

PTOF 2022/25 (Revisione a.s. 2024/25)

ALLEGATI

ALLEGATO 1

IL CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

CAMPI DI ESPERIENZA E COMPETENZE

Si è scelto di organizzare il curricolo a partire dalle otto competenze chiave europee esplicitate nella Raccomandazione del Parlamento europeo 2006 e riportate nella Premessa delle Indicazioni 2012, alle quali sono state integrate le Competenze di Cittadinanza, perché esse rappresentano la finalità generale dell'istruzione e dell'educazione in quanto "necessarie per la realizzazione e lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione".

Le competenze che si intendono sviluppare nella scuola dell'infanzia sono da considerarsi come sapere agito, capacità di mobilitare combinando le conoscenze, abilità, attitudini, capacità personali, sociali e metodologiche per apprendere a gestire situazioni e risolvere problemi in contesti significativi sempre più complessi.

Questo con autonomia e responsabilità, utilizzando i saperi posseduti ma anche attivandone di nuovi.

I CAMPI DI ESPERIENZA

Essi sono i luoghi del fare e dell'agire del bambino per favorire il percorso educativo ed orientarlo nella molteplicità degli stimoli e delle attività attraverso lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e delle prime esperienze di cittadinanza.

- **IL SÈ E L'ALTRO:** il bambino sviluppa il senso dell'identità personale, conosce meglio se stesso, gli altri e le tradizioni della comunità in cui vive.
- **IL CORPO E IL MOVIMENTO:** il bambino conosce meglio il proprio corpo, consegue pratiche corrette di cura di sé e di alimentazione.
- **IMMAGINI, SUONI, COLORI:** il bambino comunica, si esprime e apprezza i vari linguaggi: gestuale, iconico, musicale, verbale.
- **I DISCORSI E LE PAROLE:** il bambino sviluppa la padronanza d'uso della lingua, arricchisce e precisa il proprio lessico.
- **LA CONOSCENZA DEL MONDO:** il bambino esplora, raggruppa e ordina secondo criteri diversi, osserva e coglie i fenomeni naturali e tecnologici.

PRIMO NUCLEO

COMPETENZE CHIAVE: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE – TUTTI

Traguardi di sviluppo delle competenze		
al termine dei 3 anni	al termine dei 4 anni	al termine dei 5 anni
<ul style="list-style-type: none"> ● Usare il linguaggio per comunicare. ● Prestare attenzione a semplici scambi comunicativi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper strutturare frasi ed esprimersi con un linguaggio articolato, adatto alle esperienze proposte. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Usare la lingua italiana, arricchire il proprio lessico, comprendere parole e discorsi, fare ipotesi sui significati. ● Ragionare sulla lingua, scoprire la presenza di lingue diverse, riconoscere e sperimentare la pluralità dei linguaggi, misurarsi con la creatività e la fantasia.

Obiettivi specifici di apprendimento		
3 anni	4 anni	5 anni
<ul style="list-style-type: none"> ● Esprimere verbalmente i propri bisogni. ● Conoscere e memorizzare parole nuove ● Comprendere ed eseguire semplici consegne. ● Ripetere brevi filastrocche, poesie e semplici canti. ● Riconoscere e denominare oggetti reali o raffigurati. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pronunciare correttamente le parole e strutturare frasi complete. ● Raccontare esperienze personali rispettando il proprio turno. ● Interagire verbalmente con gli adulti e i compagni. ● Ascoltare, comprendere e raccontare una storia e/o racconti. ● Verbalizzare le proprie produzioni grafiche. ● Ascoltare e memorizzare canti, poesie e filastrocche. ● Mantenere l'attenzione sul messaggio. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprendere il significato di messaggi complessi. ● Discriminare, attraverso l'ascolto, le differenze e le somiglianze nei suoni delle lettere. ● Giocare con le parole, costruire rime. ● Completare e/o inventare piccoli racconti. ● Riordinare sequenze di un racconto e verbalizzarle. ● Discriminare la simbologia lettera- numero. ● Copiare parole, scrivere il proprio nome in stampatello. ● Interpretare spontaneamente la lingua scritta. ● Sperimentare prime forme di comunicazione con le tecnologie informatiche.

