Programmazione didattico-educativa di istituto
SCUOLA dell' Infanzia

EDUCAZIONE CIVICA		
NUCLEO FONDANTE: COSTITUZIONE		
INDICATORE: IL SÉ E L'ALTRO		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	
	CONOSCERE	**SAPER FARE**
Livello 0 Si relaziona con gli altri con i linguaggi che conosce.	Conosce:	Sa:
3 anni Inizia ad acquisire il significato di regola a scuola, nei giochi e negli spazi pubblici. Si relaziona con gli altri in situazioni reali.	• le prime forme di comunicazione e di regole con i propri compagni	• partecipare ad attività e giochi

Via Bonvesin de la Riva, 1
20025 LEGNANO (MI)
☏ 0331548306 🖷 0331546802

info@icsbonvesin.gov.it
miic8d9008@istruzione.it
miic8d9008@pec.istruzione.it

Codice meccanografico: MIIC8D9008
Codice fiscale: 92044520150

4 anni Inizia ad acquisire il significato di regola, norma e legge nei regolamenti a scuola, nei giochi e negli spazi pubblici e/o nelle varie occasioni sociali. Si relaziona con gli altri (ascolto, collaborazione, aiuto) in situazioni reali.	• le regole di attività didattiche e ludiche. • i comportamenti appropriati	• partecipare alle attività di gruppo
5 anni Ha acquisito il significato di regola, norma e legge nei regolamenti a scuola, nei giochi e negli spazi pubblici e/o nelle varie occasioni sociali. Utilizza comportamenti inclusivi nelle relazioni con gli altri (ascolto, collaborazione, aiuto) in situazioni reali o simulate.	• i comportamenti appropriati • le regole sociali	• partecipare alle attività di gruppo collaborando allo scopo comune • condividere materiale e giochi • rispettare l'altro

NUCLEO FONDANTE: COSTITUZIONE		
INDICATORE: IL RUOLO DELLA COSTITUZIONE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	
	CONOSCERE	**SAPER FARE**
Livello 0 Comprende semplici regole basilari.	Conosce:	Sa:
3 anni Rispetta semplici regole.	• il concetto basilare di regola	• sperimentare le prime regole sociali
4 anni Con l'aiuto dell' adulto partecipa alla costruzione di regole utili alla vita comunitaria. Individua i diversi simboli (le bandiere, gli stemmi e gli inni).	• il concetto di regola	• rispettare le regole condivise
5 anni Partecipa alla costruzione di regole utili alla vita comunitaria attraverso: conversazioni di gruppo, storie, immagini e filmati, realizzazione di cartelloni esplicativi, disegni e simboli, giochi, progetti, canzoni e filastrocche. Analizza il significato di simboli (le bandiere, gli stemmi e gli inni).	• i comportamenti prosociali	• partecipare alla realizzazione di semplici regolamenti sociali

NUCLEO FONDANTE: COSTITUZIONE		
INDICATORE: LEGALITÀ E SOLIDARIETÀ		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	
	CONOSCERE	**SAPER FARE**
Livello 0 Inizia a comprendere " l'IO e il NOI".	Conosce:	Sa:
3 anni Comprende " l'IO e il NOI".	• l' esistenza dell' altro	• distinguere l'altro da sé
4 anni Sperimenta il senso di appartenenza alla comunità scolastica. Inizia a collaborare con gli altri e a distinguere le azioni positive da quelle negative.	• la differenza tra comportamenti rispettosi e non	• sviluppare il senso di solidarietà e accoglienza
5 anni Ha acquisito sentimenti di appartenenza con la comunità scolastica. È disponibile a gesti di solidarietà e di collaborazione. Distingue le azioni di pace e fratellanza da quelle violente.	• il significato di tolleranza e rispetto	• attuare comportamenti di solidarietà e di accoglienza

