

I.C. "G. MARCONI" - Ceggia

Curricolo Verticale di Educazione Civica – Scuola dell’Infanzia (3-4-5 anni)

Riferimenti normativi:

Riferimenti: Legge 92/2019, Linee Guida 2024/2025

3 ANNI

NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
LA COSTITUZIONE	- Il bambino inizia a percepire la propria identità e quella degli altri. - Riconosce semplici regole di convivenza nella sezione.	Competenze sociali e civiche di base	- Riconoscere il proprio nome e quello dei compagni - Rispettare il turno nel gioco e nelle routine - Riconoscere le prime regole della sezione	"Il sé e l'altro": - identità, famiglia, regole a scuola. - Gioco simbolico: "Facciamo la famiglia". - Contrassegni e cartelloni delle regole con immagini
LO SVILUPPO ECONOMICO E LA SOSTENIBILITÀ	- Il bambino manifesta curiosità verso l'ambiente. - Inizia a prendersi cura del proprio corpo e degli oggetti.	Competenza in materia di consapevolezza ambientale	- Riconoscere cibi sani - Buttare i rifiuti nel cestino - Avere cura del materiale comune	"Il corpo e il movimento": - routine igiene, merenda sana. "La conoscenza del mondo": - semina, animali. - Gioco: riordino come cura del bene comune
LA CITTADINANZA DIGITALE	Il bambino riconosce semplici strumenti tecnologici presenti a scuola con la mediazione dell'adulto.	Competenza digitale iniziale	- Riconoscere tablet, LIM, robot come strumenti di gioco/lavoro - Capire che si usano con la maestra	"Immagini, suoni, colori": - prime esplorazioni con LIM per disegnare. - Regola: "Il tablet si usa insieme"

NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
LA COSTITUZIONE	• Il bambino sviluppa senso di appartenenza al gruppo. • Comprende che le regole aiutano a stare bene insieme.	• Competenze sociali, gestione delle emozioni	• Esprimere emozioni e riconoscere quelle altrui • Collaborare per un obiettivo comune • Riconoscere ruoli: genitori, insegnanti, vigili	"Il sé e l'altro": • emozioni, diversità, incarichi. • Letture sul rispetto. • Role play: il vigile, il dottore. • Prime forme di democrazia: votazione del gioco
LO SVILUPPO ECONOMICO E LA SOSTENIBILITÀ	• Il bambino coglie l'importanza della salute e del rispetto dell'ambiente. • Sperimenta il valore delle cose.	• Competenza personale, imprenditorialità di base	• Distinguere sano/non sano per alimentazione e igiene • Praticare raccolta differenziata con simboli/colore • Sperimentare scambio/baratto nel gioco	"Il corpo e il movimento": • percorsi motori, piramide alimentare. "La conoscenza del mondo": • orto, riciclo creativo. • Gioco simbolico: il mercato, la bottega
LA CITTADINANZA DIGITALE	• Il bambino utilizza strumenti digitali per gioco e apprendimento con la guida dell'adulto. • Inizia a distinguere reale e virtuale.	• Competenza digitale, pensiero critico	• Usare semplici app educative con tempi definiti • Riconoscere che non tutto ciò che si vede è vero	"I discorsi e le parole": • storytelling con supporti audiovisivi "Il sé e l'altro": • Coding unplugged

NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
LA COSTITUZIONE	• Il bambino ha un positivo rapporto con sé e con gli altri. • Riconosce che i contesti sono governati da regole. • Accetta punti di vista diversi e gestisce piccoli conflitti.	• Competenza in materia di cittadinanza, pensiero critico iniziale	• Assumere incarichi e portarli a termine • Riconoscere diritti e doveri a scuola • Conoscere simboli base: bandiera, Inno, • Costituzione come "libro delle regole" • Risolvere piccoli conflitti con la mediazione	"Il sé e l'altro" + "I discorsi e le parole": • circle time su regole, Costituzione raccontata • Feste nazionali spiegate con fiabe
LO SVILUPPO ECONOMICO E LA SOSTENIBILITÀ	• Il bambino assume comportamenti rispettosi verso ambiente, patrimonio e salute. • Coglie il valore di beni, lavoro. • Rispetta le regole stradali di base.	• Competenza in materia di sostenibilità, educazione finanziaria e stradale	• Conoscere e rispettare i colori del semaforo e le strisce • Attuare comportamenti di cura verso animali e natura • Comprendere che il lavoro ha un valore e sperimentare compravendita • Conoscere elementi del territorio e del patrimonio	"La conoscenza del mondo": • educazione stradale con percorsi, uscite nel quartiere. • Progetto orto e risparmio idrico "Immagini, suoni, colori": • patrimonio locale. • Gioco simbolico: il negozio, la strada
LA CITTADINANZA DIGITALE	• Il bambino sa che da un uso improprio dei dispositivi possono derivare rischi.	• Competenza digitale consapevole, sicurezza	• Rispettare tempi e regole d'uso dei dispositivi • Sapere che se vede qualcosa che	"I discorsi e le parole": • il potere delle parole gentili. • Attività di pixel art • Simulazione: "Cosa faccio se..."

