



**Programmazione didattico-educativa di istituto  
 SCUOLA dell'Infanzia**

**EDUCAZIONE CIVICA**

**NUCLEO CONCETTUALE: COSTITUZIONE**

**Traguardo allo sviluppo delle competenze n. 1**

**Porre attenzione alla propria sicurezza e assumere comportamenti rispettosi delle regole e delle norme, nella scuola dell'Infanzia, negli ambienti esterni, per strada (ad esempio conosce e rispetta i colori del semaforo, utilizza in modo corretto il marciapiede e le strisce pedonali).**

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	
	<b>CONOSCERE</b>	<b>SAPER FARE</b>
<b>Livello 0</b> Rispettare le regole all'interno dell'ambiente familiare ed educativo.		
<b>3 anni</b> Rispettare le regole all'interno della scuola dell'infanzia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il concetto basilare di regola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sperimentare le prime regole sociali</li> </ul>

[www.icsbonvesin.edu.it](http://www.icsbonvesin.edu.it)

<p><b>4 anni</b>                  Con l'aiuto dell'adulto porre attenzione alla propria sicurezza e assumere comportamenti rispettosi delle regole e delle norme.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Il concetto di regola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Rispettare le regole condivise</li> </ul>
<p><b>5 anni</b>                  Porre attenzione alla propria sicurezza e assumere comportamenti rispettosi delle regole e delle norme, nella scuola dell'infanzia, negli ambienti esterni, per strada (ad esempio conosce e rispetta i colori del semaforo, utilizza in modo corretto il marciapiede e le strisce pedonali).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● I comportamenti prosociali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Partecipare alla realizzazione di semplici regolamenti sociali (cartelloni, disegni, simboli...)</li> </ul>

<p><b>NUCLEO CONCETTUALE: COSTITUZIONE</b></p>		
<p align="center"><b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.2</u></b>                  Essere capace di cogliere i principali segni che contraddistinguono la cultura della comunità di appartenenza e i ruoli sociali, conoscere aspetti fondamentali del proprio territorio.</p>		
<p><b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b></p>	<p align="center"><b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b></p>	
	<p align="center"><b>CONOSCERE</b></p>	<p align="center"><b>SAPER FARE</b></p>

<p><b>Livello 0</b>          Saper riconoscere la propria appartenenza ad un gruppo (a casa e a scuola).</p>		
<p><b>3 anni</b>          Saper riconoscere la propria appartenenza alla comunità scolastica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il gruppo di appartenenza familiare e scolastico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orientarsi nell'ambito familiare e scolastico</li> </ul>
<p><b>4 anni</b>          Saper riconoscere i principali segni che contraddistinguono la cultura della comunità di appartenenza e gli aspetti fondamentali del proprio territorio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gli usi e i costumi della comunità di appartenenza e gli aspetti fondamentali del proprio territorio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppare il senso di appartenenza alla comunità familiare e scolastica</li> </ul>
<p><b>5 anni</b>          Essere capace di cogliere i principali segni che contraddistinguono la cultura della comunità di appartenenza e i ruoli sociali, conoscere aspetti fondamentali del proprio territorio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gli usi, i costumi, le tradizioni, le feste della propria cultura di appartenenza, i ruoli sociali</li> <li>• Gli aspetti fondamentali del proprio territorio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere l'appartenenza alla propria comunità scolastica e familiare</li> </ul>

**NUCLEO CONCETTUALE: COSTITUZIONE**

**Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.3**

**Assumere e portare avanti compiti e ruoli all'interno della sezione e della scuola, anche mettendosi al servizio degli altri.**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<b>Livello 0</b> Percepire e riconoscere compiti e ruoli a casa e a scuola.		
<b>3 anni</b> Assumere i compiti in sezione.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• I principali compiti dei bambini in sezione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cimentarsi nei primi compiti in sezione</li> </ul>
<b>4 anni</b> Assumere compiti e ruoli all'interno della sezione.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compiti e ruoli dei bambini in sezione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sperimentare e portare a termine i principali compiti e ruoli in sezione</li> </ul>
<b>5 anni</b> Assumere e portare avanti compiti e ruoli all'interno della sezione e della scuola anche mettendosi al servizio degli altri.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incarichi e ruoli in sezione e nella scuola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Portare a termine un incarico ricevuto dall'insegnante e/o aiutare un compagno in difficoltà</li> </ul>

