

**CURRICOLO**

**SCUOLA DELL'INFANZIA**

**CAMPI D'ESPERIENZA**

## SCUOLA INFANZIA

### IL SÉ E L'ALTRO

Le competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	INDICATORI DI COMPETENZA
<b>Competenza alfabetica funzionale</b>	<p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo adeguato.</p> <p>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.</p>	<p>Esprime adeguatamente bisogni e stati d'animo.</p> <p>Dialoga con gli altri.</p>
<b>Competenza multilinguistica</b>	<p>Conosce la sua storia personale e familiare e sa confrontare le tradizioni della propria comunità con quelle di altre realtà culturali.</p>	<p>Gioca in lingua 2 con lo sfondo di festività tradizionali (halloween, Christmas...ecc).</p>
<b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.</b>	<p>Si muove con autonomia nei luoghi conosciuti ed è disponibile ad esplorarne altri.</p> <p>Manifesta curiosità, piacere di esplorare e gusto della scoperta.</p>	<p>Realizza percorsi di esplorazione con i compagni (inventa mappe).</p>
<b>Competenza digitale</b>	<p>Sa porre domande di fronte alla realtà e cerca risposte e informazioni, utilizzando diversi mezzi e strategie.</p>	<p>Cerca informazioni e risposte attraverso le tecnologie.</p> <p>Rispetta la consegna dei tempi di fruizione della tecnologia.</p>

	Acquisisce le prime regole di comportamento relative all'uso degli strumenti digitali.	
<b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b>	Utilizza informazioni provenienti da contesti quotidiani in modo appropriato. Riconosce i propri pensieri, stati d'animo ed emozioni ed inizia a lavorare in gruppo in modo collaborativo. Ha fiducia in sé e affronta serenamente semplici situazioni nuove.	Utilizza le informazioni in contesti diversi Condivide un compito con i pari. Esegue una consegna con sicurezza.
<b>Competenza in materia di cittadinanza</b>	Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio.	Prende iniziative e porta a termine compiti in autonomia dall'adulto. Gioca imitando tradizioni del territorio (macchina di Santa Rosa). Partecipa ai giochi collettivi in modo adeguato.
<b>Competenza imprenditoriale</b>	Assume iniziative e porta a termine compiti da solo e in gruppo. Sviluppa lo spirito di iniziativa e opera in condizioni di risorse scarse, valorizzandole.	Prende un'iniziativa. Coinvolge i pari in un progetto. Utilizza gli oggetti in modo divergente.
<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>	Individua le tracce e comprende che la nostra conoscenza del passato è legata a parti e resti di esso. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della comunità e le mette a confronto con altre.	Racconta ricordi di famiglia. Ascolta narrazioni di altri referenti di comunità (negozianti, artigiani, sacerdote, ecc).

EDUCAZIONE CIVICA	
IL SÉ E L'ALTRO	
Obiettivi di apprendimento Bambini di 3 anni/4 anni	Obiettivi di apprendimento Bambini di 5 anni
<p>Apprendere buone abitudini.</p> <p>Sperimentare le prime forme di comunicazione con i propri compagni, rispettando le regole dei giochi individualmente e in gruppo.</p> <p>Rafforzamento di un confronto costruttivo.</p> <p>Saper aspettare il proprio turno.</p> <p>Sviluppare la capacità di essere autosufficienti.</p> <p>Conoscere la propria realtà territoriale ed ambientale.</p> <p>Conoscere e rispettare le regole dell'educazione stradale.</p> <p>Rafforzare l'autonomia, la stima di sé, l'identità.</p> <p>Sviluppare la capacità di accettare <i>l'altro</i>, di collaborare e di aiutarlo.</p> <p>Registrare i momenti e le situazioni che suscitino paure, incertezze, diffidenze verso il diverso.</p>	<p>Conoscere le regole dettate dalla nostra Costituzione.</p> <p>Conoscere la propria realtà territoriale ed ambientale (luoghi, storie, tradizioni) e quelle di altri bambini per confrontare le diverse situazioni.</p> <p>Conoscenza della basilare terminologia di settore: il concetto di "regola, legge, Costituzione"</p> <p>Conoscere il ruolo delle principali istituzioni dello Stato.</p> <p>Conoscere e rispettare le regole dell'educazione stradale.</p> <p>Sviluppare il senso di solidarietà e di accoglienza.</p> <p>Conoscere e rispettare l'ambiente.</p> <p>Lavorare in gruppo, discutendo per condividere le regole di azione e progettare insieme.</p>

