

IL CURRICOLO VERTICALE D'ISTITUTO PER COMPETENZE-CHIAVE E TRASVERSALI

1. COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: LINGUA ITALIANA

INDICATORI DI COMPETENZE	SCUOLA INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA 1°GRADO
COMUNICAZIONE ORALE	Sa raccontare autonomamente una storia vissuta o una storia ascoltata. Usa un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti.	Ascolta, comprende e comunica messaggi diversi legati all'esperienza personale e ai rapporti interpersonali.	Usa gli strumenti della comunicazione orale in modo consapevole ed efficace interagendo con gli altri in situazioni diverse.
LETTURA E COMPrensIONE	Sa comporre, analizzare, individuare e organizzare gli elementi di una storia. Applica il percorso che ha interiorizzato in vari campi di esperienza,	Elabora una comprensione totale del testo. Legge e comprende le varie forme testuali e gli scopi comunicativi.	Legge e comprende il significato globale e riconosce le caratteristiche essenziali di testi di vario tipo che interpreta correttamente.
COMUNICAZIONE SCRITTA	Sa formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura	Produce testi di diverso genere.	Usa la comunicazione scritta in modo corretto, pertinente e personale elaborando testi di forma diversa.
STRUTTURE DELLA LINGUA		Riconosce le strutture linguistiche, le funzioni e ne un uso corretto.	Riconosce ed usa in modo appropriato le strutture linguistiche.

2. COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: INGLESE - FRANCESE – SPAGNOLO

LINGUA INGLESE				2ª LINGUA
INDICATORI DI COMPETENZE	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA PRIMO GRADO	SECONDARIA PRIMO GRADO

RICEZIONE ORALE	Ascolta e comprende semplici parole e messaggi Comprende ed esegue semplici istruzioni Ascolta e riproduce filastrocche e canzoni accompagnandole con la gestualità	Ascolta e comprende brevi messaggi orali relativi ad argomenti familiari, con un linguaggio semplice	Comprende i punti essenziali di un discorso inerente argomenti familiari (abitudini, famiglia, interessi personali, tempo libero)	Comprende espressioni e frasi di uso quotidiano e identificare il tema generale di un discorso su argomenti noti (la scuola, le vacanze, la sfera delle relazioni, i propri gusti)
RICEZIONE SCRITTA	Abbina lessico ad immagini	Legge e comprende testi brevi e semplici (cartoline, lettere personali, brevi racconti) accompagnati da supporti visivi	Legge e comprende informazioni concrete in semplici testi di uso quotidiano (menù, prospetto, orario) Legge e comprende testi relativamente lunghi (opuscoli, articoli di giornale, lettere) ricavandone informazioni specifiche	Comprende testi di contenuto familiare e di tipo concreto (cartoline, messaggi di posta elettronica, lettere personali, brevi articoli di cronaca) e trovare informazioni specifiche di uso corrente (menu, opuscoli, prospetti)
INTERAZIONE ORALE	Comprende e risponde ai saluti Presenta se stesso	Utilizza espressioni familiari di uso quotidiano e formule comuni per soddisfare bisogni di tipo concreto. Sa presentare se stesso/a e gli altri, è in grado di porre domande su dati personali e rispondere a domande analoghe (il luogo dove abita, le persone che conosce le cose che possiede...) È in grado di interagire in modo semplice con interlocutori che parlino lentamente e chiaramente.	Descrive e presenta in modo semplice se stesso, persone, oggetti, luoghi, attività quotidiane. Esprime preferenze proprie e altrui, motiva un'opinione personale. Interagisce con uno o più interlocutori cogliendo i punti essenziali di una conversazione Espone le proprie idee in modo chiaro e comprensibile	Esprimersi attraverso un linguaggio semplice per interagire e soddisfare bisogno di tipo concreto, scambiare informazioni afferenti alla sfera personale
PRODUZIONE SCRITTA	Scrive messaggi semplici e brevi biglietti, lettere personali, brevi descrizioni seguendo un modello dato.	Racconta per iscritto avvenimenti ed esperienze, esponendo opinioni con frasi semplici Scrive testi brevi e semplici (un'e-mail, un biglietto augurale, un invito, una cartolina) Scrive lettere personali utilizzando le strutture ed il lessico appropriati	Scrivere testi brevi e semplici (biglietti augurali o di invito, messaggi di posta elettronica, brevi lettere personali)	Scrive messaggi semplici e brevi biglietti, lettere personali, brevi descrizioni seguendo un modello dato.

3. COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: MATEMATICA- SCIENZE – TECNOLOGIA

MATEMATICA

NUCLEI FONDAMENTALI	INDICATORI DI COMPETENZE	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<p>NUMERI</p> <p>Utilizzare le tecniche e le procedure di calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica.</p>	<p>COMPRENDERE E COMUNICARE</p> <p>Comprendere e comunicare messaggi di diversa tipologia a complessità crescente.</p>	<p>Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica alcune proprietà dei materiali. - Confronta e valuta quantità. - Utilizza simboli per registrare materiali e quantità. - Esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. - Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conta oggetti o eventi , con la voce o mentalmente in senso progressivo e regressivo. - Legge e scrive i numeri naturali in base dieci, confrontandoli e ordinandoli, anche rappresentandoli sulla retta. - Esegue mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. - Conosce con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10x10. - Esegue le quattro operazioni con i numeri naturali e decimali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Risolve, mentalmente e per iscritto, operazioni ed espressioni, anche letterali, applicando correttamente e consapevolmente le proprietà del calcolo. -Imposta un'espressione e/o un algoritmo capace di soddisfare le richieste dell'esercizio.
<p>Spazio e figure</p> <p>Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.</p>	<p>RIFLETTERE ED ELABORARE</p> <p>Riconoscere e riflettere, rielaborare e produrre significati, relazioni e procedimenti</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce e denomina figure geometriche - Disegna figure geometriche e costruisce modelli materiali. -Utilizza strumenti per il disegno geometrico e i più comuni strumenti di misura. Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici - 	<ul style="list-style-type: none"> - Decodifica le informazioni contenute nel testo e le riformalizza utilizzando gli opportuni registri simbolico - grafici. - Individua la formula solutiva (diretta e/o inversa), relativa al calcolo dell'area, nel piano e nello spazio, di una figura piana o più figure in rapporto di equivalenza. - Risolve problemi usando proprietà geometriche delle figure anche ricorrendo a modelli

				materiali e a opportuni strumenti (riga, squadra, compasso, software di geometria dinamica, ...)
Problemi Individuare le strategie appropriate per la soluzione dei problemi	STRATEGIE RISOLUTIVE Affrontare e risolvere situazioni problematiche o algoritmi, con strategie diversificate e in modo efficace		Risolve semplici problemi, descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. -Mette in relazione i dati numerici in vista della risoluzione di un problema.	- Comprende e decodifica il testo di un problema, lo riformula e ne esplicita i contenuti utilizzando diversi registri comunicativi - E' in grado di relazionare correttamente tra loro i dati di un problema; - di stimare preventivamente l'ordine di grandezza di un calcolo e la plausibilità dei risultati - di individuare diverse strategie risolutive, scegliendo quella ritenuta più valida e motivandone la scelta
Relazioni, misure, dati e previsioni. Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche.			-Mette in relazione misure di due grandezze -Classifica oggetti, figure, numeri in base a due o più proprietà e individua in esse grandezze misurabili -Rappresenta relazioni e dati. -Utilizza le rappresentazioni per ricavare informazioni, formula giudizi e prendere decisioni	- Esprime le misure in unità di misura del S. I. utilizzando anche le potenze del 10 e le cifre significative - Riconosce in fatti e fenomeni relazioni tra grandezze - In contesti vari, individua, descrive e costruisce relazioni significative: riconosce analogie e differenze

