

CURRICOLO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE IC2 "SERENA" – TREVISO

<u>CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA</u>		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	ABILITA'	CONOSCENZE/CONTENUTI
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE RELATIVI AI DIVERSI CAMPI DI ESPERIENZA</p> <p>1. COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA</p> <p>Sviluppare la padronanza d'uso della lingua italiana e arricchire e precisare il lessico</p> <p>Sviluppare fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri i propri ragionamenti e i propri pensieri attraverso il linguaggio verbale, utilizzandolo in modo differenziato e appropriato nelle diverse attività</p> <p>Raccontare, inventare, ascoltare e comprendere le narrazioni e la lettura di storie, dialogare, discutere, chiedere spiegazioni e spiegare, usare il linguaggio per progettare le attività e per definirne le regole</p> <p>Sviluppare un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti nei diversi campi di esperienza</p> <p>Riflettere sulla lingua, confrontare lingue diverse, riconoscere, apprezzare e sperimentare la pluralità linguistica e il linguaggio poetico</p> <p>Essere consapevole della propria lingua materna</p> <p>Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere messaggi verbali di adulti e compagni • Intervenire nei dialoghi sviluppando un repertorio linguistico adatto alle esperienze • Pronunciare in modo corretto le parole • Utilizzare i verbi nei tre tempi: passato, presente, futuro • Utilizza le funzioni: personale, informativa, immaginativa • Raccontare gli avvenimenti personali con espansione diretta, indiretta e più espansioni • Raccontare e/o descrive le proprie esperienze • Raccontare ciò che prova/sente • Ipotizzare soluzione a problemi legati alla quotidianità • Illustrare i propri progetti • Dare indicazioni ai compagni relativamente ad attività, giochi o situazioni • Descrive situazioni ed eventi di esperienza diretta secondo lo sviluppo cronologico • Inventare storie individuali, di gruppo, filastrocche, rime • Comprendere un testo indicandone i personaggi, il contesto, l'ordine degli eventi • Riassumere storie, vicende ascoltate, raccontate, lette • Ricostruire un testo letto/ascoltato • Descrivere situazioni • Verbalizzare con descrizione sequenziale, azioni di vita quotidiana, attività semplici e complesse • Comprendere e produrre messaggi linguistici di carattere affettivo, esplicativo, narrativo, referenziale, progettuale • Analizzare e commentare immagini di crescente complessità • Ascoltare e rispettare il racconto dei compagni • Ascoltare e distinguere testi diversi: storie, poesie, filastrocche, avvisi, liste • Inventare e ripetere rime, filastrocche, conte • Confrontare parole di lingue diverse • Discriminare fonemi iniziali e finali di un vocabolo • Riconoscere la lingua madre 	<p>Elementi di base di funzione della lingua</p> <p>Lessico essenziale per la gestione di semplici comunicazioni in contesti diversi: strutturati e liberi</p> <p>Principali connettivi logici, congiunzioni, preposizioni di tipo coordinativo e subordinativo: e/o/mentre/non</p> <p>Connettivi logici, congiunzioni, preposizioni di tipo coordinativo o subordinativo: e/o/mentre/non, all'improvviso, prima di tutti, preposizioni</p> <p>Aspetti regolativi ed informativi</p> <p>Tempi verbali: passato, presente, futuro</p> <p>Messaggi principali di tipo esplicativo, affettivo, narrativo, referenziale, progettuale</p> <p>Simboli Grafici Tabelle</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere semplici schemi grafici/tabelle • Leggere ed utilizzare simboli per comunicare • Riprodurre alcuni simboli • Trascrivere alcuni simboli rielaborandoli (lettura e scrittura simulata) • Utilizzare il PC per scrivere il proprio nome, il titolo di una storia • Cercare corrispondenze tra parole e immagini 	
<p>2. COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE</p> <p>Riconoscere messaggi verbali orali in una lingua diversa dalla propria della quale è consapevole e riprodurli anche se in maniera imperfetta.</p> <p>Confrontare lingue e culture diverse. Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente, relative a diversi ambiti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare le differenze fra la lingua e la cultura materna e quella di L2. • Ascoltare individuare e riprodurre alcune modalità di saluto nella L2. • Ascoltare, individuare e riprodurre alcune formule di presentazione. • Contare e riconoscere i simboli dall'1 al 10 in L2. • Ascoltare, individuare e memorizzare i colori principali. • Eseguire alcuni semplici comandi. • Memorizzare e riprodurre semplici canzoni e filastrocche. • Comprendere informazioni socio-culturali riguardanti abitudini quotidiane e tradizioni relative alla cultura anglosassone 	