SECONDO NUCLEO

COMPETENZE CHIAVE: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

Traguardi di sviluppo delle competenze		
al termine dei 3 anni	al termine dei 4 anni	al termine dei 5 anni
<ul style="list-style-type: none">● Sperimentare i primi approcci alla lingua straniera: colori, numeri, convenevoli.	<ul style="list-style-type: none">● Riprodurre parole e brevissime frasi.	<ul style="list-style-type: none">● Utilizzare in modo pertinente parole e semplici frasi standard.● Recitare semplici e brevi filastrocche.● Cantare canzoncine.

Obiettivi specifici di apprendimento		
3 anni	4 anni	5 anni
<ul style="list-style-type: none">● Ascoltare e ripetere vocaboli e semplici canzoncine.● Eseguire semplici giochi con uso di termini in L2.	<ul style="list-style-type: none">● Salutare e presentarsi.● Denominare oggetti di uso comune.● Memorizzare e ripetere semplici canzoncine e filastrocche.	<ul style="list-style-type: none">● Ascoltare e ripetere vocaboli, piccoli dialoghi, canzoncine e filastrocche.● Denominare i colori principali e contare fino a 10.● Nominare alcuni animali.

TERZO NUCLEO

COMPETENZE CHIAVE: COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

Traguardi di sviluppo delle competenze		
al termine dei 3 anni	al termine dei 4 anni	al termine dei 5 anni
<p>Orientarsi nell'ambiente scuola collocando nello spazio fisico se stesso, oggetti e persone. Riconoscere e utilizzare semplici simboli per registrare. Percepire le principali caratteristiche delle cose utilizzando i cinque sensi. Identificare e distinguere la ciclicità del tempo.</p>	<p>Chiedere spiegazioni relativamente agli oggetti di uso quotidiano. Utilizzare e discriminare simboli grafici per registrare. Stabilire relazioni temporali.</p>	<p>Saper collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Chiedere spiegazioni e formulare ipotesi.</p>
	<p>Comprendere relazioni topologiche e spaziali. Osservare la vita animale e vegetale.</p>	<p>Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Interessarsi a macchine e strumenti tecnologici, scoprirne le funzioni e i possibili usi. Avere 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.</p>
<p>Conoscere i seguenti concetti rispetto a sé: sopra/sotto, aperto/chiuso, grande/piccolo, pochi/tanti. Raggruppare per forma o colore e distinguere gli oggetti in base alle loro caratteristiche.</p>	<p>Osservare e riconoscere i cambiamenti stagionali e i suoi fenomeni. Formulare semplici previsioni legate a fenomeni o situazioni. Trovare soluzioni a piccoli problemi. Riconoscere le forme geometriche. Porsi domande: com'è, come è fatto, cosa fa, a cosa serve. Osservare e descrivere i vari ambienti, individuare differenze e somiglianze</p>	<p>Conoscere e utilizzare la suddivisione del tempo: giorno, settimana, mese, stagione. Sperimentare e discriminare la successione delle azioni: prima, ora, dopo, contemporaneità. Formulare ipotesi sulla base di ciò che osserva, stabilendo relazioni di causa- effetto. Ordinare eventi o narrazioni in sequenze Proporre, confrontare e verificare strategie per la soluzione di problemi, distinguendo il vero e il falso.</p>

