



SEZIONE A

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: (Spirito d'iniziativa e imprenditorialità) Competenza Imprenditoriale**

Definizione Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente: Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. È una competenza che aiuta gli individui, non solo nella loro vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di partenza per le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.

Definizione Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente:

La competenza imprenditoriale si riferisce alla 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.

Campo d'esperienza/Disciplina di riferimento: Tutte

Campi d'esperienza/Discipline concorrenti: Tutte

Profilo di competenza al termine della Scuola dell'Infanzia: Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti (ripreso da "Dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Primaria pp. 29-30 IN 2012) ".

Profilo di competenza per la certificazione al termine della primaria (All. A DM 742/2017). 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

Profilo di competenza per la certificazione al termine della scuola sec. 1° grado (All. B DM 742/2017). 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 Nuclei tematici e i corrispondenti Traguardi per lo sviluppo delle competenze si ricavano sia dal testo delle Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012, sia dalla Raccomandazione Europea 2018 sia dai documenti prodotti dal Centro di Ricerca della Commissione Europea (EntreComp)



**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012**

<b>Nuclei tematici</b>	<b>Traguardi alla fine della Scuola dell'Infanzia</b>	<b>Traguardi alla fine della Scuola Primaria</b>	<b>Traguardi alla fine del primo ciclo</b>
Ideare e progettare	Inventare immaginare creare storie parole figure, contesti.	Inventare immaginare e realizzare elaborati creativi.	Ideare e immaginare prodotti ed elaborati creativi.
Prendere decisioni, prendere l'iniziativa	Prendere iniziative e/o decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità.	Prendere decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.	Prendere decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.
Progettare percorsi operativi	Ipotizzare e provare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco.	Progettare un percorso operativo per realizzare un prodotto.	Progettare un percorso operativo (per realizzare un prodotto o un servizio) adattando le strategie in base alle problematiche.
Valutare e reperire risorse. Individuare opportunità nel territorio		Valutare e reperire strumenti, risorse, tempi rispetto ad un compito assegnato o un progetto da realizzare.  Individuare opportunità disponibili sul territorio per attività personali e di svago.	Valutare e reperire strumenti, risorse, tempi rispetto ad un compito assegnato o un progetto da realizzare.  Individuare opportunità disponibili sul territorio per attività personali, professionali, economiche.



Coordinare e reperire risorse		Coordinare e organizzare risorse strumentali e attività personali anche nell'ambito di un gruppo di lavoro.	Coordinare e organizzare risorse strumentali e attività personali anche nell'ambito di un gruppo di lavoro.
-------------------------------	--	---	---

### SEZIONE A – Traguardi formativi

SCUOLA DELL'INFANZIA			
Nuclei tematici	Abilita'	Conoscenze	Compiti significativi
Ideare e progettare.	In un'esperienza reale esprime la propria opinione con parole semplici e pertinenti.	Regole della comunicazione-	Discute su argomenti d'interesse comune ,rispettando i turni e ascoltando gli altri. Spiegare e sostenere le proprie ragioni.
Prendere decisioni, prendere l'iniziativa.	Organizzare con l'aiuto dell'insegnante schemi, tabelle e indagini su fenomeni di esperienza.	Modalità' di rappresentazione grafica.	Di fronte ad un problema sorto nel gioco predisposto dall'insegnante ,ipotizza possibili soluzioni , le attua e le verifica.
Progettare percorsi operativi	Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita , di gioco,di lavoro.	I ruoli e le loro funzioni.	Esprime valutazioni su un lavoro svolto e suggerisce modalità di svolgimento,attraverso discussioni con i pari e con gli insegnanti.



**Sezione B – Utile per favorire il passaggio di informazioni alla scuola primaria**

Schema curricolo – Sezione B Scuola dell’Infanzia				
Campo d’esperienza:				
LIVELLI DI PADRONANZA				
<b>Nuclei tematici</b>	<b>Evidenze (competenze)</b>	<b>Iniziale</b>	<b>In fase di acquisizione</b>	<b>Acquisita</b>
Ideare e progettare	Inventare immaginare creare storie parole figure contesti.	Imita il lavoro il gioco dei compagni	collabora e partecipa alle attività e giochi collettivi.	prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità’
Prendere decisioni, prendere l’iniziativa.	Prendere iniziative e/o decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità	Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni	Esprimere semplici giudizi sul proprio lavoro, su avvenimenti , su racconti.	Opera scelte tra diverse alternative motivandole
Progettare percorsi operativi	Ipotizzare e provare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco	Spiega con frasi molto semplici le proprie intenzioni riguardo ad una procedura , un lavoro un compito a cui si accinge	Esegue le consegne impartite dall’insegnante e porta a termine il lavoro affidatogli	Assume spontaneamente compiti nella sezione e li porta a termine