SCIENZE E TECNOLOGIA

NUCLEI FONDAMENTALI	INDICATORI DI COMPETENZE	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
OSSERVARE E SPERIMENTARE	-Si pone domande e individua problemi da indagare a partire dalla propria esperienza, dai discorsi degli altri, dai	- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti, usando i sensi per ricavare	-L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità a partire da stimoli esterni che lo inducono a cercare spiegazioni. -Con la guida dell'insegnante e	-Coglie la differenza tra guardare e osservare. - Sceglie e utilizza le unità di misura più appropriate -Applica il metodo scientifico a

	<p>mezzi di comunicazione e dai testi letti</p> <p>-Utilizzando il metodo scientifico sperimentale, con la guida dell'insegnante e in collaborazione dei compagni, propone, realizza e documenta semplici esperimenti</p> <p>-Analizza e racconta in forma chiara ciò che ha fatto e imparato</p>	<p>informazioni e conoscenze.</p> <p>- S'interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p> <p>- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà.</p>	<p>in collaborazione con i compagni, formula ipotesi, osserva, registra, classifica, schematizza.</p> <p>-Trae conclusioni utilizzando anche concetti basati su semplici relazioni.</p>	<p>semplici situazioni quotidiane.</p> <p>-Osserva, descrive ed analizza fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconosce nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità.</p> <p>- Realizza una relazione scientifica sui fenomeni osservati</p> <p>-Riconosce le caratteristiche dei viventi e del loro stile di vita.</p> <p>-</p>
L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE	<p>-Ha cura del proprio corpo con scelte adeguate di comportamenti e di abitudini alimentari.</p> <p>-Conosce e rispetta l'ambiente e gli esseri viventi.</p>		<p>-Ha atteggiamenti di cura del proprio corpo con scelte adeguate di comportamenti e di abitudini alimentari.</p> <p>-Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente circostante</p>	<p>-Rispetta le norme fondamentali di igiene personale e comprende l'importanza di una corretta alimentazione</p> <p>-Identifica in termini essenziali il rapporto tra uomo, animali e vegetali in ambienti noti.</p>
OGGETTI MATERIALI E TRASFORMAZIONI	<p>L'alunno ha capacità operative e manuali che utilizza in contesti di esperienza-conoscenza per un approccio scientifico ai fenomeni</p>		<p>-Esegue semplici esperimenti per un primo approccio scientifico ai fenomeni</p>	<p>-Analizza qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia e materia a partire dall'esperienza</p> <p>-Impiega gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</p> <p>-Utilizza il disegno di figure geometriche per finalità creative</p>
ESPLORARE IL MONDO FATTO DALL'UOMO	<p>- L'alunno esplora e interpreta il mondo fatto dall'uomo, individua le funzioni di una semplice macchina, usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni e acquisisce i fondamentali principi di sicurezza</p>		<p>-Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e per potenziare le proprie capacità comunicative</p> <p>-Utilizza strumenti informatici e di</p>	<p>-Utilizza semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia.</p> <p>-Si accosta a nuove applicazioni informatiche esplorando le funzioni e le potenzialità</p> <p>-</p>

			comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri	
--	--	--	---	--

4. COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

SCUOLA DELL'INFANZIA

Sezione A: Traguardi formativi			
CAMPI D'ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici consegne, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.	Riconoscere nella tastiera lettere e numeri Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ... Eeguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico Visionare immagini, opere artistiche, documentari	Il computer e i suoi usi Mouse Tastiera Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi)	Vedi abilità
EVIDENZE Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza gli strumenti digitali per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche Utilizza tastiera ; apre icone e file. Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici Utilizza strumenti digitali per visionare immagini, documentari, testi multimediali.			