Obiettivi specifici di apprendimento

3 anni	4 anni	5 anni
<p>Riconoscere gli spazi della scuola e distinguerli da quelli familiari.</p> <p>Conoscere i colori primari e associarli alla realtà.</p> <p>Riconoscere il proprio simbolo per registrare la presenza.</p> <p>Identificare fenomeni atmosferici e associarli a simboli grafici.</p> <p>Conoscere gli strumenti/oggetti presenti a scuola e il loro uso manipolandoli senza difficoltà.</p> <p>Percepire la scansione della giornata scolastica.</p> <p>Cogliere le principali trasformazioni stagionali.</p>	<p>Usare gli spazi in modo appropriato e con disinvoltura.</p> <p>Raggruppare oggetti in base a caratteristiche: grandezza, forma, colore, dimensione.</p> <p>Classificare in base a: uno, pochi, tanti.</p> <p>Conoscere ed usare semplici simboli per registrare dati.</p> <p>Collocare e descrivere oggetti in posizioni diverse rispetto a sé: sopra/sotto, davanti/dietro, vicino/lontano, aperto/chiuso.</p> <p>Percepire la ciclicità del tempo: giorno-settimana.</p> <p>Riordinare avvenimenti in sequenze: prima-ora-dopo.</p>	<p>Raggruppare, classificare, seriare oggetti in base a diversi criteri.</p> <p>Costruire, confrontare, rappresentare e mettere in relazione.</p> <p>Utilizzare grafici e tabelle.</p> <p>Associare il numero alla quantità.</p> <p>Misurare gli oggetti con semplici strumenti confrontandoli tra loro.</p> <p>Individuare ed utilizzare i concetti spaziali e topologici.</p> <p>Effettuare, descrivere e rappresentare percorsi assegnati.</p>

QUARTO NUCLEO

COMPETENZE CHIAVE: COMPETENZA DIGITAL

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI – TUTTI

Traguardi di sviluppo delle competenze		
al termine dei 3 anni	al termine dei 4 anni	al termine dei 5 anni
Dimostrare curiosità e piacere nei confronti delle novità espressive.	Utilizzare il tablet/pc per visionare immagini. Esplorare la realtà attraverso le nuove tecnologie informatiche	Utilizzare strumenti multimediali per acquisire informazioni. Utilizzare varie forme comunicative ed artistiche attraverso l'uso del pc. Riconoscere lettere e numeri nella tastiera.

Obiettivi specifici di apprendimento		
3 anni	4 anni	5 anni
Esplorare e sperimentare materiali e diverse forme espressive. Visionare immagini e/o filmati al pc/tablet come rinforzo ad una attività svolta. Conoscere la realtà circostante attraverso l'utilizzo di varie fonti a disposizione.	Sperimentare e utilizzare con curiosità materiali e tecniche diverse attraverso vari linguaggi Visionare immagini e/o filmati al pc/tablet. Utilizzare liberamente una tastiera per "giocare" ed osservarne i simboli.	Riconoscere e sperimentare le diverse forme espressive e comunicative. Visionare immagini, opere artistiche e brevi filmati al pc/tablet. Riconoscere lettere e numeri sulla tastiera. Sperimentare semplici programmi di grafica e/o semplici passaggi ludici attraverso le app selezionate ponendo domande del tipo: a cosa serve; come si fa.

QUINTO NUCLEO

COMPETENZE CHIAVE: IMPARARE AD IMPARARE

CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI

Traguardi di sviluppo delle competenze		
al termine dei 3 anni	al termine dei 4 anni	al termine dei 5 anni
<p>Nel gioco, mettere spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione. Porre domande su procedure da seguire, applicare la risposta suggerita. Consultare libri illustrati e porre domande sul loro contenuto.</p>	<p>Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti e fenomeni (relazioni causali, funzionali topologiche, ecc.) e darne semplici spiegazioni. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovo, provare le soluzioni note. Utilizzare semplici tabelle già predisposte per organizzare dati (es. le rilevazioni meteorologiche) Rielaborare un testo in sequenze e, viceversa, ricostruire un testo a partire dalle sequenze</p>	<p>Individuare spontaneamente relazioni tra oggetti, avvenimenti e fenomeni (relazioni causali, relazioni funzionali, relazioni topologiche ecc.) e darne semplici spiegazioni; elaborare ipotesi di cui chiedere conferma all'adulto. Di fronte a problemi nuovi, ipotizzare diverse soluzioni e chiedere la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare. Ricavare e riferire informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizzare tabelle già predisposte per organizzare dati.</p>

