

EDUCAZIONE CIVICA NELLA SCUOLA
DELL'INFANZIA DAL D.M. 35/2020 –
ALLEGATO A – LINEE GUIDA

“La scuola dell’infanzia

Un’attenzione particolare merita l’introduzione dell’educazione civica nella scuola dell’infanzia, prevista dalla Legge, con l’avvio di iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza responsabile.

Tutti i campi di esperienza individuati dalle Indicazioni nazionali per il curricolo possono concorrere, unitamente e distintamente, al graduale sviluppo della consapevolezza della identità personale, della percezione di quelle altrui, delle affinità e differenze che contraddistinguono tutte le persone, della progressiva maturazione del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere, della prima conoscenza dei fenomeni culturali.

Attraverso la mediazione del gioco, delle attività educative e didattiche e delle attività di routine i bambini potranno essere guidati ad esplorare l’ambiente naturale e quello umano in cui vivono e a maturare atteggiamenti di curiosità, interesse, rispetto per tutte le forme di vita e per i beni comuni.

Il costante approccio concreto, attivo e operativo all’apprendimento potrà essere finalizzato anche alla inizializzazione virtuosa ai dispositivi tecnologici, rispetto ai quali gli insegnanti potranno richiamare i comportamenti positivi e i rischi connessi all’utilizzo, con l’opportuna progressione in ragione dell’età e dell’esperienza.”

Raccomandazione del Parlamento Europeo 22.05.2018 – Competenze chiave:	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE – COMPETENZA MULTILINGUISTICA	
Campo di esperienza:	I DISCORSI E LE PAROLE	
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI NAZIONALI	PERCORSI/ATTIVITA'	RIFERIMENTI LEGGE 92/19
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. • Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. • Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. 	<p>Il circle time come routine: narrare esperienze personali, ascoltando gli altri e discutendo con loro; Ascoltare storie e commentarle; raccontarle agli altri; riflettere sulle azioni, i sentimenti, le emozioni dei personaggi, scegliendo le parole adatte; drammatizzare storie sentite o inventate;</p> <p>Argomentare intorno a decisioni e scelte da assumere riguardo al gioco, al lavoro, ad esperienze da intraprendere; giustificare scelte e comportamenti portando le proprie ragioni e motivazioni;</p> <p>Ipotizzare regole per la vita quotidiana, per i giochi, per il lavoro e farle scrivere; rappresentarle attraverso simboli iconici;</p> <p>Ascoltare, discutere e commentare regole che interessano la vita quotidiana (regole nell'uso di spazi; regole della strada, del condominio, della scuola, regole dei giochi...)</p> <p>Giocare con le parole e le frasi; inventare rime, conte, semplici canzoncine; riflettere sulle parole e la loro struttura come gioco: onomatopee, nomi alterati, figure retoriche ...</p> <p>Riflettere sulle strutture linguistiche alla ricerca delle regole sottostanti;</p> <p>Memorizzare e utilizzare vocaboli e semplici strutture comunicative in altre lingue;</p> <p>Imparare e riprodurre canzoncine e filastrocche in lingua italiana e in altre lingue;</p> <p>Riflettere sulla lingua scritta basandosi su parole scritte, sui libri si utilizzano; imparare a scrivere il proprio nome;</p> <p>Imparare il significato di messaggi iconici accompagnati da parole scritte come segnali stradali, comandi, messaggi convenzionali.</p> <p>Ascoltare la lettura, discutere e commentare alcuni articoli della Costituzione e riferirli alla vita quotidiana, con la mediazione dell'adulto e con la necessaria gradualità secondo l'età (es. artt. 3, 4, 8, 9, 11, 12, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 29, 30, 31, 32, 34)</p> <p>Ascoltare la lettura e commentare la Dichiarazione Universale dei Diritti del Fanciullo</p>	<p>Art. 1</p> <p>Art. 3 comma 2</p> <p>Art. 4</p>

