

CURRICOLO VERTICALE EDUCAZIONE CIVICA

SCUOLA DELL'INFANZIA

A.S. 2026/2027

1° NUCLEO CONCETTUALE:
COSTITUZIONE
(Diritto, legalità e solidarietà)

TEMPI	ALUNNI	OBIETTIVI	ATTIVITÀ
Tutto l'anno	3 anni	• Sviluppare il senso di appartenenza al gruppo sociale scuola. • Riferire le principali regole per la sicurezza a scuola, a casa e in strada. • Partecipare a semplici giochi che richiedono il rispetto delle regole. • Conoscere la figura del vigile urbano e le regole per attraversare la strada.	• Realizzazione del cartellone e delle regole. • Filastrocche, canzoni e racconti sul rispetto delle regole a scuola. • Schede operative sui comportamenti corretti a scuola.
Tutto l'anno	4 anni	• Conoscere e verbalizzare le regole della scuola e della famiglia. • Memorizzare le principali regole di convivenza ed imparare a rispettarle.	• Giochi, filastrocche, canzoni e racconti per il rispetto delle regole. • Realizzazione del cartellone con i principali segnali stradali.

		• Riconoscere le regole del pedone e il significato del semaforo. • Riconoscere i principali simboli identitari della nazione italiana.	• Realizzazione della bandiera italiana.
Tutto l'anno	5 anni	• Distinguere tra comportamenti corretti e non corretti a scuola, a casa e per la strada. • Memorizzare e rielaborare filastrocche sulle regole. • Conoscere le "principali" regole del buon cittadino e alcune figure istituzionali. • Saper rispondere a domande sulle regole della strada. • Scoprire e sperimentare la pluralità dei linguaggi attraverso la presenza di bambini provenienti da altri Paesi.	• Filastrocche, racconti, giochi per interiorizzare regole e comportamenti corretti. • Realizzazione della bandiera italiana. • Percorsi di educazione stradale anche con la partecipazione dei Vigili urbani • Quaderno operativo. • Realizzazione della bandiera europea e le bandiere dei Paesi di provenienza degli alunni della sezione.

2°NUCLEO CONCETTUALE:
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ
(Ecologia e ambiente)

TEMPI	ALUNNI	OBIETTIVI	ATTIVITÀ
Tutto l'anno	3 Anni	• Comprendere l'importanza e la preziosità dell'acqua. • Valorizzare la terra e gli elementi che la costituiscono. • Partecipare ad attività che hanno come sfondo gli animali e la loro importanza.	• Dal racconto alla storia in sequenza per il risparmio dell'acqua. • Puzzle e memory. • Canti e filastrocche. • I principali pasti della giornata.
Tutto l'anno	4 anni	• Far comprendere l'importanza dell'acqua nella vita quotidiana. • Conoscere le parti dell'albero. • Saper eseguire la raccolta differenziata. • Svolgere attività creative con materiali di recupero. • Conoscere le varie specie di animali e il loro habitat. • Comprendere l'importanza dell'energia. • Riconoscere i cibi che fanno parte della propria	• Esplorazione e scoperta dell'acqua. • Ricicliamo e giochiamo. • Filastrocche sull'ecologia. • Schede operative. • Semplici manufatti con materiali riciclati. • Stop allo spreco alimentare.

		alimentazione. • Conoscere alcuni comportamenti per evitare lo spreco del cibo	
Tutto l'anno	5 anni	• Conoscere i quattro elementi. • Conoscere e rappresentare graficamente le varie parti dell'albero. • Conoscere l'utilizzo delle energie pulite nell'ambiente. • Eseguire la raccolta differenziata. • Comprendere il concetto di riciclo ed effettuare attività creative con diversi materiali. • Classificare i cibi • Conoscere l'importanza dell'igiene per proteggersi dai batteri.	• Filmati per conoscere l'importanza e l'utilizzo dei quattro elementi. • Giochi relativi alla produzione di energia pulita. • Canzoni e racconti. • Schede e disegni liberi. • Staffetta del riciclo. • Costruiamo il memory dei cibi. • Pratiche igieniche prima e dopo i pasti.

3 °NUCLEO CONCETTUALE:

CITTADINANZA DIGITALE

TEMPI	ALUNNI	OBIETTIVI	ATTIVITÀ
Tutto l'anno	3 Anni	• Utilizzare la LIM o il computer per ricercare materiali per le attività.	• Il bambino interagisce attraverso le tecnologie digitali, con l'aiuto e la supervisione dell'adulto.
Tutto l'anno	4 anni	• Familiarizzare con diversi strumenti tecnologici e multimediali.	• Esegue semplici giochi interattivi con la LIM, PC, strumenti per il coding e per lo sviluppo del pensiero computazionale con la presenza dell'adulto.
Tutto l'anno	5 anni	• Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali.	• Il bambino usa alcuni strumenti tecnologici seguendo le indicazioni dell'adulto conoscendone le funzioni più semplici.

La referente
Pecora Maria