<p>3. COMPETENZA MATEMATICA Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti</p> <p>Orientarsi nel tempo della vita quotidiana</p> <p>Cogliere le trasformazioni naturali</p> <p>3.B COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA</p> <p>Osservare i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità</p> <p>Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare e classificare secondo due attributi • Completare una raccolta • Individuare due attributi • Stabilire relazioni • Riconoscere e utilizzare i simboli maggiore/minore • Operare corrispondenze biunivoche • Usare i connettivi logici e/o/non • Formulare correttamente riflessioni, considerazioni relative al futuro immediato e prossimo. • seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali • Eseguire e rappresentare graficamente percorsi più complessi • Eseguire e rappresentare le posizioni del corpo nello spazio. • Individuare nello spazio regioni interne ed esterne • Utilizzare termini topologici adeguati • Rappresentare a livello grafico la direzionalità utilizzando frecce di direzione • Costruire ed usare semplici sistemi di registrazione • Eseguire e rappresentare una mappa • Verbalizzare i percorsi • Risolvere problemi di percorribilità • Progettare ed inventare spazi e percorsi • Eseguire un semplice dettato topologico a livello motorio e grafico • Conoscere le misure del tempo 	<p>Ritmo binario e ternario lunghezza/larghezza/altezza maggiore di/minore di/equivalente</p> <p>Corrispondenze</p> <p>Ordine</p> <p>Raggruppamento</p> <p>Classificazione</p> <p>Numerosità</p> <p>Relazione</p> <p>Seriazione</p> <p>Misura</p> <p>Alternanza</p> <p>Tabelle</p> <p>Grafici</p> <p>Diagrammi</p> <p>Numeri da 1 a 2</p> <p>Percorsi a zone vietate, obbligati, a tappe, labirinti, mappe</p> <p>Simbolizzazione</p> <p>Figure geometriche piane: tondo, triangolo, quadrato</p> <p>Percorso a tappe-labirinto, davanti, dietro, di fianco, riga, fila, orizzontale, verticale, obliquo</p> <p>Grafici, schemi a frecce, grafici</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere concetti temporali • Collocare eventi e persone nel tempo • Mettere in ordine cronologico eventi • Cogliere concetti temporali • Usare termini temporali riferiti al passato, al presente, al futuro • Riconoscere il tempo come durata • Prevedere conseguenze future rispetto a situazioni vissute e ad eventi naturali • Osservare e descrivere esperienze • Cogliere e organizzare informazioni ricavate dall'ambiente • Individuare relazioni, nessi logici, tappe evolutive • Utilizzare simboli convenzionali • Quantificare, misurare, registrare • Formulare previsioni e ipotesi di verifica • Considerare il punto di vista dell'altro e confrontarlo con il proprio • Individuare parole, immagini e suoni in un breve programma televisivo • Comprendere il messaggio pubblicitario • Raccontare uno spot pubblicitario • Cogliere le trasformazioni nelle immagini in movimento • Disegnare utilizzando gli strumenti base del programma Pad • Distinguere le componenti del computer e le periferiche 	<p>Organizzatori temporali: calendario, giorno, settimana, ieri, oggi, domani, mentre, durante, nello stesso tempo, tanto tempo,</p>
<p>4. COMPETENZA DIGITALE Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i comandi dell'accendere e spegnere • Riconoscere i simboli sulla tastiera • Utilizzare semplici giochi di trascinamento per l'uso del mouse • Riconoscere l'icona dei comandi per aprire il programma Paint 	<p>Parti del computer (monitor, tastiera, mouse, stampante) Procedura di accensione e spegnimento del computer e del programma Paint Numeri lettere, frecce Uso degli strumenti: "aerografo, pennello, riempimento", "matita e gomma" Scrittura di nome e titolo di una storia</p>
<p>5. IMPARARE A IMPARARE Incominciare a reperire, selezionare le informazioni provenienti da diverse esperienze/fonti</p> <p>Collegare e organizzare informazioni provenienti da esperienze \ fonti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ricavare da fonti diverse (biblioteca, multimedialità, esperienze...), con l'aiuto dell'insegnante, informazioni utili per i propri scopi, necessità, interessi • Cogliere, organizzare e utilizzare informazioni • Individuare relazioni e nessi logici • Utilizzare simboli • Leggere e interpretare semplici grafici e tabelle • Sintetizzare brevi testi che gli vengono letti • Osservare e descrivere le esperienze • Utilizzare gli elementi base dei linguaggi espressivi • Riflettere su un proprio percorso-esperienza ed esprimere una valutazione • Eseguire autonomamente un compito libero/strutturato in modo pertinente, completo di particolari e arricchito del contributo personale 	<p>Linguaggio verbale, tecnologico, grafico, pittorico Simboli Grafici Tabelle</p>