Sezione B: Livelli di padronanza			
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4

Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi.	Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, per muoversi nello schermo. Visiona immagini presentate dall'insegnante.	Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, numeri. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro. Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.	Con la sorveglianza dell'insegnante utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. Visiona immagini e documentari.
--	---	--	--

SCUOLA PRIMARIA

Sezione A: Traguardi formativi				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE			
	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE

<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Utilizzare nelle funzioni principali strumenti digitali.</p> <p>Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.</p> <p>Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere compilare tabelle; utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file.</p> <p>Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive.</p> <p>Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive</p>	<p>I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione.</p> <p>Funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.</p> <p>Funzionamento elementare dei principali apparecchi di informazione e comunicazione.</p> <p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.</p> <p>Rischi nell'utilizzo della rete.</p>	<p>Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici.</p> <p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p> <p>Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.</p> <p>Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi.</p> <p>Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi</p>	<p>Semplici applicazioni tecnologiche e relative modalità di funzionamento.</p> <p>I principali dispositivi informatici di input e output.</p> <p>I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici.</p> <p>Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.</p> <p>Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini</p>
---	---	---	---	---

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Sezione A: Traguardi formativi		
	FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.</p> <p>Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite.</p> <p>Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi e la Lim.</p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche</p>	<p>Le applicazioni tecnologiche e le relative modalità di funzionamento. I dispositivi informatici di input e output.</p> <p>Il sistema operativo e i più comuni software applicativi. Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</p> <p>Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.</p> <p>Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.).</p> <p>Fonti di pericolo e procedure di sicurezza</p>

Sezione B: Evidenze e compiti significativi	
EVIDENZE	
<p>Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione</p> <p>Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare</p> <p>E' in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/ informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicat.</p> <p>Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali con la</p>	<p>ESEMPI</p> <ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti; -Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, rappresentare e organizzare i dati; -Utilizzare power point per effettuare semplici presentazioni -Costruire semplici ipertesti; -Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con le istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere; applicare le comuni misure di sicurezza anti-spam, anti-phishing -Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza e la

<p>programmi di elaborazione di dati.</p> <p>Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.</p>	<p>riservatezza</p> <ul style="list-style-type: none"> -Rielaborare un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola -Rielaborare una presentazione della scuola -Rielaborare un file per il calcolo delle spese e delle entrate personali -Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici), e rendendola pubblica. -Rielaborare una brochure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli -Elaborare ipertesti tematici
---	--

Sezione C: Livelli di padronanza				
LIVELLI DI PADRONANZA				
1	2	3.dai traguardi per la fine della scuola primaria	4	5.dai traguardi per la fine del primo ciclo

<p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante, identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento.</p> <p>Con la supervisione dell'insegnante, utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera.</p> <p>Comprende e produce semplici frasi associandole ad immagini date.</p>	<p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer, inserisce immagini e salva il file.</p> <p>Utilizza la rete solo con l'aiuto dell'adulto per cercare informazioni</p>	<p>Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il PC.</p> <p>Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante; utilizza fogli elettronici per semplici istruzioni.</p> <p>Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni .</p> <p>Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi</p>	<p>Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il PC; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle.</p> <p>Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli</p> <p>Utilizza la posta elettronica e accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.</p> <p>Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi</p>	<p>Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.</p> <p>Sa utilizzare la rete per reperire informazioni, con la supervisione dell'insegnante; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.</p> <p>Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche.</p> <p>Comunica autonomamente attraverso la posta elettronica.</p> <p>Rispetta le regole della netiquette nella navigazione in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti, evitandoli.</p>
---	--	--	--	---

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Usa con consapevolezza le tecnologie dell'informazione.			
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Esplora la realtà attraverso le TIC.	Utilizza le TIC per arricchire il proprio lavoro con immagini, suoni, elementi creativi.	Produce, rivede, salva e condivide con altri il proprio lavoro.	<p>Utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>E' consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono</p>
--------------------------------------	--	---	---

5. **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE**

COMPETENZE TRASVERSALI			
PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Organizza il proprio apprendimento in modo autonomo			
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