SEZIONE A – Traguardi Formativi

SCUOLA PRIMARIA			
Classe Quinta			
Nuclei tematici	Traguardi articolati per anno	Abilità	Conoscenze
Ideare e progettare	Inventare immaginare e realizzare elaborati creativi.	Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirla nel tempo.  Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolti.	Strumenti di progettazione:mappe concettuali, tabelle grafici.
Prendere decisioni prendere iniziativa	Prendere decisioni singolarmente e/o condivise da un gruppo	Assumere impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità; assumere iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine  Decidere tra due alternative (nel gioco e nella scelta di un' attività ) e spiegare semplici motivazioni.  Spiegare vantaggi e svantaggi di una scelta legata a vissuti	Fasi del problem solving  Le fasi di una procedura  Strumenti per la decisione: tabella dei pro e dei contro



		<p>personali.</p> <p>Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria spiegando le opportunità; dissuadere spiegando i rischi.</p>	
Progettare percorsi operativi	Progettare un percorso operativo per realizzare un prodotto.	<p>Progettare ed eseguire semplici manufatti artistici e tecnologici.</p> <p>Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose indicandone la scelta.</p> <p>Mettere in relazione tra loro realtà apparentemente disparate, fare associazioni inconsuete.</p> <p>Cambiare il punto di vista, attivando la riorganizzazione.</p> <p>Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti.</p> <p>Descrivere le fasi di un compito o di un gioco, compiere una</p>	<p>Modalità di decisione riflessiva.</p> <p>Strategie di argomenta.</p> <p>Strategie di pianificazione.</p> <p>Fasi di una procedura.</p>



		<p>procedura e portare a termine una consegna.</p> <p>Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; una piccola festa da organizzare nella vita della classe.</p>	
<p>Valutare e reperire risorse. Individuare opportunità sul territorio</p>	<p>Valutare e reperire strumenti risorse e tempi rispetto ad un compito assegnato o un progetto da realizzare. Individuare opportunità disponibili sul territorio per attività personali e di svago.</p>	<p>Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto.</p> <p>Pianificare l'esecuzione di un semplice compito legato all'esperienza e a contesti noti, descrivendo le fasi.</p> <p>Organizzare semplici eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti.</p>	<p>Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro.</p> <p>Le fasi di una procedura.</p>
<p>Coordinare e utilizzare risorse</p>	<p>Coordinare e organizzare risorse strumenti e attività personali anche nell'ambito di un gruppo di lavoro.</p>	<p>Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità.</p> <p>Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e</p>	<p>Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale.</p> <p>Fasi del problem solving.</p>



		<p>indicare ipotesi di soluzione.</p> <p>Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, con l'aiuto dell'insegnante.</p>	
<b>Classe Quarta</b>			
<b>Nuclei tematici</b>	<b>Traguardi articolati per anno</b>	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
Ideare e progettare	Inventare immaginare e realizzare elaborati creativi.	<p>Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirla nel tempo.</p> <p>Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolti.</p>	<p>Strumenti di progettazione:mappe concettuali, tabelle grafici.</p> <p>I ruoli e la loro funzione.</p>
Prendere decisioni prendere iniziativa	Prendere decisioni singolarmente e/o condivise da un gruppo.	<p>Assumere impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità,assumere iniziative personali di gioco e di lavoro portarle a termine.</p> <p>Decidere tra due alternative (nel gioco e nella scelta di un' attività) e spiegare semplici motivazioni.</p> <p>Spiegare vantaggi e svantaggi di</p>	<p>Fasi del problem solving.</p> <p>Le fasi di una procedura.</p> <p>Strumenti per la decisione: tabella dei pro e dei contro.</p>



