

Appendice 4

COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	<i>(Raccomandazioni del parlamento europeo e del consiglio, del 18/12/2006) SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ</i>	<i>(Consiglio europeo - Raccomandazione del 22 maggio 2018) COMPETENZA IMPRENDITORIALE</i>
CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE al termine della scuola <i>primaria</i>	<i>Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</i>	
CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE al termine della scuola <i>secondaria di primo grado</i>	<i>Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.</i>	
CAMPI DI ESPERIENZA / DISCIPLINE DI RIFERIMENTO:	Tutti/Tutte	

COMPETENZA IMPRENDITORIALE <i>(Consiglio europeo - Raccomandazione del 22 maggio 2018)</i>
<i>È la capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.</i>

SEZIONE A – Traguardi formativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE
CAMPO DI ESPERIENZA	TUTTI

SCUOLA/ANNI	INFANZIA PRIMO ANNO		
COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p>		Esprimere la propria opinione.	Regole della discussione
		Organizzare un gioco	I ruoli e la loro funzione
		Esprimere la propria idea .	Fasi di un'azione
		Individuare ruoli nei diversi contesti.	
		Inserire dati in schemi e tabelle delle routine giornaliere con l'aiuto dell'insegnante.	
		Giocare e lavorare insieme agli altri	
		Raccontare un lavoro o un'azione svolta.	

SEZIONE A – Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
CAMPO DI ESPERIENZA	TUTTI		
SCUOLA/ANNI	INFANZIA SECONDO ANNO		
COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p>		Esprimere valutazioni rispetto ad un'esperienza vissuta nel contesto scolastico.	Regole della discussione
		Esprimere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti.	I ruoli e la loro funzione
		Giustificare le scelte con semplici spiegazioni.	Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)
		Formulare proposte di gioco .	Fasi di un'azione
		Esprimere la propria idea e ascoltare quella altrui.	
		Riconoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.	
		Riconoscere semplici situazioni problematiche.	
		Formulare ipotesi di soluzione.	
		Analizzare dati su schemi e tabelle relative alle routine giornaliere con l'aiuto dell'insegnante.	
		Esprimere semplici giudizi.	
		Cooperare con altri nel gioco.	

		Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti.	
		Individuare strategie per la soluzione di un problema.	

SEZIONE A – Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
CAMPO DI ESPERIENZA	TUTTI		
SCUOLA/ANNI	INFANZIA TERZO ANNO		
COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI	ABILITÀ	CONOSCENZE
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.		Esprimere valutazioni rispetto ad un' esperienza vissuta.	Regole della discussione
		Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti.	I ruoli e la loro funzione
		Motivare le scelte con semplici spiegazioni.	Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)
		Formulare proposte di lavoro, di gioco.	Fasi di un'azione
		Confrontare la propria idea con quella altrui.	Modalità di decisione (es. tecnica dei
		Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.	"Sei cappelli" di De Bono)
		Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza.	

		Formulare ipotesi di soluzione.	
		Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante.	
		Esprimere semplici giudizi.	
		Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.	
		Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti.	
		Adottare strategie per la risoluzione di un problema.	

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE
SCUOLA/ANNI	INFANZIA
CAMPO DI ESPERIENZA	TUTTI
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Prende iniziative di gioco e di lavoro.</i> ● <i>Collabora e partecipa alle attività collettive.</i> ● <i>Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni.</i> ● <i>Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ● Discutere su argomenti di diverso interesse; ● Rispettare i turni di parola e ascoltare gli altri; ● Spiegare e sostenere le proprie ragioni ● Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto

<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità.</i> ● <i>Ipotizza semplici sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco.</i> ● <i>Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.</i> 	<p>dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa ● “Progettare” un’attività pratica o manipolativa ed esporre verbalmente le fasi e il materiale occorrente per la realizzazione ● Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura ● Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l’insegnante
---	--