**NUCLEO CONCETTUALE: COSTITUZIONE**

**Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.4**

**Avere un rapporto positivo con la propria corporeità, essere consapevole dell'importanza di un'alimentazione sana e naturale, dell'attività motoria, dell'igiene personale per la cura della propria persona.**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
-------------------------	----------------------------

<b>NUCLEO CONCETTUALE: COSTITUZIONE</b>		
	<b>CONOSCERE</b>	<b>SAPER FARE</b>
<b>Livello 0</b> Percepire e riconoscere se stesso.		
<b>3 anni</b> Riconoscere se stesso nel contesto familiare e nella scuola attraverso la percezione del proprio corpo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• I segmenti principali del proprio corpo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sperimentare le routine quotidiane e il movimento per diventare autonomo</li> </ul>
<b>4 anni</b> Riconoscere la propria corporeità e le regole principali, dell'attività motoria e della cura della propria igiene personale.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lo schema corporeo, gli schemi motori di base, le regole principali della propria igiene personale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sperimentare l'attività motoria e le regole della propria igiene personale</li> </ul>
<b>5 anni</b> Avere un positivo rapporto con la propria corporeità, essere consapevole dell'importanza di un'alimentazione sana, dell'attività motoria e della cura della propria igiene personale.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il proprio corpo, le principali regole di una sana alimentazione, le regole dell'attività motoria e dell'igiene personale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sperimentare comportamenti adeguati nel rispetto del proprio corpo (alimentazione sana, attività motoria e cura dell'igiene personale)</li> </ul>

**NUCLEO CONCETTUALE: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ**

<b>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.5</b>		
<b>Assumere comportamenti rispettosi e di cura verso gli animali, l'ambiente naturale, il patrimonio artistico e culturale.</b>		
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	
	<b>CONOSCERE</b>	<b>SAPER FARE</b>
<b>Livello 0</b> Esplorare l'ambiente utilizzando i diversi canali sensoriali.		
<b>3 anni</b> Esplorare l'ambiente naturale e gli esseri viventi che ne fanno parte.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Gli ambienti a lui familiari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Orientarsi nell'ambiente a lui familiare</li> </ul>
<b>4 anni</b> Inizia a cogliere l'importanza del rispetto, della tutela e della salvaguardia dell'ambiente che lo circonda.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Le più semplici modalità per il rispetto dell'ambiente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizzare comportamenti rispettosi</li> </ul>
<b>5 anni</b> Assumere comportamenti rispettosi e di cura verso gli animali, l'ambiente naturale, il patrimonio artistico e culturale.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Le modalità per il rispetto e la salvaguardia dell'ambiente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Farsi carico della cura verso gli animali</li> </ul>

**NUCLEO CONCETTUALE: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ**

**Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.6**  
**Iniziare a riconoscere che i contesti pubblici e privati sono governati da regole e limiti che sono tenuti a rispettare; collaborare con gli**

<b>altri al raggiungimento di uno scopo comune, accettare che gli altri abbiano un punto di vista diverso dal suo e gestire positivamente i conflitti.</b>		
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	
	<b>CONOSCERE</b>	<b>SAPER FARE</b>
<b><u>Livello 0</u></b> Acquisisce semplici norme di comportamento.		
<b><u>3 anni</u></b> Acquisire norme di comportamento e iniziare a collaborare con gli altri.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le regole della scuola e della famiglia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rispettare le regole della scuola e della famiglia</li> </ul>
<b><u>4 anni</u></b> Acquisire norme di comportamento e collaborare con gli altri.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le regole del contesto in cui si trova</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rispetta le regole e collabora con bambini e adulti</li> </ul>
<b><u>5 anni</u></b> Iniziare a riconoscere che i contesti pubblici e privati sono governati da regole e limiti che tutti sono tenuti a rispettare; collaborare con gli altri al raggiungimento di uno scopo comune, accettare che gli altri abbiano un punto di vista diverso dal suo e gestisce positivamente i conflitti.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le regole e i limiti dei contesti in cui si trova</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rispetta le regole, collabora con gli altri per il raggiungimento di uno scopo comune, riconosce punti di vista diverso dal proprio e prova a gestire positivamente i conflitti</li> </ul>