<p>6. COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE Sviluppare il senso dell'identità personal ed essere consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllarli ed esprimerli in modo adeguato</p> <p>Raggiungere una prima consapevolezza dei propri diritti e dei diritti degli altri, dei valori, delle ragioni e dei doveri che determinano il proprio comportamento</p> <p>Comprendere chi è fonte di autorità e di responsabilità nei diversi contesti, seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità</p> <p>Comprendere l'importanza di aiutare e prendersi cura di altre persone e di animali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborare con i compagni (piccolo e grande gruppo) per realizzare un fine comune • Condividere e rispettare regole • Prendersi cura dei compagni più piccoli • Raccontare i propri vissuti denominando le emozioni provate • Identificare e riconoscere emozioni • Sapere di avere una storia personale e familiare • conoscere le tradizioni della famiglia, della comunità e sviluppare un senso di appartenenza • Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia • Riflettere, confrontarsi, discutere con gli adulti e con gli altri bambini • rendersi conto che esistono punti di vista diversi e tenerne conto • Essere consapevole delle differenze e tenerne conto • Ascoltare gli altri e dare spiegazioni del proprio comportamento e del proprio punto di vista • Dialogare, discutere e progettare confrontando ipotesi e procedure • giocare e lavorare in modo costruttivo e creativo con gli altri bambini • Esplicitare e motivare i propri e gli altrui comportamenti. • Riflettere e valutare i propri comportamenti nella relazione con i pari e con gli adulti 	<p>Turni, ruoli e loro funzioni</p> <p>Significato di regola, rabbia, paura, felicità, tristezza Rappresentazione di emozioni mediante immagini</p> <p>Discussioni guidate con i compagni e l'adulto alla discussione Attività libera e strutturata in coppia o in piccolo gruppo</p>
<p>7. SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA' Assumere spontaneamente iniziative nel gioco e nel lavoro Portare a termine i compiti affidati e assunti con impegno e responsabilità Affrontare situazioni nuove utilizzando conoscenze e abilità acquisite Effettuare valutazioni rispetto al proprio lavoro, al contesto Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza, pianificare e organizzare il proprio lavoro</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperare con gli altri nel gioco e nelle attività per un fine comune • Riflettere sulle esperienze • esplicitare e motivare i propri e gli altrui comportamenti • Formulare ipotesi di soluzione • Spiegare le fasi di un'esperienza/compito/vissuto • Cooperare con gli altri nel gioco e nelle attività • Formulare piani di azione individualmente e in gruppo e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare • Realizza un progetto in piccolo gruppo. • Collabora e socializza il processo e il prodotto • Racconta l'esperienza effettuata riportando il percorso nelle fasi più rilevanti 	
<p>8. CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>		
<p>8.A STORIA Utilizzare abilità per orientarsi nel presente Collocare nel tempo fatti ed eventi della propria vita personale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le misure del tempo • Conoscere i concetti temporali • Riferire eventi del passato recente dimostrando consapevolezza della loro collocazione temporale 	<p>Giorno, settimana, ieri, oggi, domani</p> <p>Significato di presente, passato, futuro</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • formulare correttamente riflessioni e considerazioni relative al futuro immediato e prossimo • Collocare eventi e persone nel tempo • Mettere in ordine cronologico eventi • Cogliere concetti temporali • Usare termini temporali riferiti al passato, al presente, al futuro • Riconoscere il tempo come durata • Prevedere conseguenze future rispetto a situazioni vissute e ad eventi naturali 	<p>Azioni legate ai momenti della giornata, alla successione dei giorni/settimane/mese Mentre, durante, nello stesso tempo</p> <p>Tanto tempo, poco tempo</p>