	• Chiede aiuto all'adulto.		spaventa deve dirlo a maestra/genitori • Distinguere comportamento gentile/scorretto anche online	
--	--	--	--	--

GRIGLIA DI VALUTAZIONE

Bambini 5 anni in uscita dalla Scuola dell'Infanzia

Legenda livelli: A = Avanzato | B = Intermedio | C = Base | D = Iniziale

INDICATORI	LIVELLO A – Avanzato	LIVELLO B – Intermedio	LIVELLO C – Base	LIVELLO D – Iniziale
1. REGOLE, INCARICHI, DIRITTI E DOVERI	Rispetta le regole condivise nei diversi contesti. Assume incarichi e li porta a termine con responsabilità. Riconosce e spiega semplici diritti e doveri a scuola.	Rispetta le regole principali. Porta a termine gli incarichi assegnati. Riconosce alcuni diritti e doveri della vita scolastica.	Rispetta le regole e svolge incarichi semplici con sollecitazione dell'adulto. Riconosce diritti e doveri solo in situazioni concrete.	Fatica a rispettare le regole e a portare a termine incarichi anche con la guida dell'adulto. Non distingue ancora diritti e doveri nella vita scolastica.
2. SIMBOLI, COSTITUZIONE E APPARTENENZA	Riconosce bandiera, Inno e Costituzione come "libro delle regole". Partecipa con interesse alle conversazioni su scuola, comunità e feste nazionali.	Riconosce i principali simboli italiani e comprende, con parole semplici, che la Costituzione raccoglie regole importanti per tutti.	Riconosce alcuni simboli se guidato. Comprende in modo iniziale che esistono regole comuni per vivere insieme.	Non riconosce ancora i simboli proposti e fatica a comprendere il significato di regole condivise e appartenenza al gruppo.
3. PUNTI DI VISTA E PICCOLI CONFLITTI	Accetta punti di vista diversi, ascolta i compagni e cerca soluzioni nei piccoli conflitti, chiedendo aiuto all'adulto quando necessario.	Generalmente accetta punti di vista diversi e affronta piccoli conflitti con la mediazione dell'adulto.	Accetta con difficoltà punti di vista diversi. Nei conflitti necessita spesso dell'intervento dell'adulto.	Fatica ad accettare il punto di vista altrui e a gestire piccoli conflitti anche con la mediazione dell'adulto.
4. SICUREZZA STRADALE, AMBIENTE E PATRIMONIO	Rispetta le principali regole stradali: semaforo, strisce e marciapiede. Attua comportamenti di cura verso animali, natura, materiali e patrimonio locale.	Conosce e applica le principali regole stradali con poche sollecitazioni. Rispetta ambiente, animali, materiali e riconosce alcuni elementi del territorio.	Riconosce alcune regole stradali e comportamenti di cura dell'ambiente se guidato. Mostra interesse per natura e patrimonio in attività strutturate.	Necessita di guida costante per riconoscere comportamenti sicuri e rispettosi. Mostra scarsa attenzione verso ambiente, materiali e patrimonio.
5. VALORE DEI BENI, DEL LAVORO E COMPRAVENDITA	Nel gioco simbolico usa correttamente scambio e compravendita. Comprende che il lavoro ha valore e collega risparmio e cura dei beni comuni.	Partecipa a giochi di negozio, scambio e compravendita rispettando i ruoli. Intuisce il valore del lavoro e delle cose.	Se guidato, partecipa a semplici giochi di scambio/compravendita e riconosce che le cose hanno un valore.	Fatica a comprendere il concetto di scambio, valore delle cose e ruolo del lavoro anche in situazioni di gioco.
6. CITTADINANZA DIGITALE E PAROLE GENTILI	Rispetta tempi e regole d'uso dei dispositivi. Sa chiedere aiuto se qualcosa lo turba e distingue comportamenti gentili e scorretti anche in situazioni online simulate.	Rispetta generalmente le regole d'uso dei dispositivi. Riferisce all'adulto situazioni che lo spaventano e riconosce parole/comportamenti gentili.	Usa i dispositivi solo con la guida dell'adulto. Comprende con esempi concreti che, se qualcosa spaventa o non va, deve dirlo a maestra o genitori.	Non rispetta ancora tempi e regole d'uso dei dispositivi. Non percepisce il rischio digitale e fatica a distinguere comportamenti gentili/scorretti.