Obiettivi specifici di apprendimento		
3 anni	4 anni	5 anni
<p>Orientarsi nella scansione della giornata scolastica. Ascoltare e comprendere consegne. Portare a termine piccoli incarichi. Saper utilizzare i materiali a disposizione. Rispettare le cose e l'ambiente.</p>	<p>Ricostruire una sequenza d'azioni secondo una logica del prima-dopo. Osservare e manipolare elementi cogliendo uguaglianze e differenze. Identificare con lo stimolo delle insegnanti, la successione delle fasi di un semplice e facile compito.</p>	<p>Mettere in relazione, attraverso associazione e analogie, oggetti, sequenze di storie. Saper organizzare e gestire una semplice attività o compito anche a piccolo gruppo. Saper scegliere i materiali adeguati per la realizzazione di produzione di vario genere (disegno, collage, pittura...).</p>
<p>Partecipare a giochi e attività di gruppo rispettando ruoli e regole.</p>	<p>Partecipare alle attività e alle conversazioni dimostrando interesse e curiosità. Formulare ipotesi, anche fantastiche, per la risoluzione di un semplice problema.</p>	<p>Rielaborare esperienze, conoscenze personali e collettive acquisite attraverso vari linguaggi: verbali, grafico-pittorici, simbolici e teatrali. Riformulare correttamente esperienze vissute.</p>

SESTO NUCLEO

COMPETENZE CHIAVE: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO – TUTTI

Traguardi di sviluppo delle competenze		
al termine dei 3 anni	al termine dei 4 anni	al termine dei 5 anni
<p>Stabilire relazioni positive con adulti e compagni e conoscere e sperimentare le regole della vita comunitaria. Essere autonomi rispetto ai bisogni personali e nello svolgimento delle attività.</p> <p>Riconoscere la propria identità personale.</p> <p>Rispettare le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro.</p>	<p>Partecipare con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano il bambino stesso</p> <p>Esprimere sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto.</p> <p>Porre domande sulla propria storia e raccontare episodi che gli sono noti.</p> <p>Conoscere alcune tradizioni della propria comunità.</p>	<p>Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri, saper argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p> <p>Sviluppare il senso dell'identità personale, percepire le proprie esigenze e i propri sentimenti, sapersi esprimere in modo sempre più adeguato.</p> <p>Riflettere, confrontarsi, discutere con gli adulti e con gli altri bambini e cominciare a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p>

Obiettivi specifici di apprendimento		
3 anni	4 anni	5 anni
<p>Superare le difficoltà legate al distacco dalla famiglia.</p> <p>Accettare le situazioni nuove: condividere e riordinare giochi e materiali. Usare i servizi in autonomia, mangiare autonomamente composto a tavola.</p> <p>Identificare oggetti e situazioni di pericolo</p>	<p>Vivere serenamente il distacco dalla famiglia.</p> <p>Affrontare le situazioni nuove.</p> <p>Riconoscere ed evitare oggetti e situazioni pericolosi.</p> <p>Esprimere le proprie emozioni.</p> <p>Stabilire relazioni positive con gli adulti e con i pari.</p>	<p>Adattarsi ai cambiamenti e alle situazioni nuove.</p> <p>Accettare il diverso da sé.</p> <p>Esprimere e riconoscere bisogni ed emozioni.</p> <p>Organizzarsi e collaborare con gli altri.</p> <p>Riconoscere e rispettare le fonti di autorità.</p>

SETTIMO NUCLEO

COMPETENZE CHIAVE: SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA

CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI

Traguardi di sviluppo delle competenze		
al termine dei 3 anni	al termine dei 4 anni	al termine dei 5 anni
Partecipare alle attività collettive.	Eseguire consegne e portare a termine compiti affidatigli con precisione e cura. Collaborare nelle attività di gruppo e, se richiesto, prestare aiuto.	Eseguire consegne anche complesse e portare a termine in autonomia e compiti affidati. Collaborare proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà. Di fronte a nuove procedure e problemi, ipotizzare diverse soluzioni. Effettuare semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi e ascoltando altri punti di vista.

