



ISTITUTO COMPRENSIVO DI MAROSTICA

CURRICOLO VERTICALE per COMPETENZE

con riferimento alle Competenze Chiave Europee e alle Indicazioni Nazionali

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- Rispetta le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità.
- Conosce i principali servizi e strutture produttive, culturali presenti nel territorio.
- Assume iniziative personali, porta a termine compiti, valutando anche gli esiti del lavoro; sa pianificare il proprio lavoro e individuare alcune priorità; sa valutare, con l'aiuto dell'insegnante, gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte.
- Sa esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, attuarle e valutarne gli esiti.
- Sa utilizzare alcune conoscenze apprese, con il supporto dell'insegnante, per risolvere problemi di esperienza; generalizza le soluzioni a problemi analoghi, utilizzando suggerimenti dell'insegnante.

TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO

- Conosce le principali strutture di servizi, produttive, culturali del territorio regionale e nazionale; gli organi amministrativi a livello territoriale e nazionale.
- Assume iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.
- Sa pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti.
- Collabora in un gruppo di lavoro o di gioco, tenendo conto dei diversi punti di vista e confrontando la propria idea con quella altrui.
- E' in grado di assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo (coordinare il lavoro, tenere i tempi, documentare il lavoro, reperire materiali, ecc.).
- Individua problemi, formula e seleziona soluzioni, le attua e ne valuta gli esiti, pianificando gli eventuali correttivi.
- Sa, con la collaborazione del gruppo e dell'insegnante, redigere semplici progetti (individuazione del risultato atteso; obiettivi intermedi, risorse e tempi necessari, pianificazione delle azioni, realizzazione, valutazione degli esiti, documentazione).
- Con l'aiuto dell'insegnante e del gruppo, effettua indagini in contesti diversi, individuando il problema da approfondire, gli strumenti di indagine, realizzando le azioni, raccogliendo e organizzando i dati, interpretando i risultati.

TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'	
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006; Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
<p>Lo Spirito di iniziativa e imprenditorialità è la competenza su cui si fonda la capacità di intervenire e modificare consapevolmente la realtà. Ne fanno parte abilità come il sapere individuare e risolvere problemi, valutare opzioni diverse, rischi e opportunità, prendere decisioni, agire in modo flessibile e creativo, pianificare e progettare.</p> <p>Anche in questo caso, l'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate.</p> <p>Anche questa competenza si persegue in tutte le discipline, proponendo agli alunni lavori in cui vi siano situazioni da gestire e problemi da risolvere, scelte da operare e azioni da pianificare. E' una delle competenze maggiormente coinvolte nelle attività di orientamento.</p> <p>E' anch'essa fondamentale per lo sviluppo dell'autoefficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo.</p>		
FINE <u>CLASSE TERZA</u> SCUOLA PRIMARIA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<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 proprio lavoro; realizzare semplici progetti. ▪ Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving. 	<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 di vita, di gioco, di lavoro. • Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. • Formulare ipotesi di soluzione. • Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. • Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. 	<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.

- Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito,
- Qualificare situazioni incerte in possibili e impossibili.
- Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento, ...
- Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.
- Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti.

FINE SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<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 proprio lavoro; realizzare semplici progetti. ▪ Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving. 	<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 (in gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni. • Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali. • Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi. • Descrivere le fasi di un compito o di un gioco. • Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc. • Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti. • Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro. • Modalità di decisione riflessiva. • Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale. • Le fasi di una procedura. • Diagrammi di flusso. • Fasi del problem solving.

	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. • Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione. • Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa. • Applicare la soluzione e commentare i risultati. 	
--	---	--

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006; Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

Lo Spirito di iniziativa e intraprendenza è la competenza su cui si fonda la capacità di intervenire e modificare consapevolmente la realtà. Ne fanno parte abilità come il sapere individuare e risolvere problemi, valutare opzioni diverse, rischi e opportunità, prendere decisioni, agire in modo flessibile e creativo, pianificare e progettare.

Anche in questo caso, l'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate.

Anche questa competenza si persegue in tutte le discipline, proponendo agli alunni lavori in cui vi siano situazioni da gestire e problemi da risolvere, scelte da operare e azioni da pianificare. E' una delle competenze maggiormente coinvolte nelle attività di orientamento.

E' anch'essa fondamentale per lo sviluppo dell'autoefficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo.

FINE SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al 	<ul style="list-style-type: none"> • Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti 	<ul style="list-style-type: none"> • Fasi del problem solving. • Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale.