SEZIONE A – Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
DISCIPLINE	TUTTE		
SCUOLA/ANNI	PRIMA PRIMARIA		
COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI	ABILITÀ	CONOSCENZE
Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.		Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto.	Regole della discussione e nei giochi.
		Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti.	I ruoli e la loro funzione (cooperative learning - procedure - incarichi)
		Giustificare le scelte con semplici spiegazioni.	Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle,

<p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p>		Formulare proposte di lavoro, di gioco	<p>grafici)</p> <p>Fasi di un'azione</p> <p>Modalità per prendere decisione (es. tecnica dei "Sei cappelli" di De Bono)</p> <p>I concetti di rappresentanza e decisione condivisa.</p> <p>Problemi e soluzioni in contesti quotidiani.</p>
		Confrontare la propria idea con quella altrui.	
		Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.	
		Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante.	
		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.	
		Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza.	
		Formulare ipotesi di soluzione.	

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE
SCUOLA/ANNI	PRIMA PRIMARIA
CAMPO DI ESPERIENZA	TUTTI
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Prende iniziative di gioco e di lavoro.</i> ● <i>Collabora e partecipa alle attività collettive.</i> ● <i>Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni.</i> ● <i>Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza.</i> ● <i>Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ● Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni. ● Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni. ● Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività. ● Realizzare un prodotto attraverso un'attività pratica o manipolativa seguendo la rappresentazione grafica delle fasi di una semplice procedura. ● Esprimere una semplice valutazioni sul lavoro svolto. ● Istituzione del CRA. ● Creare strumenti di gestione attraverso il problem solving a supporto dell'organizzazione della giornata scolastica. ● Organizzare attività di lavoro con l'uso di strumenti a coppie o in piccolo gruppo. (ruoli e procedure) ● Organizzare giochi a coppie, in piccolo gruppo o a classe intera che favoriscono il confronto (distribuzione dei giochi, tempi, regole ...) ● Utilizzare la Token Economy per incentivare comportamenti positivi sia nel singolo che nel gruppo.

SEZIONE A – Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
DISCIPLINA	TUTTE		
SCUOLA/ANNI	SECONDA PRIMARIA		
COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p>		Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto.	<p>Regole della discussione e nei giochi.</p> <p>I ruoli e la loro funzione (cooperative learning - procedure - incarichi)</p> <p>Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)</p> <p>Fasi di un compito o di un lavoro.</p> <p>Modalità per prendere decisione (es. tecnica dei "Sei cappelli" di De Bono)</p> <p>I concetti di rappresentanza e decisione condivisa.</p> <p>Problemi e soluzioni in contesti quotidiani.</p> <p>Eventi, ricorrenze e celebrazioni.</p>
		Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti.	
		Giustificare le scelte con semplici spiegazioni.	
		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.	
		Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza.	
		Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante.	
		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.	
		Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza.	
		Formulare ipotesi di soluzione.	

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
SCUOLA/ CLASSE	SECONDA PRIMARIA		
DISCIPLINA	TUTTE		
EVIDENZE		COMPITI SIGNIFICATIVI	
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Prende iniziative di gioco e di lavoro.</i> ● <i>Collabora e partecipa alle attività collettive.</i> ● <i>Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni.</i> ● <i>Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza.</i> ● <i>Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità.</i> ● <i>Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco.</i> ● <i>Esprime semplici valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.</i> 		<ul style="list-style-type: none"> ● Discutere su argomenti di diverso interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni. ● Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificarle. ● Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività. ● Realizzare un prodotto o un'attività seguendo una semplice procedura. ● Esprimere una semplice valutazioni sul lavoro svolto. ● Partecipazione al CRA. ● Creare strumenti di gestione attraverso il problem solving a supporto dell'organizzazione della giornata scolastica. 	