## SCUOLA INFANZIA

### IL CORPO E IL MOVIMENTO

Le competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	INDICATORI DI COMPETENZA
<b>Competenza alfabetica funzionale</b>	Padroneggia lo spazio fisico e grafico riconoscendo le posizioni spaziali	Sa gestirsi in un gioco motorio dando indicazioni verbali
<b>Competenza multilinguistica</b>	Attraverso la musica e il movimento apprende altre lingue e culture.	Partecipa a giochi motori e cantati in lingua 2.
<b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.</b>	Sperimenta schemi posturali e motori e li applica nei giochi individuali e di gruppo. Sperimenta con tutto il corpo e con tutti i sensi	Attua percorsi motori in base ad indicazioni topologiche. Attiva i sensi per esplorare l'ambiente
<b>Competenza digitale</b>	Sa eseguire percorsi motori con sequenze codificate.	Esegue percorsi motori a sequenza
<b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b>	Acquisisce coscienza del proprio corpo nella sua totalità interagendo con i pari e con l'ambiente circostante	Si muove sapendo arrivare ad un obiettivo
<b>Competenza in materia di cittadinanza</b>	Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, rispettando regole condivise.	Partecipa ai giochi collettivi in modo adeguato

<b>Competenza imprenditoriale</b>	Sostiene le proprie idee, le trasforma in azione, diventando promotore di iniziative nel gioco e nell'attività.	Inizia giochi motori e li condivide
<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>	Sperimenta schemi motori e li applica a giochi individuali e di gruppo della propria tradizione culturale ed è interessato a nuove proposte. Introduce nel gioco elementi folcloristici anche di altri paesi.	Esegue danze della propria tradizione Esegue danze di altre culture Gioca con suggestioni folcloristiche

<b>EDUCAZIONE CIVICA</b>	
<b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>	
<b>Obiettivi di apprendimento</b> <b>Bambini di 3 anni/4 anni</b>	<b>Obiettivi di apprendimento</b> <b>Bambini di 5 anni</b>

<p>Conquistare lo spazio e l'autonomia.          Controllare, conoscere e coordinare i movimenti del corpo.          Acquisire i concetti topologici.          Muoversi in modo spontaneo o guidato in base a suoni o ritmi.          Orientarsi con una certa padronanza e autonomia nell'ambiente scolastico.          Rispettare la segnaletica di base in percorsi pedonali o ciclistici simulati.          Percepire i concetti di "salute e benessere".</p>	<p>Controllare e coordinare i movimenti del corpo.          Muoversi con padronanza, destrezza e correttezza nell'ambiente scolastico e fuori.          Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, ritmiche ed espressive del corpo.          Dominare i propri movimenti nei vari ambienti: casa- scuola strada.          Conoscere il valore nutritivo dei principali alimenti.          Valorizzare l'importanza dell'esercizio fisico per sviluppare armonicamente il proprio corpo.</p>
---	---

## SCUOLA INFANZIA

### DISCORSI E PAROLE

Le competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	INDICATORI DI COMPETENZA
<b>Competenza alfabetica funzionale</b>	<p>Padroneggia gli strumenti espressivi e gestisce l'interazione comunicativa verbale.            Comprende testi di vario tipo letti da altri.            Riflette sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.            Riconosce simboli alfabetici.</p>	<p>Usa correttamente nella comunicazione orale nomi, aggettivi, avverbi.            Descrive figure di crescente complessità.            Distingue i simboli alfabetici.            Riassume una breve vicenda e/o un racconto.</p>

<b>Competenza multilinguistica</b>	Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità di linguaggi.	Distingue una parola di un'altra lingua, ne ricerca il significato.
<b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.</b>	Sa formulare ipotesi e argomentarle. Saper analizzare l'ambiente, percepire e descrivere le caratteristiche fisiche degli oggetti.	Dice cosa succederà in base a delle premesse. Descrive oggetti ed ambiente con termini adeguati.
<b>Competenza digitale</b>	Sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando le tecnologie digitali e i nuovi media.	Utilizza audio e video per esprimere narrazioni.
<b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b>	Comunicazione, lingua, cultura.	Risponde a domande su un testo o su un video. Utilizza semplici strategie di memorizzazione. Spiega i contenuti delle narrazioni collegandoli al vissuto
<b>Competenza in materia di cittadinanza</b>	Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	Gestisce il conflitto verbalmente. Argomenta con i pari. È curioso riguardo alle altre lingue.
<b>Competenza imprenditoriale</b>	Inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.	Inventa storie. Coinvolge i pari in un progetto attraverso le argomentazioni.