NUCLEO FONDANTE: SVILUPPO SOSTENIBILE		
INDICATORE: TUTELA DEL PATRIMONIO E DEL TERRITORIO		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	
	CONOSCERE	**SAPER FARE**
Livello 0 Riconosce il proprio territorio.	Conosce:	Sa:
3 anni Riconosce la realtà che lo circonda.	• gli ambienti a lui familiari	• orientarsi nell'ambiente a lui familiare
4 anni Inizia a cogliere l'importanza del rispetto, della tutela e della salvaguardia dell' ambiente che lo circonda.	• le più semplici modalità per il rispetto dell'ambiente	• apprezzare l'ambiente circostante
5 anni Rispetta l'ambiente, curandolo e migliorandolo con semplici gesti. Riconosce le regole fondamentali per rispettare l'ambiente in cui vive: i locali scolastici, gli arredi, il giardino.	• le modalità per il rispetto e la salvaguardia dell'ambiente	• contribuire alla definizione di regole per rispettare l' ambiente in cui vive

NUCLEO FONDANTE: SVILUPPO SOSTENIBILE		
INDICATORE: SVILUPPO EQUO E SOSTENIBILE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	
	CONOSCERE	**SAPER FARE**
Livello 0 Riconosce gli elementi naturali.	Conosce:	Sa:
3 anni Inizia a riconoscere le regole degli ambienti di vita.	• le prime corrette abitudini quotidiane	• mettere in atto le prime corrette abitudini quotidiane
4 anni Individua i problemi dell'inquinamento.	• i comportamenti non rispettosi verso l'ambiente	• possedere corrette abitudini quotidiane
5 anni Individua l'importanza di evitare gli sprechi (acqua e luce) nella vita quotidiana.	• le principali cause e conseguenze dell'inquinamento	• risparmiare acqua e luce nelle proprie abitudini quotidiane

NUCLEO FONDANTE: SVILUPPO SOSTENIBILE		
INDICATORE: FONTI ENERGETICHE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	
	CONOSCERE	**SAPER FARE**
Livello 0 Distingue diversi materiali mediante la percezione sensoriale.	Conosce:	Sa:
3 anni Comprende la varietà e la diversità dei materiali naturali.	• le caratteristiche principali dei diversi materiali (terra, sassi, rami, erba)	• sperimentare vari materiali
4 anni Comprende la diversità e la varietà dei materiali.	• la differenza tra materiale naturale e non (plastica)	• sperimentare materiali naturali e non
5 anni Gestisce a scuola la raccolta differenziata. Comprende l'utilizzo delle tre R (riduco, riuso, riciclo).	• il riuso come risorsa	• distinguere i vari contenitori per i rifiuti • riusare creativamente gli oggetti • ridurre l'uso della plastica monouso usando la borraccia

NUCLEO FONDANTE: CITTADINANZA DIGITALE		
INDICATORE: COMUNICAZIONE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	
	CONOSCERE	**SAPER FARE**
Livello 0 Esprime curiosità per le nuove tecnologie touch per comunicare.	Conosce:	Sa:
3 anni Utilizza le nuove tecnologie touch per comunicare.	• semplici giochi sulla lim e tavolo interattivo	• sperimentare semplici giochi interattivi
4 anni Manifesta interesse verso i mezzi di comunicazione on line.	• alcuni giochi didattici sulla lim e sul tablet	• sperimentare forme di comunicazione attraverso giochi interattivi
5 anni Se guidato, inizia ad interagire con i mezzi di comunicazione on line.	• alcuni elementi di grafica e/o giochi didattici sul computer, sulla Lim e sul tablet	• Interagire con un approccio divertente e creativo con i programmi e attività didattiche proposti

NUCLEO FONDANTE: CITTADINANZA DIGITALE		
INDICATORE: RAPPORTO CON LA REALTÀ		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	
	CONOSCERE	**SAPER FARE**
Livello 0 Distingue il mondo fantastico dal reale.	Conosce:	Sa:
3 anni Sperimenta il mondo reale attraverso l'esperienza motoria	• il mondo reale attraverso esperienze ludiche, sensoriali e motorie	• osservare la realtà, condividere e comunicare con adulti e pari la propria esperienza mediante il gioco
4 anni Sperimenta il mondo reale attraverso le nuove tecnologie.	• le semplici tecnologie per lo svago e il gioco (tablet, telefono cellulare, computer)	• osservare immagini, seguire semplici filmati, assistere a rappresentazioni multimediali
5 anni Si approccia alle tecnologie per scopi ludici, svolge semplici attività e acquisisce informazioni con la guida dell'insegnante	• le tecnologie di uso quotidiano (computer, tablet, Lim)	• usare gli strumenti tecnologici per giochi e attività • giocare con le tecnologie per ricercare e creare