<p>Organizza le esperienze in procedure e schemi mentali per l'orientamento in situazioni simili a quelle sperimentate.</p>	<p>Struttura le proprie conoscenze, risalendo dall'informazione al concetto.</p>	<p>Identifica gli aspetti essenziali e le interrelazioni di concetti ed informazioni.</p>	<p>Legge un testo e si sa porre domande sull'informazione.</p> <p>Individua collegamenti e relazioni e li trasferisce in altri contesti.</p> <p>Organizza il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale e informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.</p>
---	--	---	--

6. COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: STORIA, CITTADINANZA E COSTITUZIONE, GEOGRAFIA

STORIA-CITTADINANZA E COSTITUZIONE

INDICATORI DI COMPETENZE	SCUOLA INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA 1°GRADO
ORIENTARSI NEL TEMPO	Sa riconoscere il ritmo della quotidianità, il senso della ciclicità, la sequenza temporale, le relazioni di causa- effetto.	<ul style="list-style-type: none"> • Inserisce gli avvenimenti nella lingua del tempo. • Riconosce i periodi storici 	<ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nella quotidianità. • Attualizza temi e problemi
USO DELLE FONTI	non c'è uso tecnico delle fonti perché l'intera esperienza di cui il bambino è portatore costituisce la base dalla quale si parte per la costruzione delle categorie temporali nel campo d'esperienza	<ul style="list-style-type: none"> • riconosce vari tipi di fonte; • conosce la realtà storica; • usando le fonti come tracce di essa; • usa i documenti in modo funzionale alla ricerca storica; 	<ul style="list-style-type: none"> • riconosce e seleziona consapevolmente le fonti; • esercita una lettura critica delle fonti;

	<i>La conoscenza del mondo</i>		
Comprensione dei fondamenti e delle istituzioni della vita sociale, civile e politica	a partire dall'esperienza diretta e da immagini denomina correttamente i riferimenti temporali;	usa termini chiari ed appropriati propri anche della disciplina;	<ul style="list-style-type: none"> • usa termini tecnici specifici della disciplina; • comprende la necessità ed il valore delle regole rispetto alla convivenza civile; • è in grado di accogliere e rispettare l'altro nelle varie situazioni e comprende che la pluralità dei soggetti è una ricchezza per tutti.
	il lavoro si esercita in questi segmenti di istruzione in modo trasversale ai campi d'esperienza ed alle discipline.		

GEOGRAFIA

INDICATORI DI COMPETENZE	SCUOLA INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA 1°GRADO
ORIENTARSI NELLO SPAZIO	sa riconoscere le relazioni topologiche di base a partire dall'esperienza corporea in riferimento a se stesso ed all'ambiente che lo circonda;	sa leggere e costruire mappe, carte e grafici;	usa opportunamente, legge e costruisce mappe, carte e grafici di vario genere;
RICONOSCERE GLI ELEMENTI DELLA GEOGRAFICITÀ	riconosce gli elementi naturali dell'ambiente esterno;	riconosce, individua e distingue relazioni ed elementi fisici ed antropici dei diversi ambienti vicini e lontani rispetto al proprio vissuto;	analizza sistemi territoriali complessi;
LINGUAGGIO SPECIFICO	a partire dall'esperienza diretta e da immagini denomina correttamente i riferimenti spaziali;	conosce e comprende il lessico specifico della disciplina;	usa termini tecnici specifici della disciplina.
RISPETTO DELL'AMBIENTE	assume buone abitudini ecologiche;	comprende l'interazione uomo-ambiente e ricerca soluzioni ai problemi che da essa possono sorgere;	è consapevole della necessità di tutelare il patrimonio naturale-artistico ed agisce di conseguenza

7. COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE: Traduce le idee in azioni

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL TERZO ANNO DELLA SECONDARIA DI I GRADO
Analizza i dati della realtà per comprendere la fattibilità di un compito.	Utilizza capacità operative progettuali e manuali in contesti diversificati.	Elabora, ricostruisce, sceglie e pratica la tecnica e le procedure adatte al compito che intende svolgere.	Valuta aspetti positivi e negativi alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valuta alternative, prende decisioni. Assume e porta a termine compiti e iniziative. Pianifica e organizza il proprio lavoro; realizza semplici progetti. Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving.

8. COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: MUSICA, ARTE, EDUCAZIONE FISICA, RELIGIONE

ARTE

INDICATORI DI COMPETENZE		SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
COMPRESIONE DEI LINGUAGGI VISIVI	<ul style="list-style-type: none"> -Ideare e progettare elaborati, ricercando soluzioni creative e originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. -Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa. -Rielaborare creativamente materiali di uso comune e immagini. -Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi, 	<p>Il bambino 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il bambino si avvicina all'arte attraverso la visione guidata delle opere di alcuni pittori e le riproduce. - Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente; 	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visuale per produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti diversificati. - L'alunno utilizza la capacità di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini e messaggi multimediali. 	<p>L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. <p>È in grado di usare le nuove</p>

	anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline.	inventa storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione. - Il bambino si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.		tecnologie e i linguaggi multimediali per supportare il proprio lavoro, avanzare ipotesi e validarle, per autovalutarsi e per presentare i risultati del lavoro. Ricerca informazioni ed è in grado di selezionarle e di sintetizzarle, sviluppa le proprie idee utilizzando le TIC ed è in grado di condividerle con gli altri. -Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio.
ASSE CRITICO COMPRENSIVO \	OSSERVARE E LEGGERE IMMAGINI -Osservare per descrivere con una terminologia appropriata gli elementi del linguaggio visivo. -Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore. -Riconoscere i codici e le regole presenti nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa.			
	COMPNDERE E APPPREZZARE LE OPERE D'ARTE -Conoscere i caratteri fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio.		-L'alunno individua i principali aspetti formali di opere d'arte conosciute e inizia a conoscere le opere d'arte e artigianali provenienti anche da culture diverse dalla propria. -L'alunno conosce i principali beni artistici e culturali presenti nel	Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del proprio territorio ed è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione. -Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali,

FRUIZIONE CONSAPEVOLE DEI BENI ARTISTICI E CULTURALI	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere il contesto storico, sociale, culturale del periodo preso in esame. -Leggere e commentare un'opera d'arte, mettendola in relazione al contesto storico e culturale di appartenenza. -Conoscere e apprezzare il patrimonio ambientale, storico- artistico e museale del proprio territorio. -Sensibilizzare ai problemi della tutela e della conservazione del patrimonio culturale e ambientale. -Ipotizzare strategie d'intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali e ambientali. 		proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.	utilizzando il linguaggio appropriato
---	---	--	---	---------------------------------------

MUSICA

SCUOLA INFANZIA

Campo di esperienza: IMMAGINI – SUONI – COLORI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno ascolta suoni, musiche e canti prodotti dall'insegnante o da apparecchiature per la riproduzione; imita animali e semplici strumenti musicali o oggetti di uso quotidiano, unendo produzioni sonore e motorie. • Utilizza con criterio colori primari e derivati; esplora e osserva la realtà circostante e la traduce graficamente; usa varie tecniche per distribuire il colore, conosce la potenzialità espressiva del colore (colori caldi e freddi); realizza attività grafico-pittoriche individuali e di gruppo 	<p style="text-align: center;">CONOSCERE, ESPRIMERSI E COMUNICARE</p> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> - Seguire con attenzione spettacoli di vario tipo. - Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale usando voci, corpo e oggetti. - Usare alcuni strumenti musicali creando ritmi semplici. - Sperimentare diverse tecniche espressive . - Comunicare ed esprimere emozioni con il linguaggio del corpo.