<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>	Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi.	Riconosce altre lingue dalla propria, prova ad imitarle.
---	--	--

<b>EDUCAZIONE CIVICA</b>	
<b>DISCORSI E PAROLE</b>	
<b>Obiettivi di apprendimento Bambini di 3 anni/4 anni</b>	<b>Obiettivi di apprendimento Bambini di 5 anni</b>
<p>Acquisire nuovi vocaboli.</p> <p>Sviluppare la capacità di comunicare anche con frasi di senso compiuto relative all'argomento trattato.</p> <p>Memorizzare canti e poesie.</p> <p>Rielaborare gli argomenti trattati insieme.</p> <p>Esprimere le proprie esperienze come cittadino.</p> <p>Confrontare idee ed opinioni con gli altri.</p> <p>Saper raccontare, inventare, ascoltare e comprendere le narrazioni e la lettura di storie.</p>	<p>Comunicare e scambiarsi domande, informazioni, dialogare, raccontare e descrivere, impressioni, giudizi e sentimenti con i grandi e con i coetanei.</p> <p>Conoscere le norme più semplici della Costituzione.</p> <p>Riflettere sulla lingua, confrontare vocaboli di lingua diversa, riconoscere, apprezzare e sperimentare la pluralità linguistica.</p> <p>Esprimere le proprie esperienze come cittadino.</p>

## SCUOLA INFANZIA

### IMMAGINI, SUONI E COLORI

Le competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	INDICATORI DI COMPETENZA
Competenza alfabetica funzionale	Comunica e racconta utilizzando con il supporto anche dei linguaggi espressivi.	Sa descrivere un elaborato creativo.
Competenza multilinguistica	Partecipa con piacere a spettacoli e rappresentazioni in lingua inglese.	Assiste a film e spettacoli in lingua 2 comprendendone il senso.
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.	Apprende il piacere di sperimentare i colori primari e secondari.	Osserva e prevede il risultato nel mescolare materiali diversi.
Competenza digitale	Si è accostato all' esplorazione di strumenti tecnologici, ne ha interiorizzato i rudimenti e le possibili applicazioni.	Esegue giochi didattici con il computer.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Utilizza in modo appropriato la gestualità, nell'arte, nella musica, nella multimedialità.	Realizza un elaborato creativo insieme ai compagni.
Competenza in materia di cittadinanza	Esplora danze e musiche di diverse tradizioni.	Esegue giochi cantati tradizionali.

<b>Competenza imprenditoriale</b>	Sa organizzarsi utilizzando pensieri ed emozioni e sperimentando varie tecniche espressive, materiali e strumenti.	Trova nuove tecniche espressive.
<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>	Prova interesse, piacere nei confronti di spettacoli e attività teatrali e di drammatizzazione. E' curioso nei confronti di linguaggi espressivi di altre culture. In forma ludica, attraverso i linguaggi espressivi e multimediali, scopre e si confronta con il patrimonio culturale e paesaggistico.	Osserva uno spettacolo e partecipa. Chiede con curiosità di altri usi e costumi. Scopre i monumenti della città.

<b>EDUCAZIONE CIVICA</b>	
<b>IMMAGINI, SUONI E COLORI</b>	
<b>Obiettivi di apprendimento</b> <b>Bambini di 3 anni/4 anni</b>	<b>Obiettivi di apprendimento</b> <b>Bambini di 5 anni</b>

<p>Rielaborare graficamente i contenuti espressi.</p> <p>Conoscere ed elaborare i canti e le tradizioni popolari proprie di altre culture, le filastrocche, l'Inno Nazionale etc.</p> <p>Rielaborare il simbolo della nostra e delle altre bandiere attraverso attività plastiche, pittoriche e manipolative, spiegando il significato delle forme e dei colori.</p> <p>Comunicare ed esprimere le emozioni con i linguaggi del corpo.</p> <p>Riconoscere la simbologia stradale di base.</p> <p>Riconoscere gli emoticon ed il loro significato.</p> <p>Riconoscere la simbologia informatica di base e svilupparla con gradualità.</p>	<p>Rielaborazione grafico-pittorica- manipolativa dei contenuti appresi.</p> <p>Conoscere ed elaborare i canti e le tradizioni popolari proprie di altre culture, le filastrocche, l'Inno Nazionale etc.</p> <p>Formulare piani di azione, individuali e di gruppo.</p> <p>Scegliere con cura materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare.</p> <p>Riconoscere, colorare e rappresentare in vario modo la segnaletica stradale nota, interpretandone i messaggi.</p> <p>Conoscere gli emoticon ed il loro significato.</p> <p>Conoscere la simbologia informatica più nel dettaglio e le componenti essenziali di un Personal Computer (periferiche ed hardware).</p>
--	---

