

Istituto Comprensivo Perugia 2
SCUOLA DELL'INFANZIA N.GREEN
PROGETTAZIONE ANNUALE:
EDUCAZIONE CIVICA (3/4/5 ANNI)
A.S. 2020/2021

COSTITUZIONE E CITTADINANZA

Competenza chiave europea di riferimento	Competenza alfabetico-funzionale Competenza sociale, personale e capacità di imparare ad imparare Competenza in materia di cittadinanza	
Campi di esperienza coinvolti	Tutti, in particolare IL SE E L'ALTRO	
Traguardi di sviluppo delle competenze	Obiettivi	
	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Gioca e lavora in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. • Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista • Riflette sui propri diritti e sui diritti degli altri 	<ul style="list-style-type: none"> • Manifesta interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro e partecipa attivamente alle attività • Accetta e gradualmente rispetta le regole, i ritmi, le turnazioni • Riconosce ed esprime verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni • Rispetta i tempi degli altri e collabora con gli essi per il raggiungimento di un fine comune • Distingue comportamenti corretti e non corretti e li adotta 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce il significato di regola • Riconosce le regole del lavoro in classe e di quelle della vita sociale a lui vicina • Conosce i diversi gruppi sociali riferiti all'esperienza, i loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (come il quartiere) • Conosce le regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza

<ul style="list-style-type: none"> • Manifesta il senso di identità personale comunicando le proprie esigenze e i propri bisogni in maniera pertinente al contesto • Riconosce e rispetta i principali ruoli nei diversi contesti; • Conosce alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio a lui conosciuto e li sa utilizzare in maniera appropriata • Conosce alcune caratteristiche del nostro Paese e le regole per essere “un buon cittadino” 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa di appartenere a un gruppo sociale e attraverso vari comportamenti riconosce i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. • Nel gioco strutturato e libero e nei vari contesti adotta comportamenti che garantiscono la sua sicurezza e quella degli altri, • Rispetta le regole che permettono la sicurezza stradale e le sa denominare nella maniera corretta • Si sa orientare nell’ambiente esterno a lui circostante e sa descriverne le azioni che in esso si possono svolgere • Mette in pratica nei contesti in cui è coinvolto le regole di buona convivenza, descrivendole • All’interno di un disegno o un gioco riconosce elementi del proprio paese (culturali o ambientali) denominandoli 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le regole che garantiscono la sicurezza, anche quella stradale • Conosce alcune regole del buon cittadino per vivere insieme e conosce alcune figure istituzionali • Comincia a conoscere alcuni aspetti del paesaggio e cultura italiani e non
--	---	---

Istituto Comprensivo Perugia 2
SCUOLA DELL'INFANZIA N.GREEN
PROGETTAZIONE ANNUALE:
EDUCAZIONE CIVICA (3/4/5 ANNI)
A.S. 2020/2021

CITTADINANZA DIGITALE

Competenza chiave europea di riferimento	Competenza alfabetico-funzionale Competenza personale, sociale, e capacità di imparare ad imparare Competenza digitale	
Campi di esperienza coinvolti	Tutti, in particolare LA CONOSCENZA DEL MONDO	
Traguardi di sviluppo delle competenze	Obiettivi	
	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • E' in grado di distinguere i diversi strumenti tecnologici (computer, tablet, cellulare) e le loro principali caratteristiche • E' in grado di utilizzare tali dispositivi per giocare, svolgere semplici attività con la supervisione di un adulto • E' in grado di avviare una prima comunicazione • Inizia a comprendere l'uso positivo e negativo di tali dispositivi 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e utilizza le diverse componenti dei dispositivi (muose, tasti, frecce direzionali) • Individua e apre icone relative a comandi, file, cartelle ... • Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, nei diversi dispositivi • Prende visione di lettere e forme di scrittura alternative a quelle tradizionali • Realizza numerazioni e associazioni (lettera, disegno) utilizzando computer, tablet • Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli -----Visiona immagini, video in 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce il computer e i suoi usi(come il mouse, la tastiera)il Tablet e le sue funzionalità(touch and screen; fotocamera) • Conosce le diverse icone e applicazioni principali • Conosce i diversi simboli presenti nei dispositivi • Conosce l'esistenza dei numeri e delle lettere all'interno del dispositivo • Sa che alcune immagini e canzoni possono essere

	<p>rete, canzoni attinenti a un argomento sui diversi dispositivi sempre sotto la guida di un adulto.</p> <ul style="list-style-type: none">• Dopo una semplice analisi con l'insegnante riesce a comunicare quale uso positivo o negativo si può fare del dispositivo.	<p>visionate anche con altri dispositivi</p> <ul style="list-style-type: none">• Sa che i dispositivi tecnologici utilizzano molte funzioni, molti canali audiovisivi tra cui scegliere video, immagini e filmati.
--	---	--

Istituto Comprensivo Perugia 2
SCUOLA DELL'INFANZIA N.GREEN
PROGETTAZIONE ANNUALE:
EDUCAZIONE CIVICA (3/4/5 ANNI)
A.S. 2020/2021

SVILUPPO SOSTENIBILE

Competenza chiave europea di riferimento	Competenza alfabetica-costituzionale Competenza in materia di cittadinanza Competenza imprenditoriale Competenza sociale e personale e capacità di imparare ad imparare	
Campi di esperienza coinvolti	Tutti	
Traguardi di sviluppo delle competenze	Obiettivi	
	Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Coglie l'importanza del rispetto, della tutela, della salvaguardia ambientale per il futuro dell'umanità. • Dà un primo e giusto valore alle cose e alle risorse (lotta contro gli sprechi) 	<ul style="list-style-type: none"> • Denomina i diversi elementi naturali e li riconosce nei giochi, nelle drammatizzazioni e nei disegni • Mette in azione comportamenti che aiutano diverse specie di piante a sopravvivere • Esegue una primissima discriminazione tra elementi naturali e quelli costruiti solo dall'uomo • Adotta comportamenti che permettono di aiutare l'ambiente a sopravvivere (ad esempio non sprecando fogli; chiudendo l'acqua del rubinetto quando non serve) 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce l'ambiente naturale e le sue caratteristiche • Conosce diverse specie di piante e le loro funzioni • Conosce i diversi modi in cui si può aiutare l'ambiente a mantenere le sue caratteristiche • Attraverso i vari contesti sta che esistono regole per vivere meglio e più a lungo

<ul style="list-style-type: none">• Conosce i principi di base dell'educazione alimentare: il nutrimento, le vitamine, i cibi con cui non esagerare.• Conosce e applica le regole basilari per la raccolta differenziata e dà il giusto valore al riciclo dei materiali, attraverso esercizi di reimpiego creativo.	<ul style="list-style-type: none">• Nella catena alimentare riconosce le principali caratteristiche dei cibi• Sa differenziare i diversi oggetti in base al materiale di cui è composto• Riutilizza i materiali in maniera creativa realizzando anche progetti comuni assieme ai compagni	<ul style="list-style-type: none">• Attraverso giochi, storie, canzoni conosce i diversi cibi e sa fare una prima classificazione• Attraverso storie, filmati, cartoni animati, esperienza diretta a casa conosce i diversi materiali presenti nell'ambiente (carta, plastica ecc.) e sa che si possono riutilizzare
--	---	---