<p>8.B GEOGRAFIA</p> <p>Collocare correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone</p> <p>Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire e rappresentare graficamente percorsi più complessi • Eseguire e rappresentare le posizioni del corpo nello spazio • Individuare nello spazio regioni interne ed esterne • Utilizzare termini topologici adeguati • Rappresentare a livello grafico la direzionalità utilizzando frecce di direzione • Costruire ed usare semplici sistemi di registrazione • Eseguire e rappresentare una mappa • Verbalizzare i percorsi • Risolvere problemi di percorribilità • Progettare ed inventare spazi e percorsi • Eseguire un semplice dettato topologico a livello motorio e grafico 	<p>Percorsi a tappe-labirinti Davanti, dietro, di fianco, riga, fila, orizzontale, verticale, obliquo Orientamento Ordinamento Concetti topologici Sistemi di registrazione: grafici, schemi a frecce, grafi Mappe Labirinti</p>
<p>8.C CITTADINANZA</p> <p>Conoscere l'organizzazione e le norme che regolano la vita sociale (scuola ed extrascuola) Conoscere aspetti, regole, costumi di altre culture presenti a scuola Comprendere chi è fonte di autorità e di responsabilità nei diversi contesti, seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere, condividere e rispettare le regole della sezione, degli spazi comuni • Assumere comportamenti corretti e responsabili nelle uscite rispettando le regole • Riconoscere l'esistenza di diverse culture all'interno del proprio ambiente • Confrontare e rispettare le proprie abitudini/usi con quelli di altre culture • Esplicitare e motivare i propri e gli altrui comportamenti • Considerare il proprio punto di vista non l'unico, ma uno dei tanti • Contribuire con i compagni e con l'adulto alla discussione • Assumere e portare a termine responsabilmente compiti, incarichi affidati • Avere cura dei materiali personali e comuni 	<p>Turni, ruoli e loro funzioni Significato di regola Norme stradali e ambientali Conoscenza delle norme che regolano gli spazi e la vita sociale Elementi che connotano i paesi di origine dei bambini frequentanti la scuola: collocazione geografica, alimentazione, vestiario, feste</p>
<p>8.D ESPRESSIONE CULTURALE E ARTISTICA - LINGUAGGI NON VERBALI – IL CORPO IN MOVIMENTO</p> <p>Raggiungere una buona autonomia personale nell'alimentarsi e nel vestirsi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i segnali del corpo e sapere che cosa fa bene e che cosa fa male • Distinguere le differenze sessuali e di sviluppo • Conseguire pratiche corrette di cura di sé, d'igiene e di sana alimentazione • Usare correttamente le posate • Provare nuovi gusti, nuovi alimenti • Praticare corretti comportamenti igienico-sanitari 	<p>Regole igienico-sanitarie</p> <p>Terminologie relative a: schemi corporei, motori e posturali</p> <p>Corsa, equilibrio, coordinamento; giochi individuali e di gruppo con uso di attrezzi; regole all'interno della scuola; regole all'aperto</p>

<p>Provare piacere nel movimento e in diverse forme di attività e di destrezza</p> <p>Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere ed esprimere il proprio benessere e malessere verbalmente e simbolicamente • Indossare gli indumenti in modo adeguato • Distinguere la propria identità sessuale e la differenza di genere • rappresentare il corpo in stasi e in movimento • Controllare la forza del corpo, valutare il rischio, coordinarsi con gli altri • Eseguire schemi dinamici di base e posturali individualmente e con gli altri • Usare materiali e attrezzi in modo corretto e creativo • Rispettare le regole stabilite 	
<p>LINGUAGGI NON VERBALI</p> <p>Sviluppare interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione e l'analisi di opere d'arte</p> <p>Comunicare, esprimere emozioni, raccontare utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere situazioni di pericolo e modulare conseguentemente le proprie azioni • Leggere un'immagine d'arte confrontandola con la realtà • Riprodurre e sperimentare tecniche (segni, linee, sagome, forme, tracce ecc.) artistiche osservate nelle opere d'arte • Riconoscere e denominare i colori • Condividere e inventare modalità di gioco/attività • Esprimersi attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative • Utilizzare diverse tecniche espressive • Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli con creatività • Riconoscere e rappresentare • Usare e sperimentare materiali e stati motori • coordinare le proprie attività con quelle degli altri in modo armonico • Eseguire