		<p>una scelta legata a vissuti personali.</p> <p>Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria spiegando le opportunità; dissuadere spiegando i rischi.-</p>	
Progettare percorsi operativi	Progettare un percorso operativo per realizzare un prodotto.	<p>Mettere in relazione tra loro realtà apparentemente disparate, fare associazioni inconsuete.</p> <p>Cambiare il punto di vista, attivando la riorganizzazione.</p> <p>Individuare gli strumenti a propria disposizione e quelli mancanti per portare a termine un compito</p> <p>Descrivere le fasi di un compito o di un gioco, compiere una procedura e portare a termine una consegna.</p> <p>Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto.</p>	<p>Modalità di decisione riflessiva.</p> <p>Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).</p> <p>Strategie di argomentazione.</p> <p>Fasi di una procedura.</p>
Valutare e reperire risorse.	Valutare e reperire strumenti	Valutare aspetti positivi e negativi	Strumenti per la decisione: tabella



<p>Individuare opportunità sul territorio</p>	<p>risorse e tempi rispetto ad un compito assegnato o un progetto da realizzare. Individuare opportunità disponibili sul territorio per attività personali e di svago.</p>	<p>rispetto ad un compito da svolgere e alle risorse da utilizzare.</p> <p>Pianificare l'esecuzione di un semplice compito legato all'esperienza e a contesti noti, descrivendo le fasi.</p> <p>Organizzare semplici eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti.</p>	<p>dei pro e dei contro.</p> <p>I ruoli e la loro funzione.</p> <p>Le fasi di una procedura.</p>
<p>Coordinare e utilizzare risorse</p>	<p>Coordinare e organizzare risorse, strumenti e attività personali anche nell'ambito di un gruppo di lavoro.</p>	<p>Cooperare con gli altri nel gioco e nel lavoro.</p> <p>Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indicare ipotesi di soluzione.</p> <p>Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, con l'aiuto dell'insegnante.</p>	<p>Regole della discussione.</p> <p>Fasi di un problema.</p> <p>Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale.</p>
<p><b>Classe Terza</b></p>			
<p><b>Nuclei tematici</b></p>	<p><b>Traguardi articolati per anno</b></p>	<p><b>Abilità</b></p>	<p><b>Conoscenze</b></p>



Ideare e progettare	Inventare immaginare e realizzare elaborati creativi.	Sviluppare idee e cercare semplici soluzioni. Descrivere le fasi di un compito o di un gioco.	I ruoli e la loro funzione. Le fasi di una procedura: diagrammi di flusso.
Prendere decisioni prendere iniziativa	Prendere decisioni singolarmente e/o condivise da un gruppo.	Formulare proposte di lavoro, di gioco.	Regola della discussione. I ruoli e la loro funzione.
Progettare percorsi operativi	Progettare un percorso operativo per realizzare un prodotto.	Progettare ed eseguire un semplice manufatto.  Distinguere le fasi di una procedura.  Utilizzare modalità di rappresentazione grafica (schemi, grafici e tabelle).	Modalità di rappresentazione grafica ( schemi , tabelle , grafici).  Fasi di un'azione .
Valutare e reperire risorse. Individuare opportunità sul territorio.	Valutare e reperire strumenti, risorse e tempi rispetto ad un compito assegnato in ambito scolastico e personale.	Valutare i tempi necessari e gli strumenti disponibili per svolgere un compito assegnato.	Strumenti per la decisione: tabelle e diagrammi.
Coordinare e utilizzare risorse	Coordinare e organizzare la realizzazione di un gioco/di un'attività in un gruppo di lavoro.	Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.	Regole della discussione.  Fasi di un' azione.



<b>Classe Seconda</b>			
<b>Nuclei tematici</b>	<b>Traguardi articolati per anno</b>	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
Ideare e progettare	Inventare immaginare e realizzare elaborati creativi.	Sviluppare idee e cercare semplici soluzioni.	Regole della discussione.
Prendere decisioni Prendere iniziativa	Prendere decisioni singolarmente e/o condivise da un gruppo.	Confrontare la propria idea con quella degli altri.  Esprimere semplici giudizi su un messaggio , su un avvenimento.	Regola della discussione.  I ruoli e la loro funzione.  Tabella dei pro e dei contro.
Progettare percorsi operativi	Progettare un percorso operativo per realizzare un prodotto.	Organizzare dati su semplici schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante.  Elencare le fasi di un semplice manufatto.	Modalità di rappresentazione grafica ( schemi , tabelle , grafici).  Fasi di un'azione .
Valutare e reperire risorse individuare opportunità sul territorio	Valutare e reperire strumenti risorse e tempi rispetto ad un compito assegnato.	Riconoscere semplici situazioni in contesti reali e di esperienza.  Agire responsabilmente nelle diverse situazioni scolastiche.	Modalità di decisione in riferimento al proprio comportamento.  Significato di bene comune.  Significato di ambiente.



