**PROSPETTO DELLE ATTIVITÀ DI EDUCAZIONE CIVICA - SCUOLA DELL’INFANZIA**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **EDUCAZIONE CIVICA – ALUNNI ANNI 3** | | | |
| **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO** | **COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE E IMPARARE COMPETENZA DIGITALE** | | |
| **FONTI DI LEGITTIMAZIONE** | * Raccomandazione del Consiglio Europeo del 18 dicembre 2006 e del 22 maggio 2018 * **Linee guida per l’insegnamento dell’educazione civica (D.M. 183/2024)** | | |
| **OBIETTIVI** | **COSTITUZIONE, legalità e solidarietà**   * Riconoscere la figura dell’adulto come punto di riferimento * Conoscere le regole degli ambienti di vita. * Imparare a relazionarsi con adulti e compagni * Saper esprimere i propri bisogni * Accettare i compagni nel gioco * Conoscere e utilizzare i materiali per riprodurre i simboli * Sperimentare le prime forme di comunicazione * Acquisire nuovi vocaboli * Riconoscere l’ambiente scuola come contesto nel quale vivere serenamente | **SVILUPPO SOSTENIBILE, *educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio***   * Formulare prime ipotesi e saper cogliere elementi comuni nell’ambiente che li circonda * Muoversi in modo guidato usando suoni o ritmi * Muoversi negli ambienti in modo adeguato * Conoscere i colori primari * Esplorare l’ambiente usando diversi canali sensoriali * Saper riconoscere lo scorrere del tempo e le stagioni * Percepire il mondo sonoro * Acquisire nuovi vocaboli * Imparare a prendersi cura degli spazi e dei materiali * Prime conoscenze dell’ambiente esterno alla scuola * Giochi di esplorazione memorizzazione di semplici canti e filastrocche * Attività grafico-pittoriche * Osservazioni dentro e fuori l’ambiente scolastico * Giochi negli angoli della sezione rispettando comandi verbali dell’adulto * Giochi di ruolo suddivisi nei diversi angoli della sezione | **CITTADINANZA DIGITALE**   * Approcciarsi al coding * Eseguire giochi di movimento guidati * Saper ascoltare e ripetere canzoni o filastrocche * Saper ascoltare e comprendere le narrazioni di letture e storie * Contare oggetti, immagini, persone, aggiungere, togliere e valutare le quantità |
| **ATTIVITÀ** | * Attività di routine (bagno, pasto…) * Gioco dell’appello * Giochi di regole * Conversazioni, circle-time * Primi giochi di conoscenza e socializzazione * Attività grafico-pittoriche * Giochi motori * Narrazioni e conversazioni * Drammatizzazioni * Attività di conoscenza di semplici regole stradali. * Uscite sul territorio * Giochi contestualizzati nei diversi angoli della sezione * Attività con esperti esterni | * Primi percorsi motori e grafico-pittorici * Giochi motori negli ambienti interni ed esterni alla scuola * Ascolto di storie anche attraverso file multimediali e successiva riproduzione * Proiezioni di prime semplici storie * Gioco dell’appello * Attività laboratoriali logico matematico |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **EDUCAZIONE CIVICA – ALUNNI ANNI 4** | | | |
| **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO** | **COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE E IMPARARE COMPETENZA DIGITALE** | | |
| **FONTI DI LEGITTIMAZIONE** | * Raccomandazione del Consiglio Europeo del 18 dicembre 2006 e del 22 maggio 2018 * **Linee guida per l’insegnamento dell’educazione civica (D.M. 183/2024)** | | |
| **OBIETTIVI** | **COSTITUZIONE, *legalità e solidarietà***   * Imparare a relazionarsi con adulti e compagni in maniera costruttiva * Ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco e nell’attività * Rielaborare il simbolo della nostra bandiera italiana attraverso attività grafico-pittorica * Memorizzare canti e poesie usare codici appropriati ai diversi contesti * Riflettere sulla lingua e scoprire la presenza di lingue diverse * Vivere con interesse la vita scolastica | **SVILUPPO SOSTENIBILE, *educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio***   * Rispettare i beni comuni * Sapersi orientare negli spazi esterni all’ambiente scolastico * Riprodurre con differenti modalità gli elementi delcontesto * Giocare con materiali naturali e saperli nominare * Conoscere i principi base di una sana alimentazione * Conoscere semplici norme per la salvaguardia ambientale. * Giochi di ruolo e conversazioni nei vari momenti della giornata * Percorsi di attività motoria negli ambienti interni ed esterni alla scuola * Giochi di raccolta e classificazione di diversi materiali naturali * Laboratori di manipolazione classificazione * Attività di ricerca e scoperta di materiali negli spazi esterni alla scuola * Attività di conoscenza di sane abitudini alimentari. * Attività di percezione delle caratteristiche di alcuni alimenti stagionali. * Attività di riciclo e riuso. * Attività pratiche di raccolta differenziata * Attività con esperti esterni | **CITTADINANZA DIGITALE**   * Giocare utilizzando comandi di programmazione * Eseguire semplici percorsi * Visualizzare e riprodurre supporti iconografici * Narrare una storia utilizzando più codici * Formulare domande e ipotesi   Registrare regolarità e cicli temporali   * Attività di coding unplugged * Attività di riconoscimento dell’uso di alcune parti del computer (Schermo,tastiera,mouse) * Giochi alla Lim * Giochi motori riguardanti i primi concetti topologici * Conversazioni con scambio di idee e soluzioni di semplici problemi * Drammatizzazioni * Percorsi di attività motoria negli spazi interni ed esterni alla scuola * Laboratori dicomprensione e rielaborazione ed attività grafico pittoriche |
