui bisogni-diritti ✓ Le principali emozioni: benessere e malessere ✓ Riflessione, letture, conversazioni sui valori dell'amicizia, della solidarietà e della collaborazione
	<p>IL CORPO IN MOVIMENTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rispetta semplici regole di cura personale ✓ Capire l'importanza di una corretta alimentazione ✓ Rispettare le regole di gioco e di comportamenti ✓ Identificare e rispettare il proprio e l'altrui spazio di movimento ✓ Orientarsi nel reticolo del coding 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Il corpo ed i suoi elementi ✓ La funzione del corpo: gesti, movimenti, espressioni ✓ Regole d'igiene del corpo e degli alimenti ✓ Le regole dei giochi ✓ Familiarizzazione con le sequenze
	<p>IMMAGINI SUONI COLORI</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Effettuare giochi simbolici e di ruolo ✓ Esprimere graficamente i propri vissuti ✓ Sviluppare il senso critico ✓ Identificare i segnali digitali dei robot in dotazione 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Racconti, spettacoli, filmati, colori, brani musicali ✓ Fenomeni sonori: suoni, rumori, ritmi del corpo e dell'ambiente ✓ Tecniche di manipolazione

	I DISCORSI E LE PAROLE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Manifestare ed esprimere i bisogni in modo adeguato all'età ✓ Riconoscere le manifestazioni delle emozioni anche attraverso i racconti, le immagini o i supporti multimediali ✓ Descrivere concretamente le situazioni esperienziali positive/negative 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ L'empatia: confronto e rispetto delle opinioni altrui ✓ Funzione delle regole nei diversi contesti di vita quotidiana ✓ Le relazioni positive ✓ Acquisire linguaggio digitale coding
	LA CONOSCENZA DEL MONDO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Distinguere i ritmi della scansione della giornata scolastica ✓ Formulare ipotesi e previsione di eventi ✓ Conoscere l'ambiente culturale e le sue tradizioni ✓ Mostrare attenzione e riconoscere le diversità culturali ✓ Differenziare i rifiuti ✓ Limitare gli sprechi 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscenza di espressioni culturali diverse ✓ Rispetto dell'ambiente ✓ Regolamenti da adottare in caso di emergenza ✓ Semplici norme del codice stradale ✓ Coding

Metodologia

- Apprendimento collaborativo e cooperativo per una costruzione condivisa delle conoscenze.
- Problematizzazione
- Brainstorming per una ricognizione delle conoscenze ingenuie e spontanee possedute dagli alunni, del loro vissuto esperienziale.
- Attività laboratoriali

Mezzi e strumenti

Nella scelta si terrà conto delle risorse presenti nel corso dell'anno nel plesso, nell'istituto e nell'ambito del territorio, nonché dei necessari strumenti compensativi in caso di presenza di alunni con BES.

Verifica degli apprendimenti (per rilevare l'acquisizione di conoscenze e abilità disciplinari)

La verifica si realizza durante il processo di apprendimento e consiste nella raccolta di informazioni che servono appunto per "verificare" se il processo si sta compiendo nel modo giusto e nel caso contrario per attivare procedure compensative e migliorative: la verifica dunque non ha funzione misurativa, ma funzione informativa, migliorativa e proattiva.

- Prove semi-strutturate
- Prove aperte
- Prove pratiche

Valutazione (per rilevare il progressivo raggiungimento dei traguardi di competenza)

La valutazione avviene alla fine del processo per accertare il livello di graduale acquisizione degli apprendimenti e delle competenze.

- Osservazioni sistematiche