Obiettivi specifici di apprendimento		
3 anni	4 anni	5 anni
Dimostrare un atteggiamento positivo verso le nuove proposte. Aggregarsi nel gioco a pochi compagni.	Eseguire le consegne e portare a termine i compiti affidatigli. Spiegare con frasi semplici le proprie intenzioni. Rielaborare le fasi di un esperimento.	Eseguire consegne di una certa complessità' e portare a termine in autonomia e affidabilità' i compiti. Collaborare nelle attività di gruppo aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà. Individuare problemi e ipotizzare diverse soluzioni.
Individuare piccole difficoltà e chiedere aiuto.	Collaborare nelle attività di gruppo e se richiesto prestare aiuto.	Esprimere intraprendenza nel lavoro.

OTTAVO NUCLEO

COMPETENZE CHIAVE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (1)

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI SUONI COLORI

Traguardi di sviluppo delle competenze		
al termine dei 3 anni	al termine dei 4 anni	al termine dei 5 anni
<p>Conoscere, sperimentare e giocare con i materiali grafico-pittorici e plastici.</p> <p>Identificare i colori primari.</p> <p>Usare l'espressione mimico-gestuale nel canto e nella recita di filastrocche e poesie.</p>	<p>Conoscere, sperimentare e giocare con tecniche espressive in modo libero e su consegna.</p> <p>Identificare i colori primari e secondari.</p> <p>Riuscire ad esprimersi attraverso semplici drammatizzazioni.</p> <p>Leggere, confrontare e produrre immagini individuando somiglianze e differenze.</p>	<p>Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Inventare storie e saperle esprimere attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura, ecc. .</p> <p>Utilizzare materiali, strumenti, tecniche espressive e creative.</p>

Obiettivi specifici di apprendimento		
3 anni	4 anni	5 anni
<p>Utilizzare il linguaggio grafico- pittorico.</p> <p>Attribuire un significato al proprio disegno.</p> <p>Manipolare materiali diversi,utilizzando varie tipologie di colori, sapendoli discriminare.</p> <p>Cantare in gruppo unendo parole e gesti e recitare brevi poesie e filastrocche.</p> <p>Riconoscere e denominare immagini.</p>	<p>Descrivere ciò che si è disegnato.</p> <p>Sperimentare l'uso di svariati materiali di recupero.</p> <p>Colorare riuscendo a rispettare margini e contorni.</p> <p>Scoprire la formazione dei colori secondari attraverso la mescolanza dei colori primari.</p> <p>Cantare da solo e in gruppo, recitare poesie e filastrocche.</p> <p>Assumere ruoli nel gioco simbolico.</p> <p>Interpretare ruoli nelle drammatizzazioni.</p>	<p>Rappresentare con ricchezza di particolari situazioni vissute o inventate e drammatizzare storie.</p> <p>Sapersi orientare nello spazio grafico e realizzare un disegno.</p> <p>Saper utilizzare in modo creativo i materiali di recupero.</p> <p>Saper eseguire semplici copie dal vero.</p> <p>Saper usare con proprietà strumenti e materiali.</p> <p>Ascoltare brani musicali vari, associando stati emotivi.</p> <p>Riprodurre suoni e ritmi con il corpo, con la voce, con oggetti e semplici strumenti musicali.</p>

NONO NUCLEO

COMPETENZE CHIAVE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (2)

