



## **Competenza chiave europea Spirito d'iniziativa e intraprendenza**

*Fonti di legittimazione:*

*Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18/12/2006*

*Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012*

*Scheda di certificazione delle competenze (C.M. 3 del 13 febbraio 2015) Competenza 9*

SCUOLA DELL'INFANZIA	PAG 2
TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	PAG 3
SCUOLA PRIMARIA	PAG 4
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	PAG 6



## SCUOLA DELL'INFANZIA

	Traguardi di sviluppo delle competenze	Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
<b>Al termine della scuola dell'infanzia</b>	<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro e al contesto.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p>	<p>Prende iniziative di gioco e di lavoro.</p> <p>Collabora e partecipa alle attività collettive.</p> <p>Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e considerazioni.</p>	<p>Formulare proposte di lavoro e di gioco.</p> <p>Esprimere la propria idea e ascoltare quella altrui.</p> <p>Individuare e vivere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco e di lavoro.</p>	<p>Regole della convivenza sociale.</p> <p>Regole della discussione.</p> <p>Ruoli all'interno della scuola e loro funzione.</p> <p>Fasi di un'azione o evento.</p>
<b>Ambiti di riferimento Tutti</b>	<p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p>	<p>Individua semplici soluzioni a semplici problemi di esperienza.</p> <p>Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco.</p>	<p>Formulare ipotesi di soluzione.</p> <p>Esprimere semplici giudizi su messaggi o avvenimenti.</p> <p>Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito o di un'azione eseguiti.</p>	



## COMPETENZA: SPIRITO D'INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA

### TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

	Al termine della <b>SCUOLA PRIMARIA</b>	Al termine della <b>SCUOLA SECONDARIA</b>
<b>Ambiti di riferimento TUTTI</b>	<p>Descrive le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento; le distribuisce nel tempo secondo logica e priorità; le verbalizza e le scrive.</p> <p>Progetta attività, lavori di gruppo valutandone la fattibilità secondo le varie risorse e il tempo a disposizione.</p> <p>Prende decisioni singolarmente e in gruppo, valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta.</p> <p>Dato un problema da risolvere, realizza le soluzioni rispettando le fasi del problem solving.</p> <p>Progetta attività, lavori, trovando le risorse disponibili e organizzando tempi e ruoli.</p>	<p>Pianifica le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento; le distribuisce nel tempo secondo logica e priorità.</p> <p>Progetta attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, al tempo, alle possibilità.</p> <p>Prende decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta.</p> <p>Valuta i pro e i contro delle diverse possibilità di azione, i rischi e le opportunità.</p> <p>Redige relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.</p>



## SCUOLA PRIMARIA

	Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
<b>Classe terza</b>	<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; ipotizzare alternative, prendere decisioni.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p>	<p>Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto.</p> <p>Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti.</p> <p>Giustificare le scelte con semplici argomentazioni.</p> <p>Decidere tra due alternative (in gioco, nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegarne le motivazioni.</p>	<p>Regole della convivenza sociale.</p> <p>Regole della discussione.</p> <p>Ruoli all'interno della scuola e loro funzione.</p>
<b>Ambiti di riferimento Tutti</b>	<p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p>	<p>Formulare proposte di lavoro, di gioco.</p> <p>Confrontare la propria idea con quella altrui.</p> <p>Rispettare i ruoli all'interno della scuola.</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione.</p> <p>Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca e di un compito.</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 e di un'azione eseguiti.</p>	<p>Fasi di un problema.</p> <p>Fasi di un'azione.</p> <p>Modalità di decisione.</p>



## SCUOLA PRIMARIA

	Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
<b>Scuola primaria Classe quinta</b>	<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 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 diverse alternative 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, 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.</p> <p>Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti.</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>Assumere un ruolo nel lavoro di gruppo e riconoscere quello altrui.</p> <p>Individuare problemi legati all'esperienza concreta e le possibili soluzioni; mettere in atto quelle fattibili.</p>	<p>Regole della convivenza sociale.</p> <p>Regole della discussione.</p> <p>Ruoli nella comunità più vicina e loro funzione.</p> <p>Fasi di una procedura.</p> <p>Diagrammi di flusso.</p> <p>Fasi del problem solving e alcune ipotesi di soluzione.</p> <p>Uso di agende giornaliera e settimanali.</p> <p>Modalità di decisione.</p>
<b>Ambiti di riferimento Tutti</b>			



## SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

	Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
<b>Al termine della scuola secondaria di primo grado</b>	<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>Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti.</p> <p>Utilizzare strumenti di supporto alle decisioni.</p> <p>Discutere e argomentare in gruppo i criteri delle scelte, mettendo in luce i rischi opportunità, conseguenze e ascoltando le motivazioni altrui.</p> <p>Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o già svolti.</p> <p>Organizzare i proprio impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità.</p> <p>Progettare ed eseguire manufatti artistici e tecnologici; organizzare o partecipare attivamente a eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, tornei sportivi).</p> <p>Calcolare anche mediante utilizzo di software i costi di un progetto individuando le modalità di reperimento delle risorse.</p>	<p>Fasi del problem solving e di una procedura.</p> <p>Uso di un'agenda giornaliera e settimanale.</p> <p>Strumenti di progettazione: disegno tecnico, semplici bilanci.</p> <p>Strumenti e modalità per assumere una decisione consapevole: tabelle pro-contro, diagrammi di flusso.</p> <p>Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva.</p>
<b>Ambiti di riferimento Tutti</b>			