Raccomandazione del Parlamento Europeo 22.05.2018 – Competenze chiave:	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
Campo di esperienza:	LA CONOSCENZA DEL MONDO	
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI NAZIONALI	PERCORSI/ATTIVITA'	RIFERIMENTI LEGGE 92/19
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. • Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. • Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. • Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. • Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. • Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. 	<p>Raggruppare oggetti, esaminarne le caratteristiche, confrontare quantità, contare, registrare utilizzando simboli concordati, fino ad avvicinarsi ai numeri;</p> <p>Effettuare misure con strumenti arbitrari, fare confronti, effettuare stime;</p> <p>Osservare il proprio corpo, rappresentarlo, fare ipotesi sul suo funzionamento; ragionare sulla salute e la sicurezza e sui comportamenti per garantirle; realizzare laboratori sull'alimentazione; esplorare gli ambienti per rilevare i rischi; ipotizzare regolamenti per prevenirli e contenerli;</p> <p>Osservare fenomeni e ambienti naturali, formulare ipotesi, rilevare costanti e cambiamenti, rappresentarli, registrare dati; formulare conclusioni sulla base dei dati;</p> <p>Osservare organismi viventi nel loro habitat, prendersi cura di animali e piante (terrari, formicai, aiuole, orti didattici ...) e studiare le condizioni per mantenerli in vita e in salute; formulare ipotesi sulle condizioni dell'ambiente e la sua salvaguardia; concordare e mettere in atto comportamenti per l'uso consapevole delle risorse, la salvaguardia dell'ambiente, la salute e la riduzione dell'impronta ecologica;</p> <p>Effettuare semplici esperimenti con materiali di largo uso, descriverne i passaggi, rappresentarli graficamente attraverso diagrammi e disegni; formulare conclusioni in base al procedimento effettuato e ai dati raccolti;</p> <p>Individuare e rappresentare oggetti e persone in base alla posizione nello spazio; eseguire percorsi dietro istruzioni date dai compagni; rappresentarli graficamente e quindi utilizzare gli schemi per muoversi nello spazio; muovere nello spazio secondo direzioni precise e dare istruzioni di movimento a oggetti tecnologici (veicoli telecomandati, piccoli robot...);</p> <p>Costruire semplici manufatti; smontare rimontare oggetti, assemblare...;</p>	<p>Art. 3 comma 1, lettere b), c), e), h)</p> <p>Art. 3, comma 2</p>

Raccomandazione del Parlamento Europeo 22.05.2018 – Competenze chiave:	COMPETENZA DIGITALE	
Campo di esperienza:	LA CONOSCENZA DEL MONDO-TUTTI	
TRAGUARDI*	PERCORSI/ATTIVITA'	RIFERIMENTI LEGGE 92/19
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino interagisce attraverso le tecnologie digitali, con l'aiuto e la supervisione dell'adulto • Condivide informazioni attraverso le tecnologie digitali • Collabora attraverso le tecnologie digitali 	<p>Con la mediazione e la presenza dell'adulto, utilizzare la LIM o il computer per ricercare in rete materiali per il lavoro e la discussione: documenti, opere d'arte, documentari, filmati, racconti...;</p> <p>Utilizzare attivamente la LIM per il lavoro; realizzare insieme e condividere produzioni, lavori, informazioni, attraverso repository comuni o la rete;</p> <p>Documentare il proprio lavoro attraverso le tecnologie digitali; partecipare alla realizzazione di video, cortometraggi, documentari didattici;</p> <p>Comunicare a distanza con compagni di altre scuole, assenti per cause di forza maggiore, scambiando informazioni e rendendoli partecipi del lavoro comune;</p> <p>Discutere intorno alle potenzialità delle tecnologie e ai possibili rischi; ipotizzare semplici regole di comportamento per evitarli e per garantire il rispetto di tutti (es. ripresa di immagini e loro diffusione; diffusione di notizie private; diffusione di notizie false o sbagliate ...)</p>	<p>Art. 3; art. 5</p>
*I Traguardi non sono presenti nelle Indicazioni e sono stati mutuati dal DIGICOMP.		

Raccomandazione del Parlamento Europeo 22.05.2018 – Competenze chiave:	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE – COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	
Campo di esperienza:	IL SÉ E L'ALTRO - TUTTI	
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI NAZIONALI	PERCORSI/ATTIVITA'	RIFERIMENTI LEGGE 92/19
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. • Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. • Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. • Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. • Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. 	<p>Discutere collettivamente intorno a temi di interesse comune, argomentando le proprie ragioni; ascoltare quelle degli altri, confrontarsi;</p> <p>Ideare giochi collaborando con altri e definirne le regole; esplicitare le regole di giochi noti;</p> <p>Narrare eventi, esperienze, sentimenti, emozioni, usando termini sempre più pertinenti;</p> <p>Ricostruire la storia personale attraverso i documenti, gli oggetti e le testimonianze;</p> <p>A partire da immagini di persone o personaggi di fumetti che illustrano espressioni di sentimenti e stati d'animo, individuare i sentimenti espressi e ipotizzare situazioni che li causano; riflettere sulle proprie emozioni in relazione a diverse situazioni;</p> <p>Costruire cartelloni, tabelle, mappe, servendosi di simboli convenzionali, per illustrare le varietà presenti in classe: caratteristiche fisiche; Paese di provenienza; abitudini alimentari ...; rilevare differenze e somiglianze presenti tra alunni;</p> <p>Discutere e rappresentare le "strutture sociali" di diretta esperienza dei bambini: la famiglia, con componenti, ruoli, funzioni, la sezione, la scuola ...</p> <p>Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare i dati raccolti;</p> <p>Discutere insieme e poi illustrare con simboli convenzionali le regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola. Verbalizzare le ipotesi riguardo alle conseguenze dell'inosservanza delle regole sulla convivenza; formulare insieme alcune regole per la convivenza in classe, per il gioco, per il pranzo...;</p> <p>Realizzare compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti:</p> <p>Fare semplici indagini sugli usi e le tradizioni della famiglia, della comunità di vita e delle comunità di provenienza dei bambini non nativi. Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità:</p> <p>Visitare alcuni luoghi del quartiere e della città che possano rappresentare punti di riferimento per la comunità: parchi, monumenti, uffici pubblici, servizi...;</p> <p>Riflettere sulle regole in famiglia, a scuola, nella comunità e su chi le formula, le controlla, le fa rispettare; ipotizzare i ruoli di "autorità"; visitare la Direzione della scuola, il Comune; intervistare il Dirigente Scolastico, Sindaco;</p>	<p>Art. 1</p> <p>Art. 3</p> <p>Art. 4</p>

