

IC13

Scuola dell' Infanzia S.Ferrari
Scuola dell'Infanzia C. Tambroni
Bologna

EDUCAZIONE CIVICA NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

DAL D.M. 35/2020 – ALLEGATO A – LINEE GUIDA

PREMESSA

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".

CURRICOLO DI EDUCAZIONE CIVICA NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

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 E ATTIVITA'
<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. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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; - 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; - Ipotizzare regole per la vita quotidiana, per i giochi, per il lavoro e farle scrivere; rappresentarle attraverso simboli iconici; - 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 ...) - 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 ... - Riflettere sulle strutture linguistiche alla ricerca delle regole sottostanti; - Memorizzare e utilizzare vocaboli e semplici strutture comunicative in altre lingue; - Imparare e riprodurre canzoncine e filastrocche in lingua italiana e in altre lingue; - Riflettere sulla lingua scritta basandosi su parole scritte, sui libri si utilizzano; imparare a scrivere il proprio

	<p>nome;</p> <p>-Imparare il significato di messaggi iconici accompagnati da parole scritte come segnali stradali, comandi, messaggi convenzionali.</p>
--	---

Raccomandazione del Parlamento Europeo 22-05-2018 – Competenze chiave:	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE TECNOLOGIA E INGEGNERIA
Campo di esperienza	LA CONOSCENZA DEL MONDO
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI NAZIONALI	PERCORSI E ATTIVITA'
<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 	<ul style="list-style-type: none"> -Raggruppare oggetti, esaminarne le caratteristiche, confrontare quantità, contare, registrare utilizzando simboli concordati, fino ad avvicinarsi ai numeri; -Effettuare misure con strumenti arbitrari, fare confronti, effettuare stime; -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; -Osservare fenomeni e ambienti naturali, formulare ipotesi, rilevare costanti e cambiamenti, rappresentarli, registrare dati; formulare conclusioni sulla base dei dati; -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; -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; -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;

spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	-Costruire semplici manufatti; smontare rimontare oggetti, assemblare ...;
--	--

Raccomandazione del Parlamento Europeo 22-05-2018 – Competenze chiave:	COMPETENZA DIGITALE
Campo di esperienza	LA CONOSCENZA DEL MONDO
TRAGUARDI (non presenti nelle Indicazioni)	PERCORSI E ATTIVITA'
<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; 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 false o sbagliate.</p>

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 SE E L'ALTRO
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI	PERCORSI/ATTIVITA'

NAZIONALI	
<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 e futuro e si muove con crescente autonomia e sicurezza negli spazi che gli sono familiari. • Collabora con gli altri nel gioco e nel lavoro condividendone le regole. • Adotta punti di vista originali e creativi di fronte a situazioni e problemi. • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. 	<ul style="list-style-type: none"> -Discutere collettivamente intorno a temi di interesse comune, argomentando le proprie ragioni; ascoltare quelle degli altri, confrontarsi; -Ideare giochi collaborando con altri e definirne le regole; esplicitare le regole di giochi noti; -Narrare eventi, esperienze, sentimenti, emozioni, usando termini sempre più pertinenti; -Ricostruire la storia personale attraverso i documenti, gli oggetti e le testimonianze; -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; -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; -Discutere e rappresentare le "strutture sociali" di diretta esperienza dei bambini: la famiglia, con componenti, ruoli, funzioni, la sezione, la scuola ... -Costruire tabelle e cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e i loro ruoli e verbalizzare i dati raccolti; -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...; -Allestire attività manipolative e motorie (cucina, costruzione di giochi, balli, ecc.) per mettere a confronto le diversità: visitare alcuni luoghi del quartiere e della città che possano rappresentare punti di riferimento per la comunità: parchi, monumenti, uffici pubblici, servizi ...; -Riflettere sulle regole in famiglia, a scuola, nella comunità e su chi le formula, le controlla o le fa rispettare, ipotizzando i ruoli di autorità(il Dirigente scolastico, il Sindaco ...) -Effettuare percorsi di educazione stradale anche con la partecipazione dei vigili come autorità e riflettere sul valore delle regole come garanzia di sicurezza, benessere e libertà; -Discutere su argomenti diversi di interesse rispettare i turni ascoltare gli altri spiegare e sostenere le proprie ragioni;

	-Collaborare con gli altri per il gioco o nello svolgimento del lavoro, individuando con l'aiuto dell'adulto, quali possono essere le possibili modalità di miglioramento attraverso la discussione comune, anche in relazione ad eventuali problemi, ipotizzando possibili soluzioni; attuarle e verificare.
--	---

Raccomandazione del Parlamento Europeo 22-05-2018-Competenze chiave	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
Campo di esperienza	IMMAGINI, SUONI, COLORI – IL CORPO E IL MOVIMENTO
TRAGUARDI DELLE INDICAZIONI NAZIONALI	PERCORSI / ATTIVITA'
<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, 	<ul style="list-style-type: none"> -Rappresentare situazioni attraverso il gioco simbolico o l'attività mimico-gestuale; -Drammatizzare situazioni, testi ascoltati; -Rappresentare oggetti, animali, situazioni, storie, attraverso il disegno, la manipolazione, utilizzando tecniche e materiali diversi; descrivere il prodotto; Copiare opere di artisti; commentare l'originale; -Ascoltare brani musicali, anche appartenenti alla storia e alla tradizione, disegnarne le evocazioni emotive; muoversi a ritmo di musica; -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; -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.); -Ideare semplici arie musicali spontanee con la voce per ritmare una rima, una filastrocca;

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.
- 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 scolastica.
- 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.

-Commentare verbalmente, con disegno, con attività di drammatizzazione spettacoli o film visti;

-Ideare semplici storie da drammatizzare, accompagnare col canto e con sequenze sonore o semplici sequenze musicali eseguite con strumenti convenzionali;

-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;

-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.

-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;

-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;

-Eseguire esercizi e danze con attrezzi.

-Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date; ideare giochi e stabilirne le regole;

-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.

-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).