Coordinare e utilizzare risorse	Coordinare e organizzare risorse, strumenti e attività personali anche nell'ambito di un gruppo di lavoro.	Cooperare con gli altri nel gioco e nel lavoro.	Regole della discussione.  Strumenti per la decisione: tabelle
<b>Classe Prima</b>			
<b>Nuclei tematici</b>	<b>Traguardi articolati per anno</b>	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
Ideare e progettare	Inventare immaginare e realizzare elaborati creativi.	Sviluppare idee e cercare soluzioni con l'aiuto dell'insegnante.  Assumere semplici iniziative personali di gioco .	Regole della discussione . Fasi di un'azione .
Prendere decisioni prendere iniziativa	Prendere decisioni singolarmente e/o condivise da un gruppo.	Confrontare la propria idea con quella degli altri.	Regole della discussione.



		Spiegare le fasi di un semplice gioco.	I ruoli e la loro funzione.
Progettare percorsi operativi	Progettare un percorso operativo per realizzare un prodotto.	Organizzare dati su semplici schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante.  Progettare l'esecuzione di un semplice manufatto.	Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).  Fasi di un'azione.  Strumenti di progettazione (disegno).
Valutare e reperire risorse individuare opportunità sul territorio	Valutare e reperire strumenti risorse e tempi rispetto ad un compito assegnato o un progetto da realizzare. Individuare opportunità disponibili sul territorio per attività personali e di svago.	Riconoscere semplici situazioni in contesti reali.  Agire responsabilmente nelle diverse situazioni scolastiche.	Modalità di decisione in riferimento al proprio comportamento.  Significato di bene comune.  Significato di ambiente.
Coordinare e utilizzare risorse	Coordinare e organizzare risorse, strumenti e attività personali anche nell'ambito di un gruppo di lavoro.	Cooperare con gli altri nel gioco e nel lavoro.	Regole della discussione.  Strumenti per la decisione: tabelle



SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO			
Classe Terza			
Nuclei tematici	Traguardi articolati per anno	Abilità	Conoscenze
Ideare e progettare	Ideare e immaginare prodotti ed elaborati creativi	<p>Scomporre una procedura nelle sue fasi e distribuirle nel tempo.</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 fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolti.</p> <p>Creare accostamenti inusuali/originali.</p> <p>Cambiare il punto di vista attivando la riorganizzazione.</p>	<p>Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning; semplici bilanci.</p> <p>Le fasi di una procedura</p> <p>Sei cappelli per pensare (punti di vista diversi).</p>
Prendere decisioni, prendere l'iniziativa	Prendere decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.	Progettare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando	Modalità di decisione riflessiva.



		<p>aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.</p> <p>Individuare soluzioni certi, possibili, probabili, ignoti nel momento di effettuare le scelte.</p> <p>Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte.</p> <p>Utilizzare strumenti di supporto alle decisioni</p>	<p>Fasi del problem solving.</p>
Progettare percorsi operativi	Progettare un percorso operativo (per realizzare un prodotto o un servizio) adattando le strategie in base alle problematiche.	<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>Attuare le soluzioni e valutare i risultati.</p> <p>Suggerire percorsi di correzione o miglioramento.</p>	<p>Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning.</p> <p>Fasi del problem solving.</p>



		Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili e trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.	
Valutare e reperire risorse Individuare opportunità' sul territorio	Valutare e reperire strumenti, risorse, tempi rispetto ad un compito assegnato o un progetto da realizzare.  Individuare opportunità disponibili sul territorio per attività personali, professionali, economiche.	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.  Organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti.  Progettare ed eseguire manufatti artistici e tecnologici.  Calcolare i costi di un progetto e individuare modalità di reperimento delle risorse.	Le opportunità del territorio (economiche,culturali,professionali, sociali).  Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; diagrammi di flusso.  Modalità di decisione riflessiva.
Coordinare e organizzare risorse	Coordinare e organizzare risorse strumentali e attività personali	Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali	Organizzazione di un'agenda



	anche nell'ambito di un gruppo di lavoro.	<p>individuando alcune priorità.</p> <p>Organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti.</p> <p>Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indicare ipotesi di soluzione plausibili</p> <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>giornaliera e settimanale.</p> <p>Problem solving.</p> <p>Fasi della progettazione.</p>
<b>Classe Seconda</b>			
<b>Nuclei tematici</b>	<b>Traguardi articolati per anno</b>	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
Ideare e progettare	Ideare e immaginare prodotti ed elaborati creativi.	<p>Creare accostamenti inusuali/originali.</p> <p>Cambiare il punto di vista attivando la riorganizzazione</p> <p>Scomporre una procedura nelle sue fasi.</p> <p>Pianificare azioni nell'ambito</p>	<p>Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning.</p> <p>Le fasi di una procedura.</p>



