

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA SCUOLA DELL'INFANZIA				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	<ul style="list-style-type: none"> - competenza alfabetica funzionale - competenza multilinguistica - competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie - competenza digitale - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - competenza sociale e civica in materia di cittadinanza - competenza imprenditoriale - competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali 			
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	<p>Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio, 18/12/2006</p> <ul style="list-style-type: none"> - Indicazioni Nazionali per il curricolo, 2012, DM n. 254 <ul style="list-style-type: none"> - Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente, 22 maggio 2018 - Indicazioni nazionali e nuovi scenari, 2018 - Legge 20 agosto 2019, n. 92 e Allegato A Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica - Decreto del Ministero dell'istruzione e del merito del 07 settembre 2024 e Allegato "Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica" - Agenda 2030 - Green Deal europeo 2019 			
NUCLEO CONCETTUALE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO 3 / 4 ANNI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO 5 ANNI	CAMPI DI ESPERIENZE
COSTITUZIONE 11 ORE	Riconoscere la necessità delle regole e dei limiti che tutti sono tenuti a rispettare; collaborare con gli altri, accettare i diversi punti di vista dei pari e gestire positivamente piccoli conflitti. Assumere e portare avanti compiti e ruoli all'interno della sezione e della scuola.	Conoscere e rispettare le regole del gioco. Saper rispettare il proprio turno. Saper utilizzare materiale comune senza danneggiarlo e nel modo corretto, saper condividere il proprio materiale. Imparare che ogni contesto ha le sue regole.	Riconoscere la necessità delle regole e dei limiti che tutti sono tenuti a rispettare; collaborare con gli altri, accettare i diversi punti di vista dei pari e gestire positivamente piccoli conflitti. Assumere e portare avanti compiti e ruoli all'interno della sezione e della scuola.	IL SÉ E L'ALTRO IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI, SUONI,, COLORI I DISCORSI E LE PAROLE CONOSCENZA

	<p>Saper giocare e condividere con altri bambini ed essere consapevoli dei propri e altrui sentimenti, emozioni e pensieri. Riconoscere e rispettare le diversità individuali.</p> <p>Saper cogliere i principali segni che contraddistinguono la cultura della comunità di appartenenza e i ruoli delle figure adulte di riferimento. Riconoscere gli aspetti fondamentali del proprio territorio, i simboli in relazione a feste nazionali, la bandiera italiana, l'inno degli italiani.</p> <p>Avere un positivo rapporto con la propria corporeità, essere consapevole dell'importanza di un'alimentazione sana e naturale, dell'attività motoria, dell'igiene personale per la cura della propria salute.</p>	<p>Collaborare con gli altri, assumere dei ruoli.</p> <p>Saper giocare e condividere con gli altri bambini, accoglierne il pensiero e i sentimenti.</p> <p>Saper riconoscere le feste nazionali, i simboli in relazione ai periodi dell'anno</p> <p>Saper attendere a tutte le azioni di igienizzazione personale richieste dalla routine scolastica Saper rispettare le regole relative al cibo imparando ad assaggiare tutti gli alimenti senza spreco</p>	<p>Saper giocare e condividere con altri bambini ed essere consapevoli dei propri e altrui sentimenti, emozioni e pensieri. Riconoscere e rispettare le diversità individuali.</p> <p>Saper cogliere i principali segni che contraddistinguono la cultura della comunità di appartenenza e i ruoli delle figure adulte di riferimento. Riconoscere gli aspetti fondamentali del proprio territorio, i simboli in relazione a feste nazionali, la bandiera italiana, l'inno degli italiani.</p> <p>Avere un positivo rapporto con la propria corporeità, essere consapevole dell'importanza di un'alimentazione sana e naturale, dell'attività motoria, dell'igiene personale per la cura della propria salute.</p>	DEL MONDO
SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ 11 ORE	Assumere comportamenti rispettosi e di cura verso gli animali, l'ambiente naturale, il patrimonio	Saper essere rispettoso a scuola, in giardino, al parco, senza alterare l'ambiente o danneggiare altre forme viventi.	Assumere comportamenti rispettosi e di cura verso gli animali, l'ambiente naturale, il patrimonio	

	<p>artistico e culturale.</p> <p>Assumere un comportamento a tutela della propria sicurezza e rispettoso delle regole e delle norme, nella scuola, negli ambienti esterni, per strada.</p>	<p>Approcciarsi al patrimonio artistico culturale.</p> <p>Riconoscere e giocare con simboli di varia natura tra cui la segnaletica di pericolo ed evacuazione; imparare a seguire le indicazioni degli adulti in caso di emergenza.</p>	<p>artistico e culturale.</p> <p>Assumere un comportamento a tutela della propria sicurezza e rispettoso delle regole e delle norme, nella scuola, negli ambienti esterni, per strada.</p>	
<p>CITTADINANZA DIGITALE 11 ORE</p>	<p>Comprendere il valore del gioco e delle esperienze al di là dei dispositivi digitali. Scegliere di utilizzare limitatamente i dispositivi digitali, sia per la didattica che per il gioco, e solo con la supervisione di un adulto, per un tempo limitato.</p> <p>Sperimentare e progettare con il gruppo dei pari e/o con gli insegnanti attività STEAM da condividere a scuola</p> <p>Saper giocare, comunicare e utilizzare i diversi linguaggi proposti (emoticon, LIS, linguaggio mimato, linguaggio delle emozioni, linguaggio musicale, linguaggio teatrale, linguaggio audiovisivo, etc.)</p>	<p>Scoprire il valore del gioco e delle esperienze al di là dei dispositivi digitali</p> <p>Sperimentare con il gruppo dei pari e/o con gli insegnanti attività STEAM da condividere a scuola</p> <p>Saper giocare, comunicare e rappresentare diversi linguaggi (emoticon, LIS, linguaggio mimato, linguaggio delle emozioni, linguaggio musicale, linguaggio teatrale, linguaggio audiovisivo, etc.)</p>	<p>Comprendere il valore del gioco e delle esperienze al di là dei dispositivi digitali. Scegliere di utilizzare limitatamente i dispositivi digitali, sia per la didattica che per il gioco, e solo con la supervisione di un adulto, per un tempo limitato.</p> <p>Sperimentare e progettare con il gruppo dei pari e/o con gli insegnanti attività STEAM da condividere a scuola</p> <p>Saper giocare, comunicare e utilizzare i diversi linguaggi proposti (emoticon, LIS, linguaggio mimato, linguaggio delle emozioni, linguaggio musicale, linguaggio teatrale, linguaggio audiovisivo, etc.)</p>	