



## Ministero dell'Istruzione e del Merito

ISTITUTO COMPRENSIVO II

Località S.Pietro – 46043 Castiglione delle Stiviere (MN)

Tel: 0376 639427 – 0376 631790 Fax: 0376 639427

<https://www.iccastiglione2.edu.it> - email uffici: [mnic80700p@istruzione.it](mailto:mnic80700p@istruzione.it)



### CURRICOLO EDUCAZIONE CIVICA - SCUOLA DELL'INFANZIA

NUCLEO TEMATICO	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPETENZE
<b>COSTITUZIONE</b> (Legalità-solidarietà)	- Significato del sé conoscenza e fiducia delle proprie capacità	-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  -Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti ed emozioni.	-Manifestare il senso d'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato
	-Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni (casa-scuola quartiere ecc.)	- Rispettare i tempi dell'altro  -Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i propri compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti e i ruoli	-Conoscere elementi della propria storia personale e familiare, le tradizioni della comunità, e familiare per sviluppare il senso di identità e appartenenza
<b>SOSTENIBILITÀ</b> (educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio)	-Conoscenza delle regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza	-Collaborare con gli altri  -Manifestare interesse per il gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro  -Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse d'espressione  -Aiutare i compagni più piccoli per la realizzazione di un progetto comune	-Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini  -Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri bambini, tenendo conto del proprio e altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli
	-Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada	-Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune  -Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro  -Regole per il rispetto dell'ambiente	-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
<b>EDUCAZIONE COMPETENZA DIGITALE</b>	-Il computer e i suoi tasti  -I componenti principali del computer: mouse, tastiera e schermo  -Regole d'uso dello strumento digitale  -Numeri sulla tastiera  -Concetti topologici (avanti, indietro, destra e sinistra su reticolato)  -Concetti temporali (sequenzialità, contemporaneità)  -Carte cody-robby  -Rischi nell'utilizzo degli apparecchi elettronici	-Padroneggiare gli elementi principali del computer e/o le loro funzioni  -Collaborare con i compagni in situazioni ludiche con o senza strumenti digitali  -Prendere visione dei numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer su indicazione dell'insegnante  -Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer  -Visionare immagini, opere artistiche, documentari  -Conoscenza di smart board interattive  -Realizzare semplici attività di programmazione visuale utilizzando i tasti delle frecce direzionali, orientandosi nello spazio, con la lateralità, la creatività, il pensiero logico-deduttivo e computazionale (coding unplugged) con la supervisione dell'insegnante  -Conoscenza della robotica educativa  -Rispettare le limitazioni dell'adulto nell'utilizzo degli strumenti digitali	-Sperimentare le prime abilità di tipo logico/linguistico per giocare, svolgere piccoli compiti, acquisire informazioni con la supervisione dell'insegnante  -Sperimentare semplici programmi grafici  -Utilizzare il metodo coding per eseguire o inventare una serie di istruzioni in sequenza per raggiungere un obiettivo  -Costruire, risolvere, ragionare e sviluppare il pensiero computazionale