		<p>personale e del lavoro, individuando le priorità.</p> <p>Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolti.</p>	
Prendere decisioni, prendere l'iniziativa	Prendere decisioni, singolarmente o condivise da un gruppo.	<p>Progettare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse.</p> <p>Individuare soluzioni certi, possibili, probabili, nel momento di effettuare le scelte.</p> <p>Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte.</p>	<p>Modalità di decisione riflessiva.</p> <p>Fasi del problem solving.</p> <p>Criteri per "pesare" le alternative.</p>
Progettare percorsi operativi	Progettare un semplice percorso operativo (per realizzare un prodotto o un servizio) adattando le strategie in base alle problematiche.	<p>Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte.</p> <p>Attuare le soluzioni e valutare i risultati.</p>	<p>Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning.</p> <p>Fasi del problem solving.</p> <p>Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; tabelle multicriteriali.</p>



		Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili.	
Valutare e reperire risorse Individuare opportunità' sul territorio	Valutare e reperire strumenti, risorse, tempi rispetto ad un compito assegnato o un progetto da realizzare.  Individuare opportunità disponibili sul territorio per attività personali, professionali, economiche.	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 necessario.  Organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti.  Progettare ed eseguire manufatti artistici e tecnologici con l'aiuto degli insegnanti.  Calcolare i costi di un progetto.	Le opportunità del territorio (economiche,culturali,professionali,sociali).  Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; tabelle multicriteriali.  Modalità di decisione riflessiva.
Coordinare e organizzare risorse	Coordinare e organizzare risorse strumentali e attività personali anche nell'ambito di un gruppo di lavoro.	Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità.  Organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole	Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale.  Problem solving.  Fasi della progettazione.



		<p>uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti.</p> <p>Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indicare ipotesi di soluzione plausibili.</p> <p>Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi.</p>	
<b>Classe Prima</b>			
<b>Nuclei tematici</b>	<b>Traguardi articolati per anno</b>	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
IDEARE, IMMAGINARE	Ideare e immaginare semplici prodotti ed elaborati creativi.	<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>	Strumenti di progettazione: disegno tecnico.
Prendere decisioni e prendere l'iniziativa	Prendere semplici decisioni, singolarmente o in un gruppo.	Individuare elementi certi, possibili, nel momento di effettuare le scelte.	<p>Fasi del problem solving.</p> <p>Le fasi di una procedura.</p>



		<p>Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte.</p> <p>Pianificare semplici azioni nell'ambito personale e del lavoro.</p> <p>Discutere in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte.</p>	Strumenti per la decisione: tabella pro contro.
Progettare percorsi operativi	Progettare un semplice percorso operativo (per realizzare un prodotto o un servizio).	<p>Progettare ed eseguire semplici manufatti artistici e tecnologici.</p> <p>Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose indicandone la scelta.</p>	<p>Modalità di decisione riflessiva.</p> <p>Strategie di argomentazione.</p>
Valutare e reperire risorse	Valutare e reperire strumenti, risorse, tempi rispetto ad un semplice compito assegnato o un progetto da realizzare.	<p>Pianificare l'esecuzione di un semplice compito legato all'esperienza e a contesti noti, descrivendo le fasi.</p> <p>Organizzare semplici eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti.</p>	Strumenti per la decisione: tabella pro contro.
Coordinare e organizzare risorse	Organizzare risorse strumentali e attività personali anche nell'ambito di un gruppo di lavoro.	Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità.	Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale.