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

Traguardi di sviluppo delle competenze		
al termine dei 3 anni	al termine dei 4 anni	al termine dei 5 anni
<p>Sperimentare e rappresentare le più semplici posizioni statiche e dinamiche del proprio corpo.</p> <p>Conoscere ed assumere corrette abitudini igieniche ed alimentari.</p> <p>Sviluppare la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale.</p>	<p>Rafforzare la conoscenza del sé corporeo e la capacità percettiva.</p> <p>Acquisire corrette abitudini alimentari e igienico-sanitarie.</p> <p>Sapersi muovere all'interno di uno spazio organizzato secondo criteri spazio temporali.</p> <p>Interagire con gli altri nei giochi di movimento.</p> <p>Potenziare la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale.</p>	<p>Vivere pienamente la propria corporeità e maturare condotte che consentano una buona autonomia.</p> <p>Riconoscere le differenze di genere e adottare pratiche corrette nella cura di sé.</p> <p>Sperimentare schemi posturali e motori; applicarli nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi.</p>

Obiettivi specifici di apprendimento		
3 anni	4 anni	5 anni
<p>Attivare schemi motori di base.</p> <p>Sviluppare la percezione sensoriale.</p> <p>Percepire, riconoscere e denominare le principali parti del corpo.</p> <p>Scoprire la propria identità sessuale.</p>	<p>Acquisire sicurezza nei movimenti e nelle proprie capacità motorie.</p> <p>Svolgere adeguatamente le attività di cura di sé e del rispetto delle regole.</p> <p>Potenziare la discriminazione senso percettiva.</p>	<p>Attivare e controllare gli schemi motori e acquisire concetti topologici.</p> <p>Muoversi in maniera coordinata nel gioco libero, guidato e di gruppo.</p> <p>Conoscere il proprio corpo e disegnare in modo completo la figura umana.</p>
<p>Orientarsi nello spazio seguendo semplici punti di riferimento.</p> <p>Esercitare la manipolazione e la motricità fine.</p>	<p>Riconoscere e rappresentare lo schema corporeo.</p> <p>Riprodurre semplici movimenti ritmici con il corpo.</p>	<p>Assumere corrette abitudini igienico-alimentari.</p> <p>Acquisire una corretta motricità fine.</p> <p>Intuire la destra e la sinistra sul proprio corpo.</p>

RELIGIONE CATTOLICA

COMPETENZE CHIAVE: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI

Traguardi formativi al termine dei tre anni della Scuola dell'Infanzia:

Competenze specifiche In rapporto ai campi di esperienza	Abilità	Conoscenze
<p style="text-align: center;">Il sé e l'altro:</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 style="text-align: center;">Il corpo e il movimento:</p> <p>Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.</p> <p style="text-align: center;">Immagine, suoni e colori:</p> <p>Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.</p> <p style="text-align: center;">I discorsi e le parole:</p> <p>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.</p> <p style="text-align: center;">La conoscenza del mondo:</p> <p>Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità verso la realtà, abitandola con fiducia e speranza.</p>	<p>Scoprire Dio come creatore del mondo e Padre di tutti gli uomini.</p> <p>Conoscere la vita di Gesù come un dono per tutti gli uomini e saper narrare contenuti.</p> <p>Riconoscere persone e strutture religiose.</p> <p>Conoscere la Chiesa.</p> <p>Saper utilizzare il linguaggio mimico- gestuale.</p> <p>Esprimere e comunicare esperienze attraverso il linguaggio corporeo e le parole.</p> <p>Osservare e comprendere simboli e immagini religiose.</p> <p>Ascoltare canti e racconti religiosi.</p> <p>Recitare poesie e canti.</p> <p>Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano.</p> <p>Sviluppare atteggiamenti di responsabilità nei confronti della realtà.</p> <p>Osservare ed esplorare con curiosità il mondo.</p>	<p>La creazione e il mondo dono di Dio.</p> <p>La nascita e l'infanzia di Gesù.</p> <p>Le parabole e i miracoli di Gesù.</p> <p>La risurrezione di Gesù.</p> <p>La Chiesa.</p> <p>Il movimento del corpo.</p> <p>Giochi simbolici.</p> <p>I principali simboli della religione e delle feste cristiane.</p> <p>Canti, poesie e preghiere appartenenti alla tradizione cristiana.</p> <p>Alcuni brani evangelici e biblici.</p> <p>Le buone regole di vita nell'ambiente e nella società.</p>