SCUOLA PRIMARIA

NUCLEI TEMATICI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto • Discriminazione • Produzione 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte • Gestisce diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate • Articola combinazioni timbriche, ritmiche, e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica; le trasforma in brevi forme rappresentative • Esegue da solo e in gruppo, semplici brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti • Riconosce gli elementi principali di un brano musicale, utilizzandoli in parte nelle proprie esecuzioni • Sa apprezzare la valenza estetica e il valore di ciò di cui si fruisce; applica strategie interattive descrittive all'ascolto di brani musicali 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e denominare la fonte sonora, classificandola secondo le caratteristiche sensoriali • Distinguere, definire e classificare la timbrica di ciascuno strumento musicale dell'orchestra sinfonica • Riconosce all'ascolto le varie tipologie musicali (canzone, concerto, sinfonia) • Individua i ritmi di danza a tempo binario, ternario, composto • Partecipare a produzioni sonore con la voce e gli strumenti • Cantare canzoni di vario genere • Conosce il pentagramma e la notazione musicale convenzionale • Scrive semplici partiture e le esegue con la voce, il corpo, gli strumenti

SCUOLA SECONDARIA DI 1 GRADO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p>L'alunno, partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione ed interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. Fa uso di diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'apprendimento e alla riproduzione di brani musicali. Sa dare significato alle proprie esperienze musicali, scolastiche ed extra scolastiche, dimostrando la propria capacità di comprensione di eventi, opere musicali, riconoscendone i significati anche in relazione al contesto storico – culturale, facendo uso di un lessico appropriato, adottando codici. Valuta in modo funzionale ed estetico ciò di cui fruisce, riesce ad raccordare la propria esperienza alle tradizioni storiche. Integra con altri saperi le proprie esperienze musicali. Orienta lo sviluppo delle proprie competenze musicali per la costruzione di un'identità musicale che muova dalla consapevolezza delle proprie attitudini, capacità e conoscenze dei contesti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tecniche e strategie di elaborazione tradizionale e non tradizionale. - Varietà tecniche ed espressive del canto e della musica strumentale con impiego di repertori di epoche e culture diverse. - Progettazione e realizzazione di messaggi musicali. - Organizzazioni formali complesse. - Significato e funzioni delle opere musicali nei contesti storici, in relazione anche ad altre espressioni artistiche e culturali.

EDUCAZIONE FISICA

SCUOLA INFANZIA

Campo di esperienza: Il corpo e il movimento

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none">• Rispetta il proprio corpo ed impara ad averne cura.• Gioca con gli altri rispettando le regole• Sviluppa la conoscenza del proprio corpo attraverso il movimento.• Sviluppa gli schemi motori di base e la lateralità.• Gioca da solo e in gruppo.• Sviluppa la conoscenza del proprio corpo attraverso i cinque sensi.• Sviluppa il senso del ritmo.• Esercita le potenzialità espressive del corpo• Impara ad orientarsi nello spazio e nel tempo.• Impara a muoversi negli spazi all'aperto e a confrontarsi con gli elementi naturali.	<ul style="list-style-type: none">• Raggiungere una buona autonomia personale nell'alimentarsi e nel vestirsi.• Conseguire pratiche corrette di cura di sé, di igiene e sana alimentazione• Memorizzare e comprendere semplici regole.• Conoscere le diverse parti del corpo, controllarne la forza, provare piacere nel movimento• Controllare il proprio corpo in condizione di disequilibrio.• Giocare individualmente e in gruppo con l'uso degli attrezzi, all'interno della scuola e all'aperto.• Individuare le caratteristiche e le modalità d'uso degli strumenti e dei materiali.• Muoversi seguendo un ritmo dato.• Assumere posture e compiere gesti ed azioni con finalità espressive e comunicative.• Individua e utilizza semplici riferimenti spaziali(sopra/sotto).• Memorizzare e discriminare stimoli di ordine percettivo nell'ambiente naturale.• Collocare correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone.

SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
--	----------------------------

<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno attraverso le attività di gioco motorio e sportivo: • costruisce la propria identità personale la consapevolezza delle proprie competenze motorie e dei propri limiti; • utilizza gli aspetti comunicativi, relazionali, emotivi del linguaggio corporeo e possiede conoscenze e competenze relative alla prevenzione e alla promozione di corretti stili di vita; • sperimenta i corretti valori dello sport (fair play) e la rinuncia a qualunque forma di violenza, attraverso il riconoscimento e l'esercizio di tali valori in contesti diversificati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la coordinazione dinamica generale e intersegmentaria; • Modulare e distribuire il carico motorio sportivo secondo i giusti parametri fisiologici e rispettare le pause di recupero. • Migliorare la percezione e l'orientamento spazio-temporale; • Sviluppare la capacità di equilibrio statico-dinamico in volo; • Promuovere lo sviluppo delle capacità espressivo-comunicative attraverso la motricità. • Saper decodificare i gesti arbitrari in relazione all'applicazione del regolamento di gioco. • Riconoscere e rispettare le regole riferite ai giochi proposti; • Gestire in modo consapevole abilità specifiche riferite a situazioni tecniche e tattiche negli sport individuali e di squadra; • Assumere consapevolezza della propria efficienza fisica per mantenere un buono stato di salute, applicando principi metodologici utili e funzionali. • Relazionarsi positivamente con il gruppo rispettando le diverse capacità, le esperienze pregresse, le caratteristiche personali.
---	--

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

NUCLEI TEMATICI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> • Il corpo e le funzioni senso-percettive • Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo • Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva • Il gioco, lo sport, le regole e il fair play • Sicurezza e prevenzione, salute e 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali • Utilizza un linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo • Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport • Agisce nel rispetto di sicurezza di sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi • Riconosce alcuni principi relativi al proprio benessere psico-fisico • Comprende il valore delle regole e l'importanza di rispettarle 	<ul style="list-style-type: none"> • Controllare i diversi segmenti del corpo e i loro movimenti • Padroneggiare schemi motori di base e utilizzare in modo corretto spazi e attrezzature • Cooperare ed accettare il proprio ruolo nel gioco • Memorizzare azioni e schemi di gioco • Rispettare le regole del fair play • Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività motoria

benessere		
-----------	--	--

RELIGIONE CATTOLICA

INDICATORI DELLE COMPETENZE	SCUOLA INFANZIA	NUCLEO FONDANTE	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
Il sé e l'altro	Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di ogni persona e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome.	Dio e l'uomo	<p>Confronta la propria esperienza religiosa con quella delle altre religioni.</p> <p>Riconosce che il messaggio principale di Gesù è il suo amore verso tutti.</p> <p>Identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e cercano di mettere in pratica il suo insegnamento.</p>	<p>Sviluppa una graduale coscienza di sé come persona che coglie nella relazione con gli altri una opportunità di crescita, maturando un'identità accogliente, collaborativa e solidale.</p> <p>Riconosce il valore della religione nella cultura e nella storia dell'umanità, a partire da ciò che si osserva nel proprio territorio. Comprende il messaggio del Cristianesimo che scaturisce dalla Bibbia individuando le tappe essenziali della storia della salvezza e della Chiesa.</p>

Il corpo e il movimento	Esprime con il corpo la propria esperienza religiosa.	La Bibbia e le altre fonti	Riconosce nella Bibbia, libro sacro per ebrei e cristiani, un documento fondamentale della cultura occidentale.	Comprende il messaggio del Cristianesimo che scaturisce dalla Bibbia individuando le tappe fondamentali della storia della salvezza e della Chiesa.
Linguaggi, creatività, espressione	Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, canti, spazi, arte), per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.	Il linguaggio religioso	Riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi rispetto al modo in cui lui stesso percepisce vive tali festività.	Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, opere d'arte, luoghi di culto, preghiere, riti...), individuandone le tracce presenti nel nostro ambiente.
I discorsi e le parole	Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici. Sa narrare le storie ascoltate.	I valori etici e religiosi	Individuare i valori che devono essere condivisi da tutti per costruire una società di pace.	Riflette in vista di scelte di vita responsabili, imparando a dare valore ai propri comportamenti.
Conoscenza del mondo	Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo.			