

Curricolo di ITALIANO al termine della classe seconda della scuola primaria

Competenza 1 : Interagire e comunicare verbalmente in contesti di diversa natura	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Prestare attenzione a messaggi orali. • Sviluppare le capacità di attenzione e di concentrazione per periodi progressivamente più lunghi. • Riconoscere i principali componenti della comunicazione. • Partecipare ad una conversazione, rispettando le regole della comunicazione. • Intervenire nella conversazione in modo pertinente. • Esporre con parole proprie testi ascoltati. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Strategie essenziali dell'ascolto : - ascolto attivo. ✓ Riconoscimento della componente sonora (timbro, intonazione, pause). ✓ Individuazione del mittente, destinatario, messaggio. ✓ Regole di conversazione: - alzata di mano, rispetto del turno - non ripetizione dell'intervento - ascolto degli altri ✓ Formulazione di frasi correttamente strutturate e con lessico di uso quotidiano. ✓ Comunicazione orale secondo il criterio della successione temporale. ✓ Descrizione di cose, animali e persone. ✓ Individuazione degli elementi essenziali di un racconto (personaggi, luoghi, tempi e situazioni), di una fiaba e di una favola.

Competenza 2 : Leggere e comprendere testi	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Leggere frasi e comprenderne il senso. • Leggere brevi testi in modo scorrevole] rispettando la punteggiatura. • Riconoscere digrammi e suoni difficili. • Mettere in corrispondenza immagini e didascalie. • Leggere e comprendere semplici] consegne scritte. • Comprendere il contenuto di un testo 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Modalità di lettura silenziosa ed ad alta voce. ✓ Punteggiatura: elementi principali. ✓ Tratti prosodici: intensità, ritmo, timbro. ✓ Convenzioni della lettura: raddoppiamenti, accenti, elisioni, suoni complessi. ✓ Funzione e scopo del testo-contesto : comprensione dei significati. ✓ Arricchire il patrimonio lessicale. ✓ Elementi costitutivi del testo:

<p>narrativo e descrittivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere, recitare e memorizzare filastrocche e brevi poesie. 	<p>personaggi, ambiente, tempo, trama.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Riferire con parole proprie il contenuto del testo. ✓ Individuazione delle rime.
--	--

Competenza 3 : produrre semplici testi scritti.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare la tecnica di scrittura nei diversi caratteri. • Copiare correttamente dalla lavagna e/o da materiale predisposto. • Scrivere correttamente sotto dettatura. • Scrivere parole e semplici frasi partendo da un'immagine. • Scrivere brevi testi narrativi e descrittivi con l'ausilio di immagini e/o di schemi utilizzando gli indicatori temporali e spaziali. • Rispondere per iscritto a semplici domande. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Struttura di una frase. ✓ Produzione scritta: <ul style="list-style-type: none"> - secondo i criteri di logicità e di successione temporale; - nel rispetto delle convenzioni ortografiche. ✓ Variazione di elementi di una storia (inizio,svolgimento,conclusione,temp o, ambiente,personaggi).

Competenza 4: Rispettare le fondamentali convenzioni grafiche, ortografiche, sintattiche.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'ordine alfabetico. • Discriminare suoni affini. • Riconoscere e rispettare le convenzioni ortografiche: accento, doppie, digrammi, trigrammi, apostrofo, elisione,divisione in sillabe. • Riconoscere e utilizzare i principali segni di punteggiatura. • Riconoscere,distinguere e classificare alcune categorie morfosintattiche. • Riconoscere la frase come sequenza logica e ordinata di parole (frase / non frase). • Riconoscere l'enunciato minimo. • Ampliare progressivamente il lessico. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gli elementi della lingua: <ul style="list-style-type: none"> - convenzioni ortografiche - segni di punteggiatura(punto fermo, interrogativo, esclamativo, virgola) - categorie morfosintattiche (articolo, nome verbo, aggettivo) -soggetto e predicato. ✓ Ampliamento del proprio bagaglio lessicale.