<p>contesto; valutare alternative, prendere decisioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Assumere e portare a termine compiti e iniziative. ▪ Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti. ▪ Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving. 	<p>positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, apportando anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti. • Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte. • Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte mettendo in luce fatti, rischi, opportunità e ascoltando le motivazioni altrui. • Individuare elementi certi, possibili, probabili, ignoti nel momento di effettuare le scelte. • Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirle nel tempo. • Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolti. • Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità. • Pianificare l'esecuzione di un compito legato all'esperienza e a contesti noti, descrivendo le fasi, distribuendole nel tempo, individuando le risorse materiali e di lavoro necessarie e indicando quelle mancanti. • Progettare ed eseguire semplici manufatti artistici e tecnologici; organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti. • Calcolare i costi di un progetto e individuare modalità di reperimento delle risorse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le fasi di una procedura. • Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning; semplici bilanci. • Diagrammi di flusso. • Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; diagrammi di flusso, ... • Modalità di decisione riflessiva. • Strategie di argomentazione e di comunicazione assertive.
---	--	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indicare ipotesi di soluzione plausibili. • Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta. • Attuare le soluzioni e valutare i risultati. • Suggestire percorsi di correzione o miglioramento. 	
--	--	--

EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. ▪ Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato. ▪ Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive. ▪ Coordina l'attività personale e/o di un gruppo. ▪ Sa auto valutarsi, riflettendo sul percorso svolto. ▪ Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili. ▪ Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza. 	<p>Esempi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle. • Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità. • Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti, ecc., valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta. • Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna; i rischi e le opportunità, i diversi fattori implicati e il loro peso e motivare la scelta finale. • Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving. • Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'			
LIVELLI DI PADRONANZA				
1	2	3 Traguardi per la fine della Scuola Primaria	4	5 Traguardi per la fine del Primo Ciclo
<p>Individua i ruoli presenti nella comunità di vita e le relative funzioni.</p> <p>Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni.</p> <p>In presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione.</p> <p>Porta a termine i compiti assegnati; assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro.</p> <p>Descrive semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato.</p>	<p>Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità.</p> <p>Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno e responsabilità.</p> <p>Porta a termine i compiti assegnati; sa descrivere le fasi di un lavoro sia preventivamente che successivamente ed esprime semplici valutazioni sugli esiti delle proprie azioni.</p> <p>Sa portare semplici motivazioni a supporto delle scelte che opera e, con il supporto dell'adulto, sa formulare ipotesi sulle possibili conseguenze di scelte diverse.</p> <p>Riconosce situazioni certe, possibili, improbabili,</p>	<p>Rispetta le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità.</p> <p>Conosce i principali servizi e strutture produttive, culturali presenti nel territorio.</p> <p>Assume iniziative personali, porta a termine compiti, valutando anche gli esiti del lavoro; sa pianificare il proprio lavoro e individuare alcune priorità; sa valutare, con l'aiuto dell'insegnante, gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte.</p> <p>Sa esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, attuarle e valutarne gli esiti.</p> <p>Sa utilizzare alcune conoscenze apprese, con il supporto dell'insegnante,</p>	<p>Assume in modo pertinente i ruoli che gli competono o che gli sono assegnati nel lavoro, nel gruppo, nella comunità.</p> <p>Conosce le strutture di servizi, amministrative, produttive del proprio territorio e le loro funzioni; gli organi e le funzioni degli Enti territoriali e quelli principali dello Stato.</p> <p>Assume iniziative personali pertinenti, porta a termine compiti in modo accurato e responsabile, valutando con accuratezza anche gli esiti del lavoro; pondera i diversi aspetti connessi alle scelte da compiere, valutandone rischi e opportunità e le possibili conseguenze.</p> <p>Reperisce e attua soluzioni a problemi di esperienza,</p>	<p>Conosce le principali strutture di servizi, produttive, culturali del territorio regionale e nazionale; gli organi amministrativi a livello territoriale e nazionale.</p> <p>Assume iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.</p> <p>Sa pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti.</p> <p>Collabora in un gruppo di lavoro o di gioco, tenendo conto dei diversi punti di vista e confrontando la</p>

	<p>impossibili, legate alla concreta esperienza.</p> <p>Sa formulare semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza, individuare quelle che ritiene più efficaci e realizzarle.</p>	<p>per risolvere problemi di esperienza; generalizza le soluzioni a problemi analoghi, utilizzando suggerimenti dell'insegnante.</p>	<p>valutandone gli esiti e ipotizzando correttivi e miglioramenti, anche con il supporto dei pari.</p> <p>Utilizza le conoscenze apprese per risolvere problemi di esperienza e ne generalizza le soluzioni a contesti simili.</p> <p>Con l'aiuto dell'insegnante e il supporto del gruppo, sa effettuare semplici indagini su fenomeni sociali, naturali, ecc., traendone semplici informazioni.</p>	<p>propria idea con quella altrui.</p> <p>E' in grado di assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo (coordinare il lavoro, tenere i tempi, documentare il lavoro, reperire materiali, ecc.).</p> <p>Individua problemi, formula e seleziona soluzioni, le attua e ne valuta gli esiti, pianificando gli eventuali correttivi.</p> <p>Sa, con la collaborazione del gruppo e dell'insegnante, redigere semplici progetti (individuazione del risultato atteso; obiettivi intermedi, risorse e tempi necessari, pianificazione delle azioni, realizzazione, valutazione degli esiti, documentazione).</p> <p>Con l'aiuto dell'insegnante e del gruppo, effettua indagini in contesti diversi, individuando il problema da approfondire, gli strumenti di indagine, realizzando le azioni, raccogliendo e organizzando i dati, interpretando i risultati.</p>
--	--	--	---	---