	<ul style="list-style-type: none"> ● Realizzare il manuale della classe. ● Organizzare attività di lavoro con l'uso di strumenti a coppie o in piccolo gruppo. (ruoli e procedure) ● Organizzare giochi a coppie, in piccolo gruppo o a classe intera che favoriscono il confronto (distribuzione dei giochi, tempi, regole ...) ● Utilizzare la Token Economy per incentivare comportamenti positivi sia nel singolo che nel gruppo.
--	--

SEZIONE A – Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	<i>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</i>		
DISCIPLINA	TUTTE		
SCUOLA/CLASSE	TERZA PRIMARIA		
COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI	ABILITÀ	CONOSCENZE
Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni. Assumere e portare a termine compiti e iniziative.		Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto.	Regole della discussione e nei giochi I ruoli e la loro funzione (cooperative learning - procedure - incarichi) Modalità di rappresentazione grafica (schemi,tabelle, grafici) Fasi di un problema
		Giustificare le scelte con semplici argomentazioni.	
		Formulare ipotesi di soluzione.	
		Confrontare la propria idea con quella altrui.	
		Qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili.	

Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti. Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.		Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ...	Fasi di un lavoro. Modalità di decisione (es. tecnica dei "Sei cappelli" di De Bono) Metodo scientifico I concetti di rappresentanza e decisione condivisa. Problemi e soluzioni in contesti quotidiani. Eventi, ricorrenze e celebrazioni. Elementi di statistica e probabilità.
		Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.	
		Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.	
		Formulare proposte di lavoro, di gioco.	
		Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti.	
		Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante.	
		Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito.	
		Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza.	
		Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza.	

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE
SCUOLA/ CLASSE	PRIMARIA TERZA
DISCIPLINA	TUTTE
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI

- *Prende iniziative di gioco e di lavoro.*
- *Collabora e partecipa alle attività collettive.*
- *Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni.*
- *Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza.*
- *Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità.*
- *Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco.*
- *Esprime semplici valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.*

- **Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni.**
- **Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificarle.**
- **Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività.**
- **Realizzare un prodotto o un'attività seguendo una procedura.**
- **Esprimere una valutazione sul lavoro svolto.**
- **Partecipazione al CRA**
- **Creare strumenti di gestione attraverso il problem solving a supporto dell'organizzazione della giornata scolastica.**
- **Arricchire e consultare il manuale della classe.**
- **Organizzare attività di lavoro con l'uso di strumenti a coppie o in piccolo gruppo. (ruoli e procedure)**
- **Organizzare giochi a coppie, in piccolo gruppo o a classe intera che favoriscono il confronto (distribuzione dei giochi, tempi, regole ...)**
- **Utilizzare la Token Economy per incentivare miglioramenti didattici e comportamentali sia nel singolo che nel gruppo.**

SEZIONE A – Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
DISCIPLINA	TUTTE		
SCUOLA/CLASSE	QUARTA PRIMARIA		
COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p>		Decidere tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni.	<p>Modalità di decisione riflessiva (es. tecnica dei "sei cappelli" di De Bono)</p> <p>Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale</p> <p>Le fasi di una procedura</p> <p>Diagrammi di flusso</p> <p>Fasi del problem solving</p> <p>Metodo scientifico</p> <p>I concetti di rappresentanza e decisione condivisa.</p> <p>Problemi e soluzioni in contesti quotidiani.</p> <p>Eventi, ricorrenze e celebrazioni.</p> <p>Elementi di statistica e probabilità.</p>
		Spiegare le motivazioni di una semplice scelta legata a vissuti personali.	
		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.	
		Descrivere le fasi di un compito o di un gioco.	
		Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito.	
		Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale.	
		Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto.	

		Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione.	
--	--	---	--

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA IMPRENDITORIALE	
SCUOLA/ CLASSE		QUARTA PRIMARIA	
DISCIPLINA		TUTTE	
EVIDENZE		COMPITI SIGNIFICATIVI	
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.</i> ● <i>Rispetta tempi e utilizza in maniera efficace strumenti e risorse rispetto ad un compito assegnato.</i> ● <i>Progetta in gruppo un percorso operativo per realizzare un prodotto.</i> ● <i>Coordina l'attività personale e/o di un gruppo</i> ● <i>Si autovaluta,, riflettendo sul percorso svolto.</i> 		<ul style="list-style-type: none"> ● Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, compiti e attività, ecc. e giustificare la decisione presa. ● Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro o di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle. ● “Progettare” un’attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione. ● Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura. ● Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l’insegnante. ● Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving. ● Partecipazione al CRA. ● Creare strumenti di gestione attraverso il problem solving a supporto dell’organizzazione della giornata scolastica. ● Arricchire e consultare il manuale della classe. 	

	<ul style="list-style-type: none"> ● Organizzare attività di lavoro con l'uso di strumenti a coppie o in piccolo gruppo. (ruoli e procedure). ● Organizzare giochi a coppie, in piccolo gruppo o a classe intera che favoriscono il confronto (distribuzione dei giochi, tempi, regole ...). ● Utilizzare la Token Economy per incentivare miglioramenti didattici e comportamentali sia nel singolo che nel gruppo.
--	---

SEZIONE A – Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
DISCIPLINA	TUTTE		
SCUOLA/CLASSE	PRIMARIA FINE QUINTA		
COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI	ABILITÀ	CONOSCENZE
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		Decidere tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni.	Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro Modalità di decisione riflessiva (es. tecnica dei "sei cappelli" di De Bono) Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale Le fasi di una procedura Diagrammi di flusso Fasi del problem solving
		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.	

<p>lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p>		Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità.	<p>Metodo scientifico</p> <p>I concetti di rappresentanza e decisione condivisa.</p> <p>Problemi e soluzioni in contesti quotidiani.</p> <p>Eventi, ricorrenze e celebrazioni.</p> <p>Elementi di statistica e probabilità.</p>
		Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine.	
		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.	
		Progettare in gruppo l'esecuzione di un prodotto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe e della scuola.	
		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.	

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

SCUOLA/ CLASSE

PRIMARIA FINE QUINTA

DISCIPLINA

TUTTE

EVIDENZE

- *Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.*
- *Rispetta tempi e utilizza in maniera efficace strumenti e risorse rispetto ad un compito assegnato.*
- *Progetta in gruppo un percorso operativo per realizzare un prodotto, un evento o un'attività nella classe e nella scuola.*
- *Coordina l'attività personale e/o di un gruppo.*
- *Si autovaluta, riflettendo sul percorso svolto.*

COMPITI SIGNIFICATIVI

- **Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, compiti e attività, ecc. e giustificare la decisione presa.**
- **Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle.**
- **“Progettare” un’attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione.**
- **Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura.**
- **Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l’insegnante.**
- **Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving.**
- **Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna; i rischi e le opportunità per motivare la scelta finale.**
- **Partecipazione al CRA.**
- **Creare strumenti di gestione attraverso il problem solving a supporto dell’organizzazione della giornata scolastica.**

	<ul style="list-style-type: none"> ● Arricchire e consultare il manuale della classe creandone una versione digitale. ● Organizzare attività di lavoro con l'uso di strumenti a coppie o in piccolo gruppo. (ruoli e procedure) ● Organizzare giochi a coppie, in piccolo gruppo o a classe intera che favoriscono il confronto (distribuzione dei giochi, tempi, regole ...) ● Utilizzare la Token Economy per incentivare miglioramenti didattici e comportamentali sia nel singolo che nel gruppo.
--	--

SEZIONE A – Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	<i>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</i>		
DISCIPLINA	TUTTE		
SCUOLA/CLASSE	SECONDARIA PRIMA		
COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio</p>		<p>Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro. Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità.</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>Fasi del problem solving. Organizzazione di un'agenda scolastica giornaliera e settimanale. Organizzazione delle fasi di un progetto. Strumenti di progettazione: disegno tecnico Strategie di argomentazione</p>

<p>lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p>	<p>Individuare elementi certi, possibili, probabili.</p>
	<p>Progettare ed eseguire 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>Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte.</p>
	<p>Utilizzare strumenti di supporto alle decisioni.</p>
	<p>Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi.</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.</p>
	<p>Pianificare l'esecuzione di un compito legato all'esperienza e a contesti noti, descrivendo le fasi.</p>
	<p>Reperire le risorse per un progetto.</p>
	<p>Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili.</p>
	<p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.</p>
	<p>Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano.</p>
<p>Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta.</p>	

		Attuare le soluzioni e valutare i risultati.	
		Suggerire percorsi di correzione o miglioramento.	