<b>NUCLEO CONCETTUALE: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ</b>		
<b>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 7</b>		
<b>Riconoscere e rispettare le diversità individuali, apprezzando la ricchezza di cui ciascuna persona è portatrice.</b>		
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	
	<b>CONOSCERE</b>	<b>SAPER FARE</b>
<b>Livello 0</b> Imparare a rispettare gli altri.		
<b>3 anni</b> Rispettare gli altri.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le prime forme di comunicazione e di regole con i compagni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Partecipare ad attività e giochi con gli altri</li> </ul>
<b>4 anni</b> Iniziare a riconoscere le diversità individuali.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le regole delle attività e i comportamenti appropriati</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Partecipare alle attività nel piccolo e grande gruppo</li> </ul>
<b>5 anni</b> Riconoscere e rispettare le diversità individuali, apprezzando la ricchezza di cui ciascuna persona è portatrice.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le regole sociali e i comportamenti corretti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Partecipare alle attività di gruppo collaborando allo scopo comune</li> <li>Collaborare con gli altri rispettando le peculiarità di ciascuno</li> </ul>

<b>NUCLEO CONCETTUALE: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ</b>		
<b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.8</u></b>		
Sperimentare attraverso il gioco, i concetti di scambio, baratto, compravendita, avere una prima consapevolezza del fatto che i beni e il lavoro hanno un valore: cogliere l'importanza del risparmio e compiere le prime valutazioni sulle corrette modalità di gestione del denaro.		
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	
	<b>CONOSCERE</b>	<b>SAPER FARE</b>
<b><u>Livello 0</u></b> Sperimentare lo scambio di oggetti durante i momenti di gioco.		
<b><u>3 anni</u></b> Sperimenta lo scambio di giocattoli e oggetti con i compagni nei momenti di gioco.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● il gioco dello scambio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Giocare allo scambio di giochi e oggetti coi compagni</li> </ul>
<b><u>4 anni</u></b> Scambiare giochi e oggetti con i compagni durante le attività ludiche e didattiche e sperimentare il gioco della compravendita.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Il gioco dello scambio e dell'acquisto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Giocare allo scambio degli oggetti e al gioco della spesa nell'angolo del gioco simbolico</li> </ul>

<p><b>5 anni</b>                  Sperimenta, attraverso il gioco, i concetti di scambio, baratto, compravendite, avere una prima consapevolezza del fatto che i beni e il lavoro sono un valore: cogliere l'importanza del risparmio e compiere le prime valutazioni sulle corrette modalità di gestione del denaro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• I concetti di gioco di scambio, baratto, compravendita, alcune monete e banconote</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Scambiare, barattare e acquistare anche con l'ausilio di monete e banconote da gioco</li> </ul>
---	---	--

<b>NUCLEO CONCETTUALE: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ</b>		
<b>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.9</b> Riconoscere ed esprimere emozioni, sentimenti e pensieri; essere consapevole che anche altri provano emozioni, sentimenti e pensieri, cercare di capirli e rispettarli.		
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	
	<b>CONOSCERE</b>	<b>SAPER FARE</b>
<p><b>Livello 0</b>                      Riconoscere ed esprimere i propri bisogni e le proprie emozioni.</p>		
<p><b>3 anni</b>                      Esprimere e riconoscere i propri bisogni e le proprie emozioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le emozioni di gioia, di tristezza e i bisogni primari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esprimere verbalmente o con la gestualità i propri bisogni e le proprie emozioni</li> </ul>

