

La Scuola dell'Infanzia

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, 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. Attraverso la mediazione del gioco, delle attività educative e didattiche e delle attività di routine i bambini potranno essere guidati ad esplorare l'ambiente naturale e quello umano in cui vivono e a maturare atteggiamenti di curiosità, interesse, rispetto per tutte le forme di vita e per i beni comuni. Il costante approccio concreto, attivo e operativo all'apprendimento potrà essere finalizzato anche alla inizializzazione virtuosa ai dispositivi tecnologici, rispetto ai quali gli insegnanti potranno richiamare i comportamenti positivi e i rischi connessi all'utilizzo, con l'opportuna progressione in ragione dell'età e dell'esperienza.

EDUCAZIONE CIVICA - SCUOLA DELL'INFANZIA

(Fonti normative di riferimento: Decreto Ministeriale n. 254/2012 “Indicazioni Nazionali per il curricolo della Scuola dell’Infanzia e del primo ciclo di istruzione”; Decreto Ministeriale n. 183/2024 – Allegato A)

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, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto.
- È attento alla propria sicurezza e assume comportamenti rispettosi delle regole e delle norme, nella scuola, negli ambienti esterni, per strada.
- Riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui
- Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole e i limiti del comportamento, nei contesti privati e pubblici, che tutti sono tenuti a rispettare.
- Assume e porta avanti compiti e ruoli all'interno della sezione, 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
- Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.
- Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze
- 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.

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE E ATTIVITA'
• Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione progressivamente consapevole delle proprie esigenze e delle proprie emozioni, riconosciute ed espresse in modo adeguato. COST • Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. COST • Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. COST • Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con i pari, iniziando a percepire l'altrui punto di vista e le differenze. COST • Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. COST • Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; conoscere alcuni	• Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia. • Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. • Iniziare a riconoscere ed esprimere verbalmente le proprie emozioni. • Collaborare con gli altri. • Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili. • Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale. • Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno. • Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, gli insegnanti, 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	Conoscenze • Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza • Significato della regola. • Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza. • Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada. • Norme igieniche per la cura della persona. • Regole della vita e del lavoro in classe. • Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da alunni provenienti da altri luoghi) • Le parti della smartboard e la loro funzione • Emoticon e loro significato • Salute e benessere digitali e i rischi della rete <u>Proposte di attività</u> • A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di emozioni, individuare quelle espresse e ipotizzare situazioni che le causano. • Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; Paese di provenienza; abitudini alimentari....;

fondamentali servizi presenti nel territorio. COST - 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. SV. EC. E SOST - Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi connessi all'uso delle tecnologie. CITT. DIG. - Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni con l'aiuto dell'insegnante. CITT. DIG.	modalità diverse. - Scambiare giochi, materiali, ecc... - Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. - Aiutare i compagni più piccoli e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto. - 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 - Conoscere le prime norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali.	- rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni - Costruire cartelloni o modelli per illustrare il corpo umano, gli organi, le loro funzioni; - Adottare comportamenti corretti per la salvaguardia della salute e del benessere personale e della sicurezza, propria e altrui, nei contesti di vita quotidiana - Praticare la raccolta differenziata e corretti comportamenti di tutela dell'ambiente, in contesti familiari e scolastici; attività di riciclo creativo del materiale riciclato (Ridurre — Riutilizzare - Riciclare) - Praticare attività di Educazione Stradale - Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare - Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza - Ricoprire incarichi all'interno della sezione - Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti - Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini
--	---	--

		non nativi. Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità. • Realizzare giochi simbolici e di ruolo come il mercato, il negozio, ... • Discutere intorno alle potenzialità delle tecnologie e ai possibili rischi; • ipotizzare semplici regole di comportamento per evitarli e per garantire il rispetto di tutti • Uscite didattiche tematiche sul territorio • Partecipazione ad eventi e manifestazioni legati al territorio • Partecipazione ad eventi di solidarietà • Incontri con ONLUS solidali, partecipazione giornate di solidarietà organizzate dall'associazione Africasottosopra • Partecipazione al progetto "Sostegno scolastico a distanza" promosso dall'associazione Africa Sottosopra • Adesione progetti promossi dalla "fondazione Benetton" legate alla scoperta ed alla valorizzazione del Territorio • Celebrazione giornate Internazionali: Festa dei Nonni, Festa dell'Albero, giornata dei Diritti dell'infanzia, Giornata della gentilezza, Giornata dei Calzini spaiati, Water day, giornata della consapevolezza sull'autismo, ...; • Partecipazione a progetti di educazione ambientale: Progetto Tirreno Eco schools, • Partecipazione a progetti di
--	--	--

		educazione alla lettura: “Io leggo perché”, Nati per Leggere • Iniziative extracurricolari realizzate tramite la partecipazione a vari PNRR: • Con la mediazione e la presenza dell'adulto, utilizzare la Smartboard o il computer per ricercare in rete materiali • per il lavoro e la discussione: documenti, opere d'arte, documentari, filmati, racconti, musica ...; • Utilizzare attivamente la Smartboard per le attività; • Eseguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico utilizzando dotazioni digitali (smartboard, ambiente immersivo, ...) • Dare semplici istruzioni utilizzando dotazioni digitali (smartboard, ambiente immersivo, ...) per realizzare percorsi. • Ricostruire due/tre sequenze narrative di una storia utilizzando il mezzo tecnologico. • Utilizzare nuovi vocaboli relativi alle tecnologie informatiche
--	--	---