	<p>Stabilire incarichi e modalità del loro conferimento, procedure e organizzazioni per la gestione delle attività della sezione e della scuola;</p> <p>Effettuare percorsi di educazione stradale anche con la partecipazione dei Vigili, come “autorità”; riflettere sul valore delle regole come garanzia di sicurezza, benessere e libertà;</p> <p>Ricerca nella Costituzione l’origine delle regole concordate o incontrate nella comunità e delle relazioni tra persone.</p>	
--	--	--

Raccomandazione del Parlamento Europeo 22.05.2018 – Competenze chiave:	COMPETENZA IMPRENDITORIALE	
Campo di esperienza:	TUTTI	
TRAGUARDI *	PERCORSI/ATTIVITA'	RIFERIMENTI LEGGE 92/19
<ul style="list-style-type: none"> • Pianifica semplici sequenze di azioni e procedure • Ipotizza e mette in atto soluzioni a problemi di esperienza • Assume iniziative e le porta a termine • Collabora con altri nel gioco e nel lavoro • Prende decisioni su questioni di esperienza in modo ponderato e le motiva • Adotta punti di vista originali e creativi di fronte a situazioni e problemi 	<p>Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni;</p> <p>Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare;</p> <p>Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa;</p> <p>“Progettare” un’attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione;</p> <p>Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura;</p> <p>Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l’insegnante;</p> <p>Di fronte a opzioni diverse e iniziative da intraprendere, discutere sulle possibili conseguenze e su quali scelte possono essere più vantaggiose (o meno svantaggiose) per tutti e non rechino danno a qualcuno;</p> <p>Collaborare con altri per il gioco o nello svolgimento del lavoro.</p>	<p>Art. 1</p> <p>Art. 3</p> <p>Art. 4</p>
*I Traguardi non sono presenti nelle Indicazioni e sono stati mutuati dalla definizione europea della competenza.		

Raccomandazione del Parlamento Europeo 22.05.2018 – Competenze chiave:	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	
Campo di esperienza:	IMMAGINI, SUONI, COLORI – IL CORPO E IL MOVIMENTO	
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI NAZIONALI	PERCORSI/ATTIVITA'	RIFERIMENTI LEGGE 92/19

<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. • Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. • Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. • Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. • Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. • Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. <p>• Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</p>	<p>Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale;</p> <p>Drammatizzare situazioni, testi ascoltati;</p> <p>Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto;</p> <p>Copiare opere di artisti; commentare l'originale;</p> <p>Ascoltare brani musicali, anche appartenenti alla storia e alla tradizione, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica;</p> <p>Produrre sequenze sonore e semplici ritmi a commento di giochi, situazioni, recite e giustificarle con semplicissime argomentazioni rispetto alla pertinenza con la storia o la situazione;</p> <p>Esplorare il paesaggio sonoro circostante; classificare i suoni; operare corrispondenze tra i suoni e le possibili fonti di emissione (macchine, uccelli, persone che parlano, acqua che scorre, vento, ecc.);</p> <p>Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca;</p> <p>Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti;</p> <p>Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali;</p> <p>Visitare musei e mostre; partecipare ad eventi musicali e spettacoli teatrali; visitare ambienti di rilevanza culturale, ambientale, paesaggistica (oasi naturali, borghi storici, monumenti, beni culturali e ambientali...) situati nella comunità di vita o nelle vicinanze;</p> <p>Disegnare la bandiera italiana, quella europea, quella regionale e le bandiere dei Paesi di provenienza degli alunni della sezione; ideare e realizzare giochi con le bandiere per riflettere sul loro significato.</p> <p>Individuare e disegnare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori di individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione;</p> <p>Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un rimo con un gioco di mani, ecc.;</p>	
--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. • Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. • Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. • Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. 	<p>Eeguire esercizi e “danze” con attrezzi;</p> <p>Eeguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date; ideare giochi e stabilirne le regole;</p> <p>In una discussione con i compagni, individuare nell'ambiente scolastico potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto</p> <p>In una discussione di gruppo, individuare, con il supporto dell'insegnante, comportamenti alimentari corretti e nocivi; fare una piccola indagine sulle abitudini potenzialmente nocive presenti nel gruppo. Ipotizzare una giornata di sana alimentazione (colazione, merenda, pranzo, merenda, cena)</p>	
--	---	--