

**COMPETENZA CHIAVE “SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ”****DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TUTTE**

Concerne la capacità di una persona di tradurre le idee in azione; In ciò rientrano la creatività, l'innovazione, l'assunzione di rischi, così come la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. Lo Spirito di iniziativa 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. 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. 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.

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	
TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Riesce a risolvere facili problemi in vari ambiti. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.</li> <li>▪ Utilizza abilità funzionali allo studio: individua informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato, le mette in relazione e le sintetizza con un linguaggio specifico.</li> <li>▪ Pianifica e organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando concettualizzazioni pertinenti: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Intuisce che gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà.</li> <li>- Utilizza il linguaggio e gli strumenti storico-geografici, anche per progettare percorsi e itinerari di viaggio.</li> <li>- Coglie le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio mondiale.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.</li> <li>▪ Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico.</li> <li>▪ Pianifica e utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi e creare collegamenti nel tempo e nello spazio geografico.</li> <li>- È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali.</li> <li>- Realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione.</li> </ul> </li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</li> <li>- Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.</li> <li>- Crea improvvisazioni musicali in modo libero e creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.</li> <li>- Rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.</li> <li>▪ Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</li> <li>▪ Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</li> <li>▪ Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri, mantenendo il controllo sia sul processo sia sui risultati.</li> <li>▪ Porta a termine i compiti affidati o assunti con impegno e responsabilità.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione.</li> <li>▪ Esplora ed esperimenta lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause.</li> <li>▪ Effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.</li> <li>▪ Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving</li> <li>▪ Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere.</li> <li>▪ Assume e portare a termine compiti e iniziative.</li> <li>▪ Pianifica e organizzare il proprio lavoro; realizza semplici progetti.</li> </ul>
--	--



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO					
TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		TERMINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA		TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
<p>Valutare aspetti positivi e negativi rispetto a un vissuto.</p> <p>Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti.</p> <p>Giustificare le scelte con semplici argomentazioni.</p> <p>Formulare proposte di lavoro, di gioco...</p> <p>Confrontare la propria idea con quella altrui.</p> <p>Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.</p> <p>Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza.</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Regole della discussione</li> <li>-Ruoli e loro funzione</li> <li>-Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)</li> <li>-Fasi di un problema</li> <li>-Fasi di un'azione</li> <li>-Modalità di decisione</li> </ul>	<p>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.</p> <p>Decidere tra due alternative (nel gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegarne le motivazioni.</p> <p>Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali.</p> <p>Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegandone i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi.</p> <p>Descrivere le fasi di un compito o di un gioco.</p> <p>Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna ecc.</p> <p>Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro</li> <li>-Modalità di decisione riflessiva</li> <li>-Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale</li> <li>-Fasi di una procedura</li> <li>-Diagrammi di flusso</li> <li>-Fasi del problem solving</li> </ul>	<p>Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.</p> <p>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>Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte.</p> <p>Utilizzare strumenti di supporto alle decisioni.</p> <p>Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte, mettendo in luce fatti, rischi, opportunità e ascoltando le motivazioni altrui.</p> <p>Individuare elementi certi, possibili, probabili, ignoti nel momento di effettuare le scelte.</p> <p>Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirle nel tempo.</p> <p>Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolti.</p> <p>Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità.</p> <p>Pianificare l'esecuzione di un compito legato all'esperienza e a contesti noti,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Fasi del problem solving</li> <li>-Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale</li> <li>-Fasi di una procedura</li> <li>-Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning; semplicibilanci</li> <li>-Diagrammi di flusso</li> <li>-Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; diagrammi di flusso; diagrammi di Ishikawa; tabelle multicriteriali</li> <li>-Modalità di decisione riflessiva</li> <li>-Strategie di argomentazione e di</li> </ul>



<p>Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza.</p> <p>Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito...</p> <p>Qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili.</p> <p>Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento...</p> <p>Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti.</p>		<p>Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale.</p> <p>Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto o di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe.</p> <p>Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione.</p> <p>Analizzare (anche in gruppo) le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa; applicare la soluzione e commentarne i risultati.</p>	<p>descrivendone le fasi, distribuendole nel tempo, individuando le risorse materiali e di lavoro necessarie e indicando quelle mancanti.</p> <p>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.</p> <p>Calcolare i costi di un progetto e individuare modalità di reperimento delle risorse.</p> <p>Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indicare ipotesi di soluzione plausibili.</p> <p>Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta.</p> <p>Attuare le soluzioni e valutare i risultati.</p> <p>Suggerire percorsi di correzione o miglioramento.</p> <p>Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.</p>	<p>comunicazione assertiva</p>
--	--	---	---	--------------------------------

<p style="text-align: center;"><b>MEDIAZIONE DIDATTICA</b></p>	
<p style="text-align: center;"><b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>DA OSSERVARE E VALUTARE</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle.</li> <li>- Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.</li> <li>- Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto a un compito assegnato.</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- Date diverse possibilità di azione, valutare di ognuna i pro e i contro, i rischi e le opportunità, i diversi fattori implicati e il loro peso, e motivare la scelta finale.</li> <li>- Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving.</li> <li>- Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive.</li> <li>- Coordina l'attività personale e/o di un gruppo.</li> <li>- Sa autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto.</li> </ul>
--	--

