

Competenze chiave per l'apprendimento permanente (2006/962/CE)

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione, competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia, competenza digitale, imparare a imparare, competenze sociali e civiche, spirito di iniziativa, consapevolezza ed espressione culturale

DISCIPLINA: EDUCAZIONE CIVICA – scuola Infanzia (**nuove linee guida per l'insegnamento dell'ed. civica**)

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA D.M. n. 139/2007	COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze SCUOLA INFANZIA (D.M. 35/2020)	OBIETTIVI PER L'APPRENDIMENTO		
			PRIMO ANNO	SECONDO ANNO	TERZO ANNO
COSTRUZIONE DEL SE'					
1.1 IMPARARE AD IMPARARE		L'alunno, al termine della scuola dell'Infanzia: A. Manifesta in vari modi di aver sviluppato il senso dell'identità personale (SA) B. Conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e della scuola e percepisce la propria appartenenza a questa realtà (SA) C. E' capace di interpretare e governare il proprio corpo (CM)	COSTITUZIONE A. Muoversi con sicurezza nell'ambiente scolastico. B. Riconoscere alcuni simboli di feste e tradizioni; avvicinarsi a culture diverse C. Autoregolare i propri bisogni; acquisire comportamenti idonei alla cura del proprio corpo; acquisire intraprendenza e sicurezza personale	COSTITUZIONE A. Muoversi autonomamente nell'ambiente scolastico, secondo le indicazioni dell'insegnante relativamente ad attività svolte nella quotidianità. B. Cogliere i segni ed il senso della festa e delle ricorrenze; conoscere culture diverse C. Acquisire autonomia ai servizi a tavola; provvedere alla cura della propria persona; acquisire fiducia nelle proprie capacità	COSTITUZIONE A. Scegliere di organizzarsi autonomamente il materiale necessario alla realizzazione di una attività, rispettando i tempi e gli spazi degli altri compagni. B. Conoscere e confrontare luoghi, storie, tradizioni proprie con quelle degli altri; riconoscere differenze tra alcuni aspetti della propria e altrui cultura C. acquisire corrette abitudini alimentari e igieniche; curare in autonomia la propria persona e l'ambiente; sviluppare l'autostima in relazione alla maturazione dell'identità; riconoscere bisogni e segnali di benessere e di malessere
1.2 PROGETTARE					
RELAZIONI CON GLI ALTRI					
2.1 COMUNICARE		D. Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare ed esprimersi attraverso di esse (LCE) E. Riconosce ed esprime sentimenti ed emozioni (SA) F. Conosce le diverse parti del corpo e lo rappresenta in stasi e in movimento (CM) G. Sa osservare e descrivere fenomeni naturali, organismi viventi e non ed artefatti tecnologici. (CdM)	SVILUPPO SOSTENIBILE D. Giocare con il computer E. Affrontare il distacco dalla famiglia; esprimere i propri bisogni F. Percepire il sé corporeo nel movimento e durante il gioco G. Osservare l'ambiente naturale con curiosità ed attenzione; intuire l'utilizzo di oggetti concreti; approcciarsi all'uso degli strumenti tecnologici	SVILUPPO SOSTENIBILE D. Interagire con il computer E. Controllare l'affettività e l'emozione; riconoscere i propri bisogni fisici e comunicarli ad un adulto F. Conoscere ed interiorizzare il proprio sé corporeo G. Esplorare ed osservare l'ambiente naturale con attenzione e curiosità; conoscere aspetti del mondo tecnologico; fruire	SVILUPPO SOSTENIBILE D. Usare il computer come strumento di lavoro collaborando e comunicando con i compagni E. Esprimere le proprie emozioni e sentimenti ai compagni, mostrandosi fiducioso e sereno nel rapportarsi agli altri; esprimere i propri bisogni in maniera adeguata; F. Conoscere ed usare il proprio corpo.

					espressioni d'arte visiva e plastica presenti sul territorio per analizzarli e scoprirne il valore estetico
--	--	--	--	--	--