CURRICOLO di INGLESE al termine della classe seconda della scuola primaria

Competenza 1 : Comprendere attraverso l'ascolto e la lettura semplici strutture linguistiche	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e comprendere parole e semplici strutture. • Comprendere ed eseguire istruzioni e procedure. • Presentarsi e interagire in modo molto semplice e pertinente, per rispondere a domande personali inerenti al proprio contesto di vita. • Eseguire semplici canti e rime. • Identificare la corrispondenza di parole/immagini e viceversa di: colori, oggetti scolastici, numeri (1-20), saluti, età e parti del viso. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Espressioni per ringraziare. ✓ Formule di saluto. ✓ Chiedere e dire il proprio nome, cognome, età. ✓ Colori. ✓ Numeri. ✓ Oggetti scolastici. ✓ Animali domestici. ✓ Parti del viso. ✓ Abbigliamento. ✓ Elementi di civiltà relativi a Halloween, Christmas, Easter. ✓ Formule di augurio e relativo lessico essenziale.

Competenza 2 : Produrre oralmente e per iscritto semplici parole.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre in forma scritta parole e semplici strutture note, a partire da un modello dato o un'immagine, relative a : colori, oggetti, animali domestici, numeri (1-20), abbigliamento, saluti, età e parti del viso. • Ricercare parole inglesi usate in italiano. • Identificare simboli relativi alle festività. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Collegamento di parole scritte all'immagine e viceversa. ✓ Scrittura/copiatura di parole legate al lessico presentato. ✓ Riordino di lettere per comporre parole, seguendo un modello dato. ✓ Attività di drammatizzazione . ✓ Realizzazione di biglietti augurali. ✓ Ascolto e riproduzione orale dei primi suoni proposti. ✓ Canzoni e rime. ✓ Utilizzo di flashcards per sviluppare il lessico.

CURRICOLO di **STORIA al termine della classe seconda della scuola primaria**

Competenza 1 : Collocare nel tempo fatti ed esperienze e riconoscere i rapporti di successione e contemporaneità.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Applicare in modo appropriato gli indicatori temporali. • Utilizzare i concetti di contemporaneità legati all'esperienza personale o a racconti. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Concetto di tempo. ✓ Differenza fra tempo meteorologico e storico. ✓ Indicatori temporali . ✓ Successione logica e cronologica di fatti ed eventi. ✓ Linea del tempo. (passato/presente/futuro)

COMPETENZA 2 : Valutare la durata delle azioni; saper cogliere la ciclicità del tempo; saper cogliere i nessi causali.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la suddivisione convenzionale del tempo sul calendario • Cogliere la ciclicità del tempo • Rilevare l'ora dall'orologio analogico usando la relativa terminologia • Utilizzare la terminologia adeguata per descrivere un fatto con la relativa causa e conseguenza 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Suddivisione del tempo: giorni, settimana, mesi, stagioni, anni. ✓ Successione, ciclicità e durata. ✓ Tempo soggettivo e oggettivo ✓ Parti dell'orologio ✓ Uso dell'orologio ✓ Nesi causali di avvenimenti legati all'esperienza personale o a racconti (perché, perciò)

COMPETENZA 3 : Ricostruire il passato attraverso tracce, indizi, trasformazioni e fonti.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire il passato attraverso la ricerca di fonti storiche. • Riconoscere mutamenti trasformazioni essenziali di oggetti nel tempo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lettura di tracce e indizi con osservazione e confronto di oggetti e persone. ✓ Fonti orali, iconografiche, scritte e materiali. ✓ Storia personale.

CURRICOLO di GEOGRAFIA al termine della classe seconda della scuola primaria

Competenza 1 : Orientarsi e collocare sé, l'altro e gli oggetti nello spazio	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e posizionare elementi nello spazio raffigurato. • Simbolizzare graficamente uno spazio. • Rappresentare uno spazio usando i riferimenti topologici. • Leggere e realizzare semplici piante e mappe 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Orientamento nello spazio. ✓ Reticoli e percorsi. ✓ L'oggetto osservato e disegnato da diversi punti di vista. ✓ Mappe e piante con simboli e legende.

