

## CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE TRASVERSALI

### Macrocompetenza: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

#### Area: SOCIO-AFFETTIVA

Indicatore	Obiettivi per l'ultimo anno della scuola dell'infanzia	Obiettivi al termine della classe terza della scuola primaria	Obiettivi al termine della classe quinta della scuola primaria	Obiettivi al termine della scuola secondaria di primo grado
Stare e fare insieme	<p>Sapere organizzare un'attività ludica in piccoli gruppi.</p> <p>Sapere rispettare alcune regole di convivenza civile.</p> <p>Sapere accettare l'aiuto degli altri ed offrire il proprio.</p> <p>Sapere rispettare gli altri e la diversità di ciascuno.</p>	<p>Sapere organizzare un'attività ludica a piccoli gruppi, definire le fasi d'esecuzione e gli incarichi.</p> <p>Sapere accettare l'aiuto degli altri e offrire il proprio favorendo l'integrazione di ciascuno nel gruppo al fine di realizzare il bene comune.</p>	<p>Sapere progettare sulle indicazioni di una traccia predisposta dall'insegnante un lavoro/ attività e definirne le fasi d'esecuzione, i tempi gli incarichi.</p> <p>Sapere esprimere valutazioni sui risultati e sui processi di un lavoro comune.</p> <p>Conoscere, comprendere e rispettare le regole della convivenza civile.</p> <p>Sapere accettare l'aiuto degli altri ed offrire il proprio.</p> <p>Sapere rispettare gli altri favorendo l'integrazione di ciascuno nel gruppo al fine di realizzare il bene comune.</p>	<p>Sapere progettare un lavoro individuandone fasi, incarichi, tempi.</p> <p>Sapere rispettare i tempi di esecuzione lavoro/progetto.</p> <p>Sapere interiorizzare e trasmettere regole di convivenza civile.</p> <p>Sapere accettare l'aiuto degli altri ed offrire il proprio.</p> <p>Sapere rispettare gli altri favorendo l'integrazione di ciascuno nel gruppo al fine di realizzare il bene comune.</p>

## Macrocompetenza: COMUNICARE

### Area: COGNITIVA

Indicatori	Obiettivi per l'ultimo anno della scuola dell'infanzia	Obiettivi al termine della classe terza della scuola primaria	Obiettivi al termine della scuola primaria	Obiettivi al termine della scuola secondaria di primo grado
Comunicare idee, sentimenti, esperienze con lingue e/o linguaggi verbali e non verbali.	<p>Sapere utilizzare diversi canali di comunicazione.</p> <p>Sapere comprendere il destinatario di un compito comunicativo.</p> <p>Sapere esprimere emozioni e sentimenti con il disegno e il canto, con la mimica/movimento.</p> <p>Sapere esprimere verbalmente una semplice esperienza o una storia ascoltata.</p> <p>Sapere esprimere con semplici disegni un vissuto.</p> <p>Sapere eseguire canti e suoni per imitazione e li accompagna col ritmo corporeo.</p>	<p>Sapere utilizzare diversi canali di comunicazione.</p> <p>Iniziare a selezionare concetti pertinenti, a individuare lo scopo e il destinatario di un compito.</p> <p>Intuire il registro più adeguato alla circostanza.</p> <p>Sapere esprimere vissuti utilizzando: disegno, canto, mimica/movimento.</p> <p>Sapere riassumere un'esperienza o un semplice e breve testo seguendo lo schema predisposto dall'insegnante.</p> <p>Sapere usare parole chiave.</p>	<p>Sapere utilizzare diversi canali di comunicazione.</p> <p>Sapere selezionare concetti pertinenti, focalizzare lo scopo e il destinatario di un compito comunicativo.</p> <p>Sapere scegliere il registro più adeguato alla circostanza.</p> <p>Sapere riassumere seguendo uno schema.</p> <p>Sapere usare frasi e/o parole chiave.</p> <p>Sapere usare tecniche espressive finalizzate alla resa della comunicazione.</p>	<p>Sapere riconoscere e usare linguaggi diversi individuando e tenendo conto dei contesti attraverso le esperienze laboratoriali e gli assetti disciplinari specifici.</p>

