



CURRICOLO VERTICALE
I. C. KING-MILA
ANNO SCOLASTICO 2018/2019
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO ALLA FINE DEL PRIMO CICLO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: <u>IMPRENDITORIALE</u>		
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TUTTE		
DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO: indicazioni nazionali per il curriculum 2012, Raccomandazione Del Consiglio del 22 maggio 2018		
FINE INFANZIA	FINE PRIMARIA	FINE SECONDARIA
<ul style="list-style-type: none"> • Comprende i dati della realtà per la fattibilità di un compito. • Riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui. • Si esprime in modo personale con creatività e partecipazione. • Organizzare e gestire il proprio tempo e le consegne date. • Portare a termine i propri lavori. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individua i ruoli presenti nella scuola e nella comunità di vita e le relative funzioni. • Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno e responsabilità. • Sa pianificare il proprio lavoro, individuando alcune priorità. • Porta a termine compiti; sa descrivere le fasi di un lavoro, sia preventivamente che successivamente, e sa esprimere semplici valutazioni sugli esiti delle proprie azioni. • Sa portare semplici motivazioni a supporto delle scelte che opera e, con la guida dell'adulto, sa formulare ipotesi sulle possibili conseguenze di scelte diverse. • Sa formulare semplici ipotesi 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizza elaborati personali e creativi sulla base di una progettazione originale. • Sa pianificare, con l'aiuto del gruppo e dell'insegnante, l'esecuzione di un compito descrivendone le fasi, distribuendole nel tempo, anche sulla base delle risorse disponibili. • Sa organizzarsi il lavoro giornaliero e settimanale individuando le priorità. • Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e offre aiuto a chi lo chiede. • È capace di integrarsi nel gruppo e di prendersi le proprie responsabilità per il bene comune. Collabora fattivamente con i compagni per portare a compimento attività e progetti. • Sa auto valutarsi ed è consapevole dei

	<p>risolutive a semplici problemi di esperienza, individuando quelle che ritiene più efficaci a realizzarle.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare alcune conoscenze apprese per risolvere problemi di esperienza: generalizza le soluzioni a problemi analoghi, utilizzando anche i suggerimenti del gruppo. 	<p>propri punti di forza e di debolezza; in relazione alle proprie potenzialità si impegna nei diversi campi che gli sono congeniali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si impegna per portare a compimento il lavoro da solo e/o insieme agli altri. • Riconosce e risolve problemi legati all'esperienza e utilizza le proprie conoscenze per la risoluzione di problemi analoghi. • Formula ipotesi risolutive a diversi problemi legati alla pratica, riconosce gli aspetti positivi e negativi delle diverse opzioni. • Sostiene le proprie convinzioni, motiva le proprie scelte e comprende le possibili conseguenze di scelte diverse.
--	---	---

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA EUROPEA: <u>IMPRENDITORIALE</u>		
COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: TUTTE		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006, Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012, D.M. 139 DEL 2007, Raccomandazione Del Consiglio del 22 maggio 2018		
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		
COMPETENZE SPECIFICHE Fonte: competenze di base assi culturali del D.M. 139 del 2007	ABILITA' Fonte: obiettivi di apprendimento delle indicazioni nazionali per il curricolo 2012	CONOSCENZE Fonte: scegliere le conoscenze adatte al livello dagli assi culturali D.M. 139 del 2007
<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare valutazioni rispetto ai compiti e al proprio lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Formulare proposte di lavoro, di gioco. • Confrontare la propria idea con quella altrui. • Partecipare alle attività di gruppo. • Chiede se non hanno capito. • Conosce i ruoli all'interno della famiglia 	<ul style="list-style-type: none"> • Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni. • Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano. • Concetti temporali di successione.