Competenza 2 : Osservare, descrivere e confrontare paesaggi geografici con l'uso di carte e rappresentazioni	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'ambiente città. • Individuare gli elementi di un paesaggio. • Descrivere un paesaggio nei suoi elementi essenziali. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ spazi chiusi e aperti, spazi pubblici e privati. ✓ elementi naturali e antropici. ✓ elementi fissi e mobili. ✓ elementi caratteristici di un paesaggio noto.

Competenza 3: comprendere il rapporto di interazione tra l'ambiente fisico e antropico	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le modifiche del territorio operate dalla natura e dall'uomo nel tempo. • Riconoscere le modalità di intervento non idonee alla protezione dell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ cambiamenti del territorio conseguenti ad azioni dell'uomo e a fenomeni naturali. ✓ cambiamenti del territorio causati dal mancato rispetto dell'ambiente.

Curricolo di **MATEMATICA al termine della classe seconda della scuola primaria**

Competenza 1 : Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i numeri naturali nei loro aspetti ordinali e cardinali (entro il100). • Contare in senso progressivo e regressivo. • Conoscere ed operare con il sistema di numerazione decimale e posizionale. • Conoscere il concetto di maggiore, minore e uguale. • Eseguire addizioni e sottrazioni in riga e in colonna con e senza cambio. • Eseguire moltiplicazioni in riga e in colonna con e senza cambio. • Conoscere le tabelline. • Intuire il concetto di divisione. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Simbologia. ✓ Numeri interi entro il 100. ✓ Sistema di numerazione decimale e posizionale. ✓ Relazioni di uguaglianza, maggioranza e minoranza. ✓ Addizione, sottrazione, moltiplicazione e divisione. ✓ Convenzioni di calcolo. ✓ Tabelline. ✓ Terminologia specifica.

Competenza 2 : Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni soprattutto a partire da situazioni reali.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Localizzare , collocare e rappresentare in uno spazio fisico oggetti, avendo come riferimento se stessi, persone e oggetti. ✓ Localizzare oggetti su un piano cartesiano. ✓ Effettuare e descrivere spostamenti. ✓ Riconoscere e rappresentare linee e regioni. ✓ Riconoscere e denominare figure geometriche del piano e dello spazio. ✓ Distinguere e completare figure simmetriche. ✓ Compiere confronti fra grandezze. ✓ Discriminare grandezze di vario tipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti topologici. • Percorsi. • Piano Cartesiano. • Linee aperte, chiuse, rette, curve, spezzate, miste. • Confine, regione interna, esterna. • Quadrato, triangolo, rettangolo, cerchio e solidi. • Simmetria interna ed esterna. • Unità di misura non convenzionali. • Terminologia specifica.

Competenza 3 : Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Classificare oggetti in base a uno o più attributi . ✓ Ricavare informazioni dalla lettura di semplici grafici. ✓ Raccogliere dati, organizzarli e rappresentarli. ✓ Comprendere e utilizzare i connettivi logici. ✓ Comprendere e utilizzare i quantificatori. ✓ Riconoscere situazioni di certezza, incertezza e probabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tabelle e grafici. • Connettivi logici: e, o, non. • Quantificatori: pochi, tanti, alcuni. • Eventi certi, impossibili, probabili. • Terminologia specifica.

COMPETENZA 4 : Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito, utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la situazione problematica. • Analizzare il testo di un problema. • Rappresentare situazioni problematiche con disegni, parole e simboli. • Scegliere le strategie risolutive. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elementi di un problema ✓ Rappresentazione grafica dei dati raccolti. ✓ Numeri fino a 100. ✓ Addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni. ✓ Terminologia specifica.

Curricolo di SCIENZE al termine della classe seconda della scuola primaria

Competenza 1 : Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, riconoscerne funzioni e modo d'uso. • Osservare piante ed animali, individuarne le caratteristiche e lo adattamento all'ambiente e alle condizioni atmosferiche. • Osservare ed interpretare le trasformazioni ambientali e naturali. • Individuare gli stati dell'acqua e il suo ciclo in natura. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gli oggetti e i materiali: materiali che compongono un oggetto, caratteristiche dei materiali e loro funzionalità. ✓ Le piante: il ciclo di crescita, le parti e le loro funzioni. ✓ Gli animali: caratteristiche, comportamenti di difesa. ✓ L'adattamento di animali e vegetali all'ambiente e al clima. ✓ Proprietà dell'acqua.