		<p>Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indicare ipotesi di soluzione.</p> <p>Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, con l'aiuto dell'insegnante.</p>	
--	--	---	--

### SEZIONE B – Evidenze e compiti significativi

SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza imprenditoriale (Spirito di iniziativa e intraprendenza)	
Evidenze	Compiti significativi
<p>Individua problemi e applica procedure risolutive.</p> <p>Prende decisioni singolarmente e/o condivise da un gruppo</p> <p>Coordina l'attività personale e/o di un gruppo</p> <p>Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato</p> <p>Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte trovando nuove strategie risolutive</p> <p>Sa autovalutarsi riflettendo sul percorso svolto</p>	<p>Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, valutando tra diverse alternative motivando le scelte.</p> <p>Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna, motivando la scelta finale.</p> <p>Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità.</p> <p>Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo, verbalizzarle e scriverle ( Progettazione di uscite</p>



	<p>didattiche, progettazione di un semplice manufatto, di un percorso).</p> <p>Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving (Redazione e condivisione delle regole del gioco da fare durante intervallo, come applicarle, cosa fare nel caso di trasgressione delle stesse).</p> <p>Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine (realizzare prodotti che documentano un progetto, un'uscita, un'attività o un'iniziativa personale).</p> <p>Costruire e/o completare griglie di autovalutazione in itinere e finali.</p>
--	---

<b>SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</b>	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza imprenditoriale (Spirito di iniziativa e intraprendenza)	
<b>Evidenze</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 ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive.</p> <p>Coordina l'attività personale e/o di un gruppo</p> <p>Sa autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto.</p>	<p>Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle.</p> <p>Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità.</p> <p>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.</p>



	<p>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.</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>
--	--

### SEZIONE C – Livelli di padronanza

SEZIONE C: Livelli di padronanza al termine della classe quinta della scuola primaria				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza imprenditoriale (Spirito di iniziativa e intraprendenza)				
LIVELLI DI PADRONANZA				
Nuclei tematici	Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
Ideare e immaginare prodotti ed elaborati creativi.	Descrive, semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato.	Descrive le fasi del proprio lavoro, seguendo le indicazioni ricevute dall'insegnante, e ne valuta la congruenza con quanto stabilito.	<p>Descrive le fasi di un lavoro sia preventivamente che successivamente ed esprime semplici valutazioni sugli esiti delle proprie azioni.</p> <p>Collabora attivamente nella realizzazione di indagini e progetti legati all'esperienza diretta.</p>	<p>Pianifica il proprio lavoro e individua alcune priorità. Sa valutare gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte.</p> <p>Pianifica e realizza anche in gruppo indagini e progetti legati all'esperienza diretta.</p>



<p>Prendere decisioni prendere iniziativa.</p>	<p>Con l'aiuto dell'insegnante porta a termine semplici compiti e assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro.</p>	<p>Porta a termine semplici compiti assegnati.  Assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro.</p>	<p>Porta a termine i compiti assegnati in autonomia.  Assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro.</p>	<p>Porta a termine i compiti assegnati, valutando anche gli esiti del lavoro.  Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno e responsabilità.</p>
<p>Progettare percorsi operativi</p>	<p>Guidato, progetta una semplice attività; in presenza di un problema legato alla propria esperienza e formula semplici ipotesi di soluzioni.</p>	<p>Pianifica una semplice attività e formula semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza, utilizzando suggerimenti dell'insegnante.</p>	<p>Utilizza le conoscenze apprese, pianifica un percorso operativo e porta semplici motivazioni a supporto delle scelte che opera; formula ipotesi sulle possibili conseguenze di scelte diverse.</p>	<p>Progetta autonomamente un percorso operativo ed esprime ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, le attua e ne valuta gli esiti.  Generalizza le soluzioni a problemi analoghi, utilizzando suggerimenti dell'insegnante.</p>
<p>Valutare e reperire risorse individuare opportunità sul territorio coordinare e organizzare risorse</p>	<p>Su sollecitazione dell'insegnante che fornisce gli strumenti necessari, organizza e pianifica il proprio lavoro.  Si sforza di spiegare le fasi</p>	<p>Organizza il proprio lavoro e spiega le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito, usando un linguaggio essenziale. Conosce gli strumenti a propria disposizione.</p>	<p>Organizza e pianifica il proprio lavoro. Spiega le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito, usando un linguaggio chiaro.  Individua gli strumenti a</p>	<p>Organizza e pianifica il proprio lavoro in modo razionale e originale, ne individua le priorità.  Spiega le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito,</p>



	di un esperimento, di una ricerca, di un compito.		propria disposizione con accuratezza per portare a termine un compito.	usando un linguaggio chiaro e tecnico, impegnandosi per l'accuratezza.  Individua e seleziona gli strumenti a propria disposizione e quelli mancanti per portare a termine un compito .
--	---	--	--	---

