

## SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA

SCUOLA DELL'INFANZIA		
<b>CAMPI DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: tutti</b>		
<b>CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI: tutti</b>		
<b>SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI</b>		
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Spirito di iniziativa ed intraprendenza</b>		
<b>Al termine della scuola dell'infanzia</b>		
COMPETENZE SPECIFICHE	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>	<p>Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto.</p> <p>Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti.</p> <p>Giustificare le scelte con semplici spiegazioni.</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> <p>Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza.</p> <p>Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante.</p>	<p>Regole della discussione.</p> <p>I ruoli e la loro funzione.</p> <p>Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).</p> <p>Fasi di un'azione.</p> <p>Modalità di decisione.</p>

	<p>Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ... 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>	
--	--	--

<b>SEZIONE B: EVIDENZE E POSSIBILI COMPITI SIGNIFICATIVI</b>	
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Spirito di iniziativa e intraprendenza</b>	
<b>EVIDENZE (comportamenti osservabili)</b>	<b>POSSIBILI COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>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 valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.</p>	<p>In una discussione ascoltare, rispondere, 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 verificare. Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione. "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegnopreparatorio 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.</p>

**SEZIONE C: LIVELLI DI PADRONANZA****COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Spirito di iniziativa e intraprendenza**

1	2	3	4
<p>Esegue compiti impartiti dall'adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni.</p>	<p>Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli.</p> <p>Chiede se non ha capito.</p> <p>Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato.</p> <p>Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.</p> <p>Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni.</p> <p>Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe.</p> <p>Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli.</p> <p>Spiega con frasi molto semplici e con pertinenza, pur con imperfetta coerenza,</p>	<p>Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura.</p> <p>Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine.</p> <p>Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto.</p> <p>Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.</p> <p>Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni.</p> <p>Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti.</p> <p>Opera scelte tra due alternative, motivandole.</p>	<p>Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli.</p> <p>Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco.</p> <p>Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà.</p> <p>Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all'adulto su quale sia migliore, la realizza, esprime semplici valutazioni sugli esiti.</p> <p>Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato.</p> <p>Opera scelte tra diverse alternative, motivandole.</p> <p>Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri.</p>

	<p>le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito cui si accinge.</p>	<p>Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc.</p> <p>Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.</p>	<p>Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi.</p> <p>Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.</p>
--	---	---	--

#### **SEZIONE D: PUNTI DI RACCORDO TRA GLI ORDINI DI SCUOLA**

SCUOLA PRIMARIA				
DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: tutti				
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte				
SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Spirito di iniziativa e intraprendenza				
	Fine classe terza scuola primaria		Fine classe quinta scuola primaria	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto.	Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità.	Regole della discussione.  I ruoli e la loro funzione.	Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità in autonomia.	Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro.
Valutare alternative, prendere decisioni.	Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine.	Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).	Assumere iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle efficacemente a termine.	Modalità di decisione riflessiva (es. "Sei cappelli").
Assumere e portare a termine compiti e iniziative.	Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto.	Procedura per la risoluzione di un problema.	Decidere tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni.	Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale.
Pianificare e organizzare il proprio lavoro.	Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti.	Fasi di un'azione.		Le fasi di una procedura.
Realizzare semplici progetti.	Giustificare le scelte con semplici argomentazioni.			Diagrammi di flusso.
Trovare soluzioni nuove a problemi di Esperienza.	Formulare proposte di lavoro, di gioco ecc.		Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali.	Fasi del problem solving.
Adottare strategie di problem solving.			Convincere altri a fare	

	<p>Collocare i propri impegni scolastici nel calendario giornaliero e settimanale.</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> <p>Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza.</p> <p>Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito.</p> <p>Qualificare situazioni incerte in: possibili,</p>		<p>una scelta o a condividere la propria, spiegando 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 e quelli mancanti per portare a termine un compito.</p> <p>Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale.</p> <p>Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto, di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe.</p>	
--	---	--	---	--

	<p>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.</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.</p> <p>Applicare la soluzione e commentare i risultati.</p>	
--	--	--	---	--

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: tutti		
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte		
SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Spirito di iniziativa e intraprendenza		
Fine scuola secondaria		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	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>	<p>Assumere e portare a termine iniziative nella vita personale e nel lavoro a scuola, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.</p> <p>Pianificare azioni nell'ambito della vita personale e del lavoro a scuola, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, considerando possibili alternative se questi non sono 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 i fatti e le conseguenze positive o negative e ascoltando le motivazioni altrui.</p> <p>Scomporre una semplice procedura nelle</p>	<p>Fasi del problemsolving.</p> <p>Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale.</p> <p>Le fasi di una procedura.</p> <p>Strumenti di progettazione: disegno tecnico; prospetti per la pianificazione degli impegni; semplici bilanci.</p> <p>Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; diagrammi di flusso; diagrammi causa-effetto; tabelle multicriteriali.</p> <p>Modalità di decisione riflessiva.</p> <p>Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva.</p>

	<p>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, descrivendo 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>	
--	--	--

<b>SEZIONE B: EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI</b>	
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEA: Spirito di iniziativa e intraprendenza</b>	
<b>EVIDENZE (comportamenti osservabili)</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.</p> <p>Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.</p> <p>Progetta un percorso operativo e lo modifica in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive.</p> <p>Coordina l'attività personale e/o di un gruppo.</p> <p>Sa riflettere sul percorso svolto e sa autovalutarsi.</p>	<p>Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo funzionalità e priorità, verbalizzarle e descriverle.</p> <p>Progettare attività, lavori, percorsi operativi valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi eventuali, al tempo, alle possibilità.</p> <p>Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, alla modalità di svolgimento di compiti, ecc., valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta.</p> <p>Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna in termini di rischi e di opportunità; considerare i diversi fattori implicati e il loro peso e motivare la scelta finale.</p> <p>Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving.</p> <p>Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.</p>

<b>SEZIONE C: LIVELLI DI PADRONANZA</b>				
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Spirito di iniziativa e intraprendenza</b>				
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<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.</p> <p>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.</p> <p>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</p>	<p>Rispetta le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità.</p> <p>Assume iniziative personali, porta a termine compiti, valutando anche gli esiti del lavoro.</p> <p>Sa pianificare il proprio lavoro e individuare alcune priorità.</p> <p>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,</p>	<p>Assume in modo pertinente i ruoli che gli competono o che gli sono assegnati nel lavoro, nel gruppo, nella comunità.</p> <p>Assume iniziative personali pertinenti, porta a termine compiti in modo accurato e responsabile, valutando gli esiti del lavoro; considera 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, valutandone gli esiti e ipotizzando correttivi e miglioramenti, anche con il supporto dei pari.</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 se questi non sono soddisfacenti.</p> <p>Collabora in un gruppo di lavoro o di gioco, tenendo conto dei diversi punti di vista e confrontando la propria idea con quella altrui.</p> <p>E' in grado di assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo</p>

	<p>conseguenze di scelte diverse.</p> <p>Riconosce situazioni certe, possibili, improbabili, impossibili, legate all'esperienza concreta.</p> <p>Sa formulare semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza, individuare quelle che ritiene più efficaci e realizzarle.</p>	<p>con il supporto dell'insegnante, per risolvere problemi di esperienza.</p> <p>Generalizza le soluzioni a problemi analoghi.</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>(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 e 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,</p>
--	---	--	--	--

				realizzando le azioni, raccogliendo e organizzando i dati, interpretando risultati.
--	--	--	--	--