Competenza 2 : Problematizzare la realtà osservata, formulare ipotesi e verificarne la validità con semplici esperimenti.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare semplici esperimenti individuando le fasi del metodo scientifico. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le fasi del metodo sperimentale. ✓ Le condizioni fondamentali per la vita della pianta: terreno, acqua, luce, aria.

Competenza 3

Relazionare i contenuti appresi con linguaggio specifico, utilizzando anche semplici schematizzazioni.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare le caratteristiche di semplici fenomeni. • Registrare dati significativi. • Produrre semplici rappresentazioni grafiche. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Oggetti, materiali e trasformazioni. ✓ Esseri viventi e ambiente. ✓ Rappresentazioni grafiche.

Curricolo di **TECNOLOGIA al termine della classe seconda della scuola primaria**

Competenza 1 : Esplorare e interpretare il mondo fatto dall'uomo individuando le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i bisogni primari dell'uomo, gli oggetti, gli strumenti e le tecnologie che li soddisfano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Funzioni e modalità d'uso degli utensili e degli strumenti più comuni. • Evoluzione degli oggetti nel tempo, vantaggi, svantaggi ed eventuali problemi ecologici.

Competenza 2 : Usare oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni e nel rispetto delle norme di sicurezza .

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente. • Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso incondizionato delle tecnologie. • Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Principi di funzionamento di macchine semplici e apparecchi di uso comune. ✓ Segnali di sicurezza e simboli di rischio. ✓ Terminologia specifica.

Competenza 3 : Impiegare le TIC e i loro principali linguaggi multimediali.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere i principali termini italiani e inglesi inerenti la tecnologia informatica. ✓ Conoscere le parti costitutive del computer. ✓ Conoscere le principali procedure di utilizzo del computer. ✓ Saper utilizzare alcuni software didattici. ✓ Utilizzare le principali funzioni di Word. ✓ Utilizzare Paint. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il computer nelle sue parti e le relative funzioni. • Accendere e spegnere correttamente il pc. • Utilizzare il pc per eseguire semplici giochi didattici. • Utilizzare le principali periferiche (mouse, tastiera, stampante) • Formattare un breve testo.

Curricolo di ED. FISICA al termine della classe seconda della scuola primaria

Competenza 1 : Acquisire consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Muoversi in modo coordinato e con agilità. • Utilizzare in modo efficace la motricità fine. • Adeguare il movimento al tempo, allo spazio, al ritmo. • Muoversi controllando la lateralità. • Utilizzare il linguaggio gestuale e motorio per esprimere emozioni e situazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Schemi motori di base. ✓ Schemi posturali. ✓ Coordinate spaziali. ✓ Sequenze ritmiche. ✓ Lateralità. ✓ Modalità espressivo- corporee.

Competenza 2 : Partecipare in modo corretto alle attività ludiche e pre -sportive rispettando le regole, cooperando con gli altri, accettando le decisioni arbitrali e la sconfitta.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere e rispettare le indicazioni e le regole delle attività motorie. • Adeguare il proprio movimento ai ritmi ed alle capacità degli altri. • Interagire con gli altri valorizzando le diversità. • Cooperare all'interno di un gruppo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Regole dei giochi praticati e conseguenti comportamenti corretti. ✓ Relazioni: da solo, in coppia, in gruppo, in squadra. ✓ Concetti di: lealtà, rispetto, partecipazione e limite.

Competenza 3 : Muoversi nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo corretto e sicuro, per sé e per i compagni, spazi ed attrezzature. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comportamenti corretti nell'ambiente scolastico.

Competenza 4 : Adottare semplici comportamenti igienico -alimentari per il proprio benessere.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Assumere adeguati comportamenti alimentari e salutistici. ✓ Applicare le elementari norme igieniche legate alle attività ludico-motorie. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Informazioni igienico-sanitarie per la salute e il benessere.