percorsi ritmici con il corpo • Inventare storie • esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione. • Riconoscere e rappresentare analiticamente le varie parti del corpo • Eseguire un tracciato più complesso coordinando occhio-mano su uno spazio foglio più ridotto • Controllare il proprio corpo sia da fermo che in movimento • Assumere posture • Rappresentare le posture • Individuare la lateralità e la simmetria del proprio corpo • rappresentare il proprio corpo in movimento • Seguire con attenzione e piacere spettacoli di vario tipo • Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali • Ascoltare attentamente nei tempi adeguati brani musicali e partiture più complesse, eseguite dai compagni • Riconosce e comunica emozioni: paura, tristezza, felicità, rabbia 	<p>Osservare Descrivere Confrontare Elementi che contraddistinguono un'immagine (sfondo, personaggio, collocazione temporale...) Caratteristiche del suono Alfabeto musicale (segni, linee, sagome...) Sequenza e partitura sonora Emozioni: felicità, rabbia, paura, tristezza Significato di "ruolo" Tecniche e strumenti</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Drammatizza storie con i compagni utilizzando i burattini e il corpo • Inventa dialoghi adeguati alle situazioni • Rappresenta graficamente, inventa e drammatizza brevi storie, singolarmente e/o con i compagni • Rielabora in modo personale le tecniche conosciute • Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli • Traduce con il linguaggio plastico cose e personaggi legati all'esperienza e non (mondo fantastico) • Distingue, individua, riconosce e riproduce suoni e rumori del suo ambiente • Inventa ritmi con il corpo e/o con oggetti • Distingue ritmi veloci e lenti associandoli a movimenti adeguati • Esprime una scala crescente/decrescente (max 6), utilizzando la voce e/o semplici strumenti, • Canta in coro controllando l'uso della voce • Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti • Rappresenta ritmi binari e ternari utilizzando colori/simboli concordati • Abbina azioni a diversi ritmi musicali • Riproduce per imitazione sequenze ritmiche • Esegue e propone partiture sonore individuali e di gruppo. 	
<p>8.E INSEGNAMENTO DELLA RELIGIONE CATTOLICA</p> <p><u>Campo di esperienza: IL SE' E L'ALTRO</u> Sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.</p>	<p>Riconosce la presenza di Dio Padre di tutti nel mondo che lo circonda;</p> <p>Scopre la persona e l'insegnamento di Gesù;</p> <p>Apprende che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel nome di Dio Padre.</p>	<p>Episodi biblici dell'Antico Testamento</p> <p>Episodi biblici del Nuovo Testamento</p> <p>La Chiesa come comunità e luogo d'incontro dei cristiani</p> <p>Il racconto della creazione, il diluvio universale, Mosè salvato dalle acque...;</p> <p>La storia del Natale: segni e simboli del Natale</p> <p>La vita e l'insegnamento di Gesù: infanzia, famiglia, ambiente, parabole, miracoli...</p> <p>La prima Pasqua di Gesù: segni e simboli</p> <p>La chiesa: spazi, luoghi, arredi... Figure della Chiesa e ruoli specifici</p>

<p><u>Campo di esperienza: IL CORPO E IL MOVIMENTO</u> Cominciare a manifestare con il corpo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.</p> <p><u>Campo di esperienza: IMMAGINI, SUONI E COLORI</u> Esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.</p> <p><u>Campo di esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE</u> Sviluppare una comunicazione significativa in ambito religioso.</p> <p><u>Campo di esperienza: LA CONOSCENZA DEL MONDO</u> Sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.</p>	<p>Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui.</p> <p>Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici della tradizione e della vita dei cristiani.</p> <p>Impara alcuni termini del linguaggio cristiano e li riutilizza.</p> <p>Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo.</p>	<p>Testimoni di vita cristiana: la figura di Maria e altri Santi</p> <p>Comunicazione non verbale dell'esperienza religiosa</p> <p>Segno della croce, genuflessione, silenzio...</p> <p>Linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani</p> <p>Segni, feste, canti, gestualità, spazi, arte cristiana...</p> <p>I termini del linguaggio religioso nei racconti biblici e nella vita della Chiesa</p> <p>Parabole, miracoli, Pasqua e Risurrezione.</p> <p>La visione del mondo secondo i cristiani e tanti uomini religiosi: dono di Dio Creatore</p> <p>Il racconto della Creazione;</p> <p>Prendersi cura dell'ambiente creato da Dio.</p>
--	--	---