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE
SCUOLA/ CLASSE	SECONDARIA PRIMA
DISCIPLINA	TUTTE
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.</i> ● <i>Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive.</i> ● <i>Coordina l'attività personale e/o di un gruppo</i> ● <i>Sa autovalutarsi.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento. ● Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili. ● Prendere decisioni singolarmente e in gruppo valutando tra diverse alternative. ● Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving.

SEZIONE A – Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	<i>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</i>		
DISCIPLINA	TUTTE		
SCUOLA/CLASSE	SECONDARIA SECONDA		
COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p>		Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse.	<p>Fasi del problem solving. Organizzazione di un'agenda scolastica giornaliera e settimanale.</p> <p>Organizzazione delle fasi di un progetto.</p> <p>Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning. Diagrammi di flusso.</p> <p>Strategie di argomentazione</p>
		Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti.	
		Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte ascoltando le motivazioni altrui.	
		Individuare elementi certi, possibili, probabili, ignoti nel momento di effettuare le scelte.	
	Progettare ed eseguire manufatti artistici e tecnologici; organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti.		

		Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte.	
		Utilizzare strumenti di supporto alle decisioni.	
		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 le priorità.	
		Pianificare l'esecuzione di un compito legato all'esperienza e a contesti noti, descrivendone le fasi.	
		Reperire le risorse per un progetto.	
		Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili.	
		Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.	
		Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano.	
		Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta.	
		Attuare le soluzioni e valutare i risultati	
		Suggerire percorsi di correzione o miglioramento.	

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE
SCUOLA/ CLASSE	SECONDARIA SECONDA
DISCIPLINA	TUTTE
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.</i> ● <i>Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive.</i> ● <i>Coordina l'attività personale e/o di un gruppo</i> ● <i>Sa autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo, verbalizzando e scrivendole. ● Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili. ● Prendere decisioni singolarmente e in gruppo valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta. ● Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving. ● Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate.

SEZIONE A – Traguardi formativi			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	<i>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</i>		
DISCIPLINA	TUTTE		
SCUOLA/CLASSE	SECONDARIA FINE TERZA		
COMPETENZE SPECIFICHE	OBIETTIVI	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p>		Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.	<p>Fasi del problem solving. Organizzazione di un'agenda scolastica giornaliera e settimanale. Organizzazione delle fasi di un progetto. Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning. Diagrammi di flusso. Modalità di decisione riflessiva. Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva.</p>
		Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti.	
		Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte ascoltando le motivazioni altrui.	
		Individuare elementi certi, possibili, probabili, ignoti nel momento di effettuare le scelte.	
		Progettare ed eseguire manufatti artistici e tecnologici; organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti.	

		Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte.	
		Utilizzare strumenti di supporto alle decisioni.	
		Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolti.	
		Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando le 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.	
		Reperire le risorse per un progetto.	
		Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili.	
		Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.	
		Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta.	
		Attuare le soluzioni e valutare i risultati.	
		Suggerire percorsi di correzione o miglioramento.	

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE
SCUOLA/ CLASSE	SECONDARIA TERZA
DISCIPLINA	TUTTE
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.</i> ● <i>Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive.</i> ● <i>Coordina l'attività personale e/o di un gruppo</i> ● <i>Sa autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto.</i> 	<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. ● Prendere decisioni singolarmente e in gruppo valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta ● Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna; 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.