CURRICOLO di ARTE E IMMAGINE al termine della classe seconda della scuola primaria

Competenza 1 : Osservare,descrivere e leggere immagini di diverso tipo	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere e rappresentare gli elementi del linguaggio visivo: segno, linea, colore e spazio. • Distinguere e classificare i colori: primari, secondari, caldi, freddi. • Utilizzare la rappresentazione iconica per esprimersi e illustrare. • Utilizzare creativamente diversi materiali. • Leggere immagini di diverso tipo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gli elementi del linguaggio visivo: punto, linea, colore, volume, struttura compositiva. ✓ Tecniche espressive, grafiche, pittoriche e plastiche. ✓ Lettura d'immagine.

COMPETENZA 2: Produrre creativamente immagini con l'uso di tecniche e materiali diversi.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare un paesaggio occupando totalmente lo spazio a disposizione(scelto). • Creare sequenze e ritmi di colori. • Cogliere alcuni elementi del linguaggio delle immagini: campi e piani attraverso immagini 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Soluzioni utilizzate per distribuire elementi decorativi su una superficie. ✓ Rapporto figura/sfondo.

CURRICOLO di MUSICA al termine della classe seconda della scuola primaria

Competenza 1 : Usare le risorse espressive (ritmo, intonazione..) della voce, del corpo, di oggetti sonori e semplici strumenti musicali ascoltando se stessi e gli altri.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Usare le risorse espressive della vocalità intonando semplici brani. • Eseguire semplici ritmi utilizzando anche la gestualità e il movimento corporeo. • Usare semplici strumenti ritmici. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Repertorio di semplici brani.

Competenza 2 : Usare forme di notazione analogiche o codificate.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare modalità di produzione sonora. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo di materiali sonori per attività espressive.

Competenza 3 : Cogliere, durante l'ascolto, gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale.

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Scoprire che musiche differenti producono in noi emozioni differenti. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Repertorio musicale: filastrocche e canti.

Curricolo di INSEGNAMENTO DELLA RELIGIONE CATTOLICA al termine della classe seconda della scuola primaria

Competenza 1 : Comprendere che il mondo è opera di Dio affidato alla responsabilità dell'uomo.

Abilità	Conoscenze

<ul style="list-style-type: none"> • Apprezzare l'armonia e la bellezza del creato, opera di Dio Padre, riconoscendone il valore. • Mettere in atto comportamenti di rispetto e cura della realtà naturale ed umana, dono di Dio. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La bontà, la varietà e l'utilità delle opere create. ✓ Conoscere significative figure di cristiani come esempi di tutela e amore del creato. ✓ La vita di Francesco: il santo che amava la natura. ✓ Forme di tutela e di rispetto del creato.
---	---

Competenza 2 : Riconoscere il significato del Natale e della Pasqua.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprendere il significato cristiano dell'Avvento e della tradizione del presepe. ✓ Riconoscere nella visita dei magi la realtà di Gesù quale Figlio di Dio. ✓ Riconoscere i momenti salienti della storia di Pasqua. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le origini del primo presepe e il significato del tempo di Avvento. • La visita dei magi, i loro doni e il segno della stella. • Il Vangelo di Pasqua.

Competenza 3 : Conoscere Gesù Figlio di Dio e portatore del suo messaggio d'amore	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire le caratteristiche principali dell'ambiente in cui è vissuto Gesù nella sua infanzia. • Riconoscere Gesù attraverso i suoi insegnamenti d'amore verso tutti gli esseri umani, specialmente i più deboli e i più sofferenti. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La terra di Gesù, la sua abitazione e gli oggetti. ✓ I miracoli e le parabole di Gesù.

Competenza 4 : Individuare i tratti essenziali della Chiesa comunità e della chiesa edificio.	
Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la chiesa come luogo d'incontro, comunione e preghiera dei credenti in Gesù Cristo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La Domenica per i Cristiani: celebrazione eucaristica e preghiera. ✓ Elementi nella chiesa: significato e funzioni.

Competenza 5 : Cogliere il significato del sacramento del Battesimo interrogandosi sul valore che esso ha nella vita dei Cristiani.

Abilità	Conoscenze
✓ Comprendere il significato del sacramento del Battesimo inizio della vita cristiana.	• Il Battesimo: significato, riti.