| **ATTIVITÀ** | * Giochi di ruolo e giochi da tavolo * Conversazioni a grande gruppo e circle- time * Interiorizzazione e consapevolezza dei momenti delle routine * Giochi motori con il rispetto di regole e tempi dettati dall’adulto * Laboratori grafico-pittorici * Canti, (Inno di Mameli)poesie e filastrocche anche finalizzate a precisimomenti che scandiscono la routine della giornata * Semplici canti in altre lingue   Interiorizzazione delle varie routine della giornata (ingresso, pasto, bagno…) |
|  |  |
|  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **EDUCAZIONE CIVICA – ALUNNI ANNI 5** | | | |
| **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO** | **COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE E IMPARARE COMPETENZA DIGITALE** | | |
| **FONTI DI LEGITTIMAZIONE** | * Raccomandazione del Consiglio Europeo del 18 dicembre 2006 e del 22 maggio 2018 * **Linee guida per l’insegnamento dell’educazione civica (D.M. 183/2024)** | | |
| **OBIETTIVI**    **ATTIVITÀ** | **COSTITUZIONE, *legalità e solidarietà***   * Consolidare l’autonomia, la fiducia in sé stessi e la collaborazione * Aver interiorizzato le regole della vita comunitaria * Comprendere che tutti hanno diritti e doveri * Organizzare giochi rispettando turni e ruoli * Discernere i materiali da utilizzare in base alla finalità * Saper dialogare con adulti e compagni * Saper comprendere e rispettare i bisogni dell’altro * Confrontare i vocaboli di lingue diverse * Mostrare attenzione alle diverse culture * Primo approccio al testo scritto sulle regole condivise in una comunità * Conversazioni e laboratori con attività di gruppo finalizzate a uno scopo comune * Giochi di collaborazione con regole strutturate * Laboratori grafico-pittorici e plastici con l’utilizzo di diversi materiali * Giochi linguistici di ascolto e comprensione   Conversazioni, riflessioni, racconti, laboratori finalizzati alla conoscenza dell’altro e di stili abitudini diversi dai nostri | **SVILUPPO SOSTENIBILE, *educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio***   * Osservare, esplorare e catalogare gli elementi dell’ambiente * Gestire e controllare i propri movimenti nei vari ambienti (casa, scuola, strada) * Sperimentare l’utilizzo di materiali naturali * Discriminare e denominare la composizione dei materiali * Conoscere gli elementi del territorio e collocarli. * Conversazioni con scambio di ipotesi * Attività di seriazione e classificazione * Attività di routine e incarichi nella gestione della quotidianità * Giochi finalizzati ai primi concetti di differenza dei materiali (raccolta differenziata) * Narrazioni, conversazioni e riflessioni guidate | **CITTADINANZA DIGITALE**   * Inventare e rielaborare storie * Utilizzare codici per realizzare percorsi * Utilizzare materiale strutturato e non strutturato per abbinare scegliere, creare * Padroneggiare prime attività di tipo logico * Date indicazioni utilizzare le coordinate spazio- temporali * Utilizzare correttamente il mouse * Conoscere e utilizzare alcuni programmi.(Word -Paint) * Conoscere i rischi di un uso non consapevole della tecnologia  |  | | --- | | * Percorsi scritti e motori di coding * Percorsi motori dove i simboli regolano azioni e movimenti * Laboratori di costruzione di semplici giochi da tavolo con materiali di recupero * Conversazioni, confronti e rielaborazioni finalizzate a un compito comune | | * Giochi di lateralizzazione e di   orientamento spazio-temporale attraverso supporti digitali |  * Realizzazione di biglietti con la videoscrittura * Attività di coding unplugged * Attività -giochi in rete (Wordwall) * Conversazioni sui rischi dell’uso della tecnologia * Attività con esperti esterni. |
|  |  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PROSPETTO DEL MONTE ORE ANNUO PER LE SEZIONI DI ANNI 3-4-5-**  **CONTRIBUTO DEI CAMPI DI ESPERIENZA ALL’INSEGNAMENTO DELL’EDUCAZIONE CIVICA** | | |
| **NUCLEI TEMATICI** | **CAMPI DI ESPERIENZA** | **ORE** |
| **COSTITUZIONE, LEGALITÀ, SOLIDARIETÀ** | * **Il Sé e l’altro** | **11H** |
|  | * **Il corpo e il movimento** |  |
| * **Immagini, Suoni e Colori** * **I discorsi e le parole** * **La conoscenza del mondo** * **Il Sé e l’altro** |
| **SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione** |  |
| **ambientale, conoscenza e tutela del** | **11H** |
| **patrimonio e del territorio** |  |
| **CITTADINANZA DIGITALE** | **11H** |
| **TOTALE ANNUO 33 ORE** | | |