**Macrocompetenza: COMPETENZA MATEMATICA,  
SCIENTIFICO - TECNOLOGICA**

**Area: COGNITIVA**

<b>Indicatori</b>	<b>Obiettivi per l'ultimo anno della scuola dell'infanzia</b>	<b>Obiettivi al termine della classe terza della scuola primaria</b>	<b>Obiettivi al termine della classe quinta della scuola primaria</b>	<b>Obiettivi al termine della scuola secondaria di primo grado</b>
Risolvere problemi e utilizzare metodologie per conoscere il reale.	<p>Sapere intuire l'esistenza di un disagio o problema legato ai bisogni nell'ambito di gioco e/o di semplici esperienze quotidiane</p> <p>Sapere intuire le cause e le conseguenze di un semplice problema legato al contesto di una fiaba o di un racconto o di una esperienza.</p> <p>Sapere formulare ipotesi per la risoluzione di un semplice problema.</p> <p>Sapere individuare le funzioni di un oggetto, di una semplice macchina e sperimentare l'uso del pc.</p>	<p>Sapere individuare nell'ambito dell'esperienza un problema di varia natura.</p> <p>Sapere intuire le cause e le conseguenze di un semplice problema, e formulare ipotesi di risoluzione.</p> <p>Sapere verificare fra due ipotesi la risoluzione del problema in relazione alle possibili conseguenze.</p> <p>Sapere orientarsi tra gli elementi principali del computer.</p>	<p>Sapere problematizzare fatti, eventi, fenomeni, situazioni, sottoposti all'osservazione o alla riflessione.</p> <p>Sapere analizzare un semplice problema nelle sue diverse componenti seguendo anche una traccia.</p> <p>Sapere cogliere gli eventi e gli aspetti di un problema distinguendo causa e conseguenza, collocandoli nel tempo e nello spazio.</p> <p>Sapere formulare ipotesi o proposte fattibili per la soluzione di un problema.</p> <p>Sapere</p>	<p>Sapere riconoscere ed analizzare avvenimenti, fenomeni e contesti osservati.</p> <p>Sapere analizzare un problema complesso scomponendolo nelle sue parti.</p> <p>Sapere riconoscere cause ed effetti ed è in grado di contestualizzarli.</p> <p>Sapere ipotizzare possibili soluzioni di problemi a crescente complessità.</p> <p>Sapere individuare tante soluzioni di un problema quella più funzionale.</p> <p>Sapere valutare i possibili effetti delle proprie ed altrui</p>

			<p>verificare fra diverse ipotesi la risoluzione del problema in relazione alle possibili conseguenze.</p> <p>Sapere orientarsi tra gli elementi principali del computer e riconoscere le loro funzioni.</p>	azioni.  Sapere sperimentare ed operare attraverso elementi di disegno tecnico e linguaggi multimediali
--	--	--	--	---

## Macrocompetenza: IMPARARE AD IMPARARE

### Area: METACOGNITIVA

Indicatori	Obiettivi per l'ultimo anno della scuola dell'infanzia	Obiettivi al termine della classe terza della scuola primaria	Obiettivi al termine della scuola primaria	Obiettivi al termine della scuola secondaria di primo grado
Metodo di studio	<p>Sapere individuare, guidato dall'insegnante, le sequenze di un lavoro relativo ad una consegna data.</p> <p>Sapere comprendere i tempi di esecuzione di un compito.</p> <p>Sapere padroneggiare l'uso di simboli non convenzionali individuati dall'insegnante per l'esecuzione dei compiti.</p>	<p>Sapere definire, su domande-stimolo dell'insegnante la successione delle fasi di un semplice e facile "compito"</p> <p>Sapere comprendere, stimolato dall'insegnante, i tempi e i modi di esecuzione di un compito.</p> <p>Sapere utilizzare semplici strumenti, predisposti dall'insegnante, per definire le relazioni di alcuni concetti</p>	<p>Essere in grado di individuare su richiesta dell'insegnante, conoscenze relative agli apprendimenti pregressi.</p> <p>Sapere comprendere i tempi e i modi di esecuzione di un compito.</p> <p>Avviare all'uso di tecniche mnemoniche e di strategie di apprendimento</p>	<p>Sapere analizzare le consegne e riconoscerne le parti.</p> <p>Sapere individuare e percorrere le fasi operative.</p> <p>Sapere fare ricorso all'uso di strumenti cognitivi.</p> <p>Sapere riconoscere il contributo dell'altro nel lavoro di gruppo.</p> <p>Sapere operare generalizzazioni trasferendo le competenze acquisite in ambiti di realtà.</p>