

SCUOLA PRIMARIA

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ (O INTRAPRENDENZA)

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

Lo Spirito di iniziativa e imprenditorialità è la competenza su cui si fonda la capacità di intervenire e modificare consapevolmente la realtà. Ne fanno parte abilità come saper individuare e risolvere problemi, valutare opzioni diverse, rischi e opportunità, prendere decisioni, agire in modo flessibile e creativo, pianificare e progettare. Anche in questo caso, l'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Anche questa competenza si persegue in tutte le discipline, proponendo agli alunni lavori in cui vi siano situazioni da gestire e problemi da risolvere, scelte da operare e azioni da pianificare. È una delle competenze maggiormente coinvolte nelle attività di orientamento. È anch'essa fondamentale per lo sviluppo dell'autoefficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo.

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

SEZIONE A: Traguardi formativi				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ			
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012			
	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	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	Valutare aspetti positivi e negativi rispetto a un vissuto. Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti. Giustificare le scelte con semplici argomentazioni. 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. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza.	Regole della discussione Ruoli e loro funzione Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) Fasi di un problema Fasi di un'azione Modalità di decisione	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. Decidere tra due alternative (nel gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegarne le motivazioni. Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali. Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegandone i vantaggi; dissuadere spiegando i	Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro Modalità di decisione riflessiva Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale Fasi di una procedura Diagrammi di flusso Fasi del problem solving

[Digitare il testo]

<p>strategie di problem solving.</p>	<p>Formulare ipotesi di soluzione. Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito. Qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili. 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 un'azione eseguiti.</p>		<p>rischi. Descrivere le fasi di un compito o di un gioco. 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 semplice manufatto o di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. 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 commentarne i risultati.</p>	
--------------------------------------	--	--	---	--

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto a un compito assegnato. Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive. Coordina l'attività personale e/o di un gruppo. Sa autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto.</p>	<p>ESEMPI 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, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità. 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. Date diverse possibilità di azione, valutare di ognuna i pro e i contro, i rischi e le opportunità, i diversi fattori implicati e il loro peso, e motivare la scelta finale. 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.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		
1	2	3 (fine Primaria)
<p>Individua i ruoli presenti nella comunità di vita e le relative funzioni. Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni. In presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione. Porta a termine i compiti assegnati; assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro. Descrive semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato.</p>	<p>Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità. Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno e responsabilità. Porta a termine i compiti assegnati; sa descrivere le fasi di un lavoro sia preventivamente sia successivamente, ed esprime semplici valutazioni sugli esiti delle proprie azioni. Sa portare semplici motivazioni a supporto delle scelte che opera e, con il supporto dell'adulto, sa formulare ipotesi sulle possibili conseguenze di scelte diverse. Riconosce situazioni certe, possibili, improbabili, impossibili, legate alla concreta esperienza. Sa formulare semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza, individuando quelle che ritiene più efficaci e realizzandole.</p>	<p>Rispetta le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità. Conosce i principali servizi e strutture produttive e culturali presenti nel territorio. Assume iniziative personali, porta a termine compiti, valutando anche gli esiti del lavoro; sa pianificare il proprio lavoro e individuare alcune priorità; sa valutare, con l'aiuto dell'insegnante, gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte. Sa esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, attuarle e valutarne gli esiti. Sa utilizzare alcune conoscenze apprese, con il supporto dell'insegnante, per risolvere problemi di esperienza; generalizza le soluzioni a problemi analoghi, utilizzando suggerimenti dell'insegnante.</p>

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

[Digitare il testo]