<p><b>4 anni</b>                  Esprimere i propri bisogni e le proprie emozioni e riconoscere quelle altrui.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le emozioni primarie e i propri bisogni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Esprimere verbalmente le proprie emozioni e i propri bisogni</li> </ul>
<p><b>5 anni</b>                  Riconoscere ed esprimere emozioni, sentimenti e pensieri; essere consapevole che anche gli altri provano emozioni, sentimenti e pensieri, cercare di capirli e rispettarli.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Emozioni, sentimenti e pensieri propri ed altrui</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comunicare e condividere emozioni, sentimenti, pensieri e rispettare quelli altrui</li> </ul>

<b>NUCLEO CONCETTUALE: CITTADINANZA DIGITALE</b>		
<b><u>Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.10</u></b>		
<b>Saper utilizzare i dispositivi digitali.</b>		
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	
	<b>CONOSCERE</b>	<b>SAPER FARE</b>
<p><b>Livello 0</b>                      Utilizzare i device per scopi ludici.</p>		
<p><b>3 anni</b>                      Sperimentare semplici dispositivi digitali a scuola.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Semplici dispositivi digitali per attività ludica e didattica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Giocare con i dispositivi digitali</li> </ul>

<p><b>4 anni</b>                  Utilizzare semplici dispositivi digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Semplici dispositivi digitali di uso quotidiano per lo svago, il gioco e l'attività didattica (computer, tablet, LIM)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservare immagini, seguire semplici filmati, assistere a rappresentazioni multimediali</li> </ul>
<p><b>5 anni</b>                  Saper utilizzare i dispositivi digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• I dispositivi digitali di uso quotidiano (computer, tablet, LIM) per l'attività didattica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usare gli strumenti tecnologici per giochi e attività didattiche</li> <li>• Giocare con le tecnologie per ricercare e creare</li> </ul>

**NUCLEO CONCETTUALE: CITTADINANZA DIGITALE**

**Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.11**

**Sapere che da un utilizzo improprio dei dispositivi digitali possono derivare rischi e pericoli.**

<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	
	<b>CONOSCERE</b>	<b>SAPER FARE</b>
<p><b>Livello 0</b>                  Distinguere il mondo fantastico da quello reale.</p>		
<p><b>3 anni</b>                  Sperimenta il mondo reale attraverso l'esperienza motoria.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il mondo reale attraverso esperienze ludiche, sensoriali e motorie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservare la realtà, condividere e comunicare con adulti e pari la propria esperienza mediante il gioco</li> </ul>

<p><b>4 anni</b>                  Sperimentare il mondo reale attraverso le nuove tecnologie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le semplici tecnologie per lo svago e il gioco (tablet, telefono cellulare, computer)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Osservare immagini, seguire semplici filmati, assistere a rappresentazioni multimediali</li> </ul>
<p><b>5 anni</b>                  Sapere che da un utilizzo improprio dei dispositivi digitali possono derivare rischi e pericoli.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le tecnologie di uso quotidiano (computer, tablet, LIM)</li> <li>La possibilità di usare il web</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usare gli strumenti tecnologici per giochi e attività</li> <li>Sperimentare la ricerca sul web di informazioni e immagini</li> </ul>

**NUCLEO CONCETTUALE: CITTADINANZA DIGITALE**

**Traguardo per lo sviluppo delle competenze n.12**

**Sapere che da un utilizzo improprio dei dispositivi digitali possono derivare rischi e pericoli e, in caso di necessità, sapere rivolgersi ai genitori o agli insegnanti.**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<p><b>Livello 0</b>                  Utilizzare i device guidati dall'adulto.</p>		
<p><b>3 anni</b>                  Utilizzare le nuove tecnologie per comunicare.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Semplici giochi sulla LIM, e tavolo interattivo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Giocare con le nuove tecnologie touch</li> </ul>

<p><b><u>4 anni</u></b> Manifestare interesse verso i mezzi di comunicazione on line.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Alcune funzioni dei dispositivi digitali della scuola</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Utilizzare forme di comunicazione attraverso giochi interattivi</li></ul>
<p><b><u>5 anni</u></b> Sapere che da un utilizzo improprio dei dispositivi digitali possono derivare rischi e pericoli e che in caso di necessità sapere rivolgersi ai genitori o agli insegnanti.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Le funzioni principali dei dispositivi digitali della scuola</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Chiedere aiuto in caso di necessità all'adulto di riferimento</li></ul>