## SCUOLA INFANZIA

### LA CONOSCENZA DEL MONDO

Le competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	INDICATORI DI COMPETENZA
<b>Competenza alfabetica funzionale</b>	Raggruppa, ordina, classifica e confronta oggetti e materiali con criteri diversi, utilizzando simboli. Identifica alcune proprietà degli oggetti	Utilizza simboli. Descrive verbalmente le caratteristiche formali di un oggetto (forma, colore, spessore, ecc).
<b>Competenza multilinguistica</b>	Sa collocare un evento nell'arco della giornata e della settimana.	Associa termini in lingua 2 a momenti della giornata e della settimana.
<b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.</b>	Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Coglie le prime caratteristiche del mondo animale e vegetale. Conosce e comprende le trasformazioni fisiche e quelle relative al mondo vegetale. Sa porre domande di fronte alla realtà e cerca risposte e informazioni, utilizzando diversi mezzi e strategie. Sperimenta elementari eventi fisici e scientifici e sa formulare prime ipotesi sulla loro natura.	Raggruppa secondo criteri (dati o personali). Ordina fatti e fenomeni della realtà. Individua analogie e differenze. Raggruppa e seria. Individua relazioni logiche, spaziali e temporali nell'ambiente. Usa i numeri in senso ordinale e cardinale. Realizza e misura percorsi ritmici binari e ternari. Misura spazi e oggetti e riesce a rappresentarli. Rappresenta il tempo (cicli, fasi e sequenze della giornata e dell'anno). Pone domande sulle cose e la natura.

	<p>Percepisce l'avvicinarsi del tempo e conosce i cambiamenti dettati dal suo scorrere.</p> <p>Conosce e sa descrivere i mutamenti e il susseguirsi dei cicli temporali.</p>	<p>Formula ipotesi e previsioni.</p>
<b>Competenza digitale</b>	<p>Si interessa a strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p> <p>Sa porre domande di fronte alla realtà e cerca risposte e informazioni, utilizzando diversi mezzi e strategie.</p>	<p>Utilizza la tecnologia per rispondere a domande sull'ambiente e l'ecosistema.</p>
<b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b>	<p>Osserva e confronta oggetti, fenomeni, viventi, numero e spazio con le proprie esperienze e i vissuti.</p>	<p>Pone domande su procedure.</p> <p>Generalizza un'azione.</p>
<b>Competenza in materia di cittadinanza</b>	<p>Riferisce correttamente eventi del passato recente, sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p>	<p>Prevede conseguenze di azioni.</p>
<b>Competenza imprenditoriale</b>	<p>Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza, adotta strategie di problem- solving.</p>	<p>Propone soluzioni.</p> <p>Cerca strategie di problem- solving.</p>
<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>	<p>Osserva ed esplora i fenomeni naturali e gli organismi viventi e i loro ambienti.</p> <p>Interagisce con le cose e le persone percependone le relazioni e i cambiamenti.</p> <p>Coglie i diversi punti di vista, riflette e negozia significati, trova soluzioni condivise.</p>	<p>Osserva la natura.</p> <p>Sperimenta attività di coltivazione.</p> <p>Verifica cambiamenti di stato fisico.</p> <p>Riflette sull'ecosistema.</p> <p>Si comporta in modo rispettoso dell'ambiente.</p>

	Intuisce la necessità di tutelare l'ecosistema mettendo in atto comportamenti ecologici adeguati.	
--	---	--