SEZIONE C: Livelli di padronanza al termine della classe terza della Scuola Secondaria di Primo grado				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza imprenditoriale (Spirito di iniziativa e intraprendenza)				
LIVELLI DI PADRONANZA				
Nuclei tematici	Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
Ideare e progettare  Ideare e immaginare prodotti ed elaborati creativi	Descrive semplici fasi di lavoro in cui è impegnato	Sa formulare semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza, individuare quelle che ritiene più efficaci e realizzarle	Sa utilizzare alcune conoscenze apprese, per risolvere problemi di esperienza; generalizza le soluzioni a problemi analoghi, utilizzando suggerimenti dell'insegnante.	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).
Prendere decisioni,	Partecipa conformandosi	Partecipa conformandosi	Prende decisioni	Assume iniziative e



<p>prendere l'iniziativa</p> <p>Prendere decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo</p>	<p>alle scelte del gruppo e ne applica le decisioni.</p> <p>Valuta semplici alternative se guidato</p>	<p>alle scelte del gruppo e ne applica le decisioni. Valuta semplici alternative in situazioni note o nuove.</p>	<p>singolarmente e/o collabora alle scelte collettive partecipando con proposte al gruppo e favorendone la presa di decisione.</p> <p>Valuta tra più alternative anche in situazioni nuove quella più adatta alla situazione specifica.</p>	<p>decisioni personali, collabora in modo responsabile alle scelte collettive partecipando con proposte al gruppo e favorendone la presa di decisione. Anche in situazioni nuove, valuta ipotesi alternative, è consapevole delle possibili conseguenze e sostiene in modo coerente e autonomo la propria opinione.</p>
<p>Progettare percorsi operativi</p> <p>Progettare un percorso operativo (per realizzare un prodotto o un servizio) adattando le strategie in base alle problematiche.</p>	<p>Definisce azioni in semplici sequenze lineari funzionali allo scopo, se guidato.</p>	<p>Definisce azioni in semplici sequenze lineari funzionali allo scopo.</p> <p>Di fronte a problematiche insorte applica procedure note.</p>	<p>Definisce azioni in sequenza funzionali allo scopo.</p> <p>Individua le risorse disponibili.</p> <p>Di fronte a problematiche insorte trova soluzioni anche considerando più alternative.</p>	<p>Immagina e definisce azioni in sequenza funzionali allo scopo e praticabili. Ne motiva con chiarezza la scelta.</p> <p>Individua le risorse disponibili e ne cerca di nuove se necessario. Di fronte a problematiche insorte trova nuove modalità e soluzioni anche</p>



				considerando più alternative. Valuta i risultati e apporta le modifiche utili.
<p>Valutare e reperire risorse Individuare opportunità sul territorio</p> <p>Valutare e reperire strumenti, risorse, tempi rispetto ad un compito assegnato o un progetto da realizzare. Individuare opportunità disponibili sul territorio per attività personali, professionali, economiche.</p>	<p>Individua i ruoli presenti nella comunità di vita e le relative funzioni.</p> <p>Opportunamente stimolato, porta a termine i compiti assegnati e assume iniziative di lavoro.</p>	<p>Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità. Assume iniziative personali nel lavoro e le affronta con impegno e responsabilità.</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.</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>Coordinare e reperire risorse</p> <p>Coordinare e organizzare risorse strumentali e</p>	<p>Su sollecitazione dell'insegnante che fornisce gli strumenti necessari, organizza e pianifica il proprio lavoro.</p> <p>Si sforza di spiegare le fasi</p>	<p>Porta a termine i compiti assegnati.</p> <p>Sa descrivere le fasi di un lavoro sia preventivamente che successivamente ed</p>	<p>Porta a termine il compito, mette a disposizione materiali utili.</p> <p>Nel corso del lavoro offre e chiede chiarimenti. Presta</p>	<p>Porta a termine il compito e mette a disposizione materiali utili incrementando la qualità del prodotto complessivo.</p>



attività personali anche nell'ambito di un gruppo di lavoro.	di un esperimento, di una ricerca, di un compito.	esprime valutazioni.	semplici aiuto ai compagni.	Nel corso del lavoro offre e chiede chiarimenti.  Presta spontaneamente aiuto ai compagni nei momenti critici, ponendo attenzione a coloro che sono in difficoltà.
--	---	----------------------	-----------------------------	--