

I.C. G. D'ANNUNZIO SAN VITO CHIETINO
CURRICOLO VERTICALE EDUCAZIONE CIVICA

Competenza chiave europea	<ul style="list-style-type: none"> • COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA • ALFABETICA FUNZIONALE • COMPETENZA MULTILINGUISTICA • COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE • COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI <p><i>Discipline di riferimento: Tutti i campi di esperienza</i></p>
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> • Legge n° 92 del 20 agosto 2019 • Allegato A - Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica • Raccomandazione del Consiglio europeo sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente (22 maggio 2018) • Indicazioni Nazionali per il curricolo della Scuola dell'Infanzia e del Primo ciclo d'Istruzione 2012 • Indicazioni Nazionali e nuovi scenari 2018
Valutazione	<p><i>Si rimanda a:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Rubrica di valutazione Ed.Civica; Griglia di valutazione del comportamento; Traguardi di sviluppo; Certificato delle competenze

SCUOLA DELL'INFANZIA

Nucleo tematico:
COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà

PROFILO DELLE COMPETENZE al termine della scuola Infanzia	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze disciplinari	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico- metodologiche)
<p>Riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui.</p> <p>Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha</p>	<p>Comprende chi è fonte di autorità e responsabilità</p> <p>Accetta e rispetta semplici regole di comportamento</p>	<p>Riconoscere le figure autorevoli in ogni specifico contesto</p> <p>Accettare e rispettare le regole, i ritmi e le turnazioni</p>	<p>Esprimere valutazione rispetto ad un vissuto</p> <p>Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti</p>	<p>Regole della convivenza</p> <p>I ruoli e la loro funzione</p> <p>Regole di comportamento o turnazione</p> <p>Le emozioni</p>	<p>Attività di apprendimento cooperativo</p> <p>Attività laboratoriali</p> <p>Attività tra pari</p>

<p>maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto</p> <p>Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici</p>	<p>Sviluppa il senso della propria identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti</p> <p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali accorgendosi dei cambiamenti</p>	<p>Partecipare attivamente alle attività e ai giochi</p> <p>Ascoltare prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco e nel lavoro.</p>	<p>Formulare proposte di lavoro e di gioco</p> <p>Porre domande</p> <p>Ascoltare</p>	<p>Le relazioni interpersonali</p> <p>La collaborazione.</p> <p>La cooperazione</p>	<p>Tutoraggio</p> <p>Risoluzione dei problemi</p>
--	---	---	--	---	---

Nucleo tematico:
Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio

<p>Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti</p> <p>Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali</p> <p>Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza</p> <p>Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze</p>	<p>Conosce le tradizioni della famiglia, della comunità</p> <p>Riconosce i segni della sua cultura e sviluppa senso di appartenenza ad una comunità</p>	<p>- Sensibilizzare al rispetto dell'ambiente e comprendere l'importanza di esso</p> <p>- Scoprire la realtà alla quale si è legati emotivamente</p> <p>- Sviluppare la propria identità come cittadini</p> <p>- Sviluppare il senso di appartenenza ad una comunità</p>	<p>Osservare e confrontare</p> <p>Riconoscere</p> <p>Ordinare</p> <p>Misurare</p>	<p>- Usi e costumi del proprio territorio e di altre culture.</p> <p>-Regole di convivenza sociale Diritti e doveri</p> <p>-Regole per la sicurezza sociale e civica</p> <p>- Educazione stradale</p> <p>- Educazione alimentare</p> <p>- Educazione ambientale</p>	<p>Ricostruzione logico-temporale degli eventi</p> <p>Attività laboratoriali</p> <p>Attività tra pari</p>
---	---	--	---	---	---

**Nucleo tematico:
Cittadinanza digitale**

<p>Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie</p> <p>Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana</p>	<p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici</p> <p>Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie, sa scoprirne funzioni e possibili usi</p> <p>Esegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali</p> <p>Individua le posizioni di persone e oggetti nello spazio</p> <p>Raggruppa ordina oggetti secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità e utilizza simboli per registrare</p>	<p>Collocare se stessi, gli altri e gli oggetti nello spazio</p> <p>Riconoscere nei compagni modalità e tempi diversi, condividere con loro giochi e materiali.</p> <p>Collaborare per la realizzazione di un progetto comune</p> <p>Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri stabiliti (colore, forma e dimensioni)</p> <p>Classificare oggetti secondo forma e dimensione</p> <p>Confrontare piccole quantità, uno, pochi, tanti</p> <p>Utilizzare in maniera adeguata i simboli stabilendo la corrispondenza con la quantità</p>	<p>Riconoscere l'intelligenza artificiale e interagire con essa</p> <p>Raggruppare</p> <p>Ordinare e Misurare</p> <p>Registrare quantità</p>	<p>Giochi e percorsi motori</p> <p>Primi approcci al pensiero computazionale</p> <p>Giochi di gruppo</p> <p>Classificazione degli oggetti</p>	<p>Giochi di logica e di memoria con materiali strutturati e non</p> <p>Giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer</p> <p>Utilizzo di simboli e codici</p> <p>Tempo del Cerchio</p>
---	--	---	--	---	--