<b>EDUCAZIONE CIVICA</b>	
<b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b>	
<b>Obiettivi di apprendimento Bambini di 3 anni/4 anni</b>	<b>Obiettivi di apprendimento Bambini di 5 anni</b>
<p>Osservare per imparare.</p> <p>Contare, ordinare, raggruppare, seriare oggetti, immagini, persone, aggiungere, togliere e valutare le quantità e valutare le quantità.</p> <p>Collocare persone, fatti ed eventi nel tempo.</p> <p>Ricostruire ed elaborare successioni e contemporaneità.</p> <p>Registrare regolarità e cicli temporali.</p> <p>Localizzare e collocare se stesso, oggetti e persone.</p> <p>Seguire percorsi ed organizzare spazi sulla base di indicazioni verbali e non verbali.</p> <p>Conoscere la geografia minima del luogo in cui vive (casa, scuola, parco, il Comune, edicola, supermercato, chiesa...).</p> <p>Concepire la differenza tra le diverse tipologie di abitato: paese, città, campagna ecc.</p>	<p>Orientarsi nel proprio ambiente di vita, riconoscendo elementi noti su una mappa tematica.</p> <p>Orientarsi nel tempo e nello spazio.</p> <p>Percepire la differenza tra oggetti antichi e moderni, tra costruzioni recenti e storiche.</p> <p>Concepire e comprendere la differenza tra le diverse tipologie di abitato: paese, città, campagna, collocandosi correttamente nel proprio ambiente di vita e conoscendo gli elementi basilari delle altre culture.</p>

## SCUOLA INFANZIA

### RELIGIONE

RELIGIONE		
Le competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	INDICATORI DI COMPETENZA
<b>Competenza alfabetica funzionale</b>	Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.	Ascolta Narrazioni bibliche con particolare attenzione ai brani riguardanti la vita di Gesù e riesce a narrare i fatti principali.
<b>Competenza multilinguistica</b>	Conosce la sua storia personale e familiare e le tradizioni della propria comunità. Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte).	Riconosce alcuni simboli relativi alle principali feste cristiane. Riconosce le principali immagini sacre. Sa i principali simboli che caratterizzano la festa del Natale e della Pasqua. Scopre il fascino del linguaggio fiabesco.
<b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.</b>	Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà.	Attraverso l'osservazione della natura e di alcune pratiche contadine scopre che nulla viene scartato, ma tutto concorre a un progetto di compiutezza. Riconosce e si stupisce dei doni di Dio, da custodire e difendere. Riconosce il valore della domenica come giorno sacro che ricorda la Risurrezione di Gesù. Riconosce l'avvicinarsi nel tempo delle festività principali della religione cristiana.

<p><b>Competenza digitale</b></p>	<p>Sa muoversi nel mondo digitale usufruendo dei linguaggi multimediali per acquisire conoscenze.</p>	<p>Sa farsi accompagnare nell'uso dei dispositivi digitali utilizzati nella didattica posta in atto.</p>
<p><b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b></p>	<p>Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti.</p>	<p>Si accosta alla conoscenza di Gesù.          Sperimenta sé come dono di Dio.          Esprime la propria esperienza religiosa per cominciare a manifestare la propria interiorità, spirito, emozioni ed immaginazione.          Riconosce nell'amore il sentimento che apre all'esperienza religiosa.          Ascoltando le principali parabole di Gesù e fiabe di ispirazione cristiana impara sé stesso e si favorisce il passaggio dalla fase tipicamente egocentrica a quella solidale.          Si riconosce come dono di Dio da curare e rispettare.          Compie gesti di solidarietà verso gli altri.</p>
<p><b>Competenza in materia di cittadinanza</b></p>	<p>Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri.</p>	<p>Riconosce la Chiesa sia come edificio, luogo di preghiera sia come luogo fatto di persone che desiderano realizzare il progetto di pace e amore di Dio Padre.          Conosce le figure dei santi più significative del proprio territorio che hanno contribuito a costruire un mondo di pace.</p>

<p><b>Competenza imprenditoriale</b></p>	<p>Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abinandola con fiducia e speranza.</p>	<p>Attraverso la manipolazione e trasformazione delle materie prime raccolte dalla natura e dall'ambiente circostante scopre di poter realizzare qualcosa di nuovo che risponde a criteri di bontà, utilità o bellezza.</p> <p>Inizia a percepire come proprie le situazioni di difficoltà dei compagni e propone soluzioni.</p>
<p><b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b></p>	<p>Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.</p>	<p>Racconta ricordi di famiglia ed esperienze riferibili alle tradizioni religiose del territorio.</p> <p>Sa fare collegamenti tra la nascita di Gesù e la propria nascita vissuta come dono.</p> <p>Riconosce il valore della gioia cristiana legata alla Resurrezione di Gesù.</p> <p>Ascolta narrazioni di anziani e referenti di comunità parrocchiali o di realtà di volontariato.</p>