<ul style="list-style-type: none"> • Portare a termine le consegne • Organizzare il proprio lavoro. • Realizzare semplici progetti. 	<p>e nella classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formulare frasi di senso compiuto. • Esprimere sentimenti e stati d'animo. • Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni. • Utilizzare strategie di memorizzazione. • Rispettare i tempi altrui. • Collaborare con gli altri • Scambiare giochi, materiali. • Accettare le osservazione dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli 	<ul style="list-style-type: none"> • Periodizzazioni: Giorno -notte.... • Concetti spaziali e topologici. • Semplici strategie di memorizzazione. • Significato della regola. • E regole fondamentali della convivenza. • Regole della discussione. • I ruoli e la loro funzione. • Gioco simbolico.
---	---	--

COMPETENZA EUROPEA: IMPRENDITORIALE**COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: TUTTE****FONTI DI LEGITTIMAZIONE:** Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006, Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012, D.M. 139 DEL 2007, Raccomandazione Del Consiglio del 22 maggio 2018

COMPETENZE SPECIFICHE Fonte: competenze di base assi culturali del D.M. 139 del 2007	Fine terza primaria		Fine primaria	
	ABILITA' Fonte: obiettivi apprendimento indicazioni nazionali per il curriculum 2012	CONOSCENZE Fonte: scegliere le conoscenze adatte al livello dagli assi culturali D.M. 139 del 2007	ABILITA' Fonte: obiettivi apprendimento indicazioni nazionali per il curriculum 2012	CONOSCENZE Fonte: scegliere le conoscenze adatte al livello dagli assi culturali D.M. 139 del 2007
<ul style="list-style-type: none">• Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.• Assumere e portare a termine compiti e iniziative.• Pianificare e organizzare il	<ul style="list-style-type: none">• Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto.• Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti.• Giustificare le scelte con semplici argomentazioni.• Formulare proposte di lavoro, di gioco ...• Confrontare la propria idea con quella altrui.• Conoscere i ruoli nei diversi contesti	<ul style="list-style-type: none">• Regole della discussione.• I ruoli e la loro funzione.• Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).• Fasi di un problema.• Fasi di un'azione.• Modalità di decisione.	<ul style="list-style-type: none">• Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità.• Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine.• Decidere tra due alternative (ad esempio durante un gioco, nella scelta di un libro o di un'attività) e spiegare le motivazioni.• Spiegare vantaggi	<ul style="list-style-type: none">• Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro.• Modalità di decisione riflessiva e motivata.• Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale.• Le fasi di una procedura.• Diagrammi di flusso.• Fasi del problem solving: indicare alcune ipotesi di soluzione.

<p>proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving. 	<p>di vita, di gioco, di lavoro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. • Formulare ipotesi di soluzione. • Effettuare semplici indagini su fenomeni d'esperienza. • Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. • Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito. • Qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili. • Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento... • Cooperare con altri 		<p>e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali.</p>	
---	--	--	---	--

nel gioco e nel lavoro.

- Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti.

COMPETENZA EUROPEA: <u>IMPRENDITORIALE</u>		
COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE: TUTTE		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006, Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012, D.M. 139 DEL 2007, Raccomandazione Del Consiglio del 22 maggio 2018		
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
COMPETENZE SPECIFICHE Fonte: competenze di base assi culturali del D.M. 139 del 2007	ABILITA' Fonte: obiettivi apprendimento indicazioni nazionali per il curricolo 2012	CONOSCENZE Fonte: scegliere le conoscenze adatte al livello dagli assi culturali D.M. 139 del 2007
<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro e al contesto; valutare alternative, prendere decisioni. • Assumere e portare a termine compiti. • Pianificare e organizzare il 	<ul style="list-style-type: none"> • Assumere e completare compiti, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze. • Pianificare il lavoro personale, individuando le priorità, giustificando le proprie scelte e valutando gli esiti. • Spiegare le modalità con cui si sono operate le scelte. • Confrontare le proprie idee con quelle altrui, ascoltando anche le motivazioni degli altri. • Esprimere giudizi sul lavoro proprio e/o altrui. • Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolti. • Individuare problemi e indicare possibili 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le fasi del problem solving. • Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale. • Conoscere le fasi di una procedura. • Conoscere gli strumenti di progettazione. • Conoscere gli strumenti per le decisioni. • Conoscere le strategie di argomentazione e di comunicazione.

<p>proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <ul style="list-style-type: none">• Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.	<p>soluzioni.</p> <ul style="list-style-type: none">• Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta.• Attuare le soluzioni e valutare i risultati.• Valutare le competenze acquisite e avere consapevolezza del proprio modo di apprendere.	
---	--	--