



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RONCADE

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE: competenza imprenditoriale

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

CAMPI D'ESPERIENZA	Competenza imprenditoriale		
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	NUCLEI TEMATICI
Manifesta curiosità e voglia di sperimentare interagendo con cose, persone ed ambienti. Prende iniziative scegliendo ed organizzandosi in autonomia. Trova soluzioni per sé e per i pari nelle situazioni quotidiane	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.	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. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.	Valutazione e decisione Pianificazione e progettazione Risoluzione dei problemi

SCUOLA DELL'INFANZIA

TERZO ANNO

<p>NUCLEI TEMATICI</p>	<p>ABILITA' (Obiettivi di apprendimento)</p>	<p>CONOSCENZE</p>
<p>VALUTAZIONE E DECISIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proporre attività di gioco, di lavoro. • Motivare le proprie scelte con semplici spiegazioni. • Esprimere le proprie opinioni e valutazioni rispetto ad un vissuto. • Sostenere la propria opinione con semplicità e pertinenza. • Confrontare la propria idea con quella degli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole della discussione in gruppo. • Modalità di decisione. • Ruoli, turni e precedenza nelle attività di gioco e di lavoro
<p>PIANIFICAZIONE E PROGETTAZIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Verbalizzare le fasi di un'attività eseguita. • Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. • Cooperare con un compagno o con il gruppo nel gioco e nel lavoro. • Effettuare semplici ricerche e osservazioni su fenomeni di esperienza. • Realizzare semplici prodotti utilizzando le conoscenze apprese. 	<ul style="list-style-type: none"> • Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). • Ruoli, turni e precedenza nelle attività di gioco e di lavoro
<p>RISOLUZIONE DEI PROBLEMI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e risolvere semplici situazioni problematiche nella quotidianità. • Formulare ipotesi di soluzione nelle situazioni della vita scolastica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Situazioni problematiche nella quotidianità

SCUOLA PRIMARIA
CLASSE TERZA

NUCLEI TEMATICI	ABILITA' (Obiettivi di apprendimento)	CONOSCENZE
VALUTAZIONE E DECISIONE	<ul style="list-style-type: none">• Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad una situazione vissuta.• Sostenere la propria opinione con delle argomentazioni pertinenti.• Sostenere le scelte con semplici argomentazioni.• Confrontare la propria idea con quella degli altri.• Esprimere semplici opinioni su un messaggio, su un'esperienza vissuta...	<ul style="list-style-type: none">• Regole della discussione• Modalità di decisione riflessiva
PIANIFICAZIONE E PROGETTAZIONE	<ul style="list-style-type: none">• Formulare proposte di lavoro, di gioco.• Effettuare semplici ricerche su fenomeni di esperienza.• Organizzare dati su mappe, tabelle, grafici con l'aiuto dell'insegnante.• Spiegare le fasi di un esperimento o di un compito.• Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti.	<ul style="list-style-type: none">• Modalità di rappresentazione grafica (mappe, tabelle, grafici)• Fasi di un problema relativo il proprio vissuto• Fasi di un'azione
RISOLUZIONE DEI PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti vissuti.• Formulare ipotesi di soluzione di un problema.	<ul style="list-style-type: none">• Fasi di un problema relativo al proprio vissuto

**SCUOLA PRIMARIA
CLASSE QUINTA**

NUCLEI TEMATICI	ABILITA' (Obiettivi di apprendimento)	CONOSCENZE
VALUTAZIONE E DECISIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con impegno e responsabilità; assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine. • Decidere tra due alternative (in gioco, nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni. • Spiegare vantaggi e svantaggi di una scelta legata a proprie esperienze. • Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi e gli eventuali rischi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro • Modalità di decisione riflessiva
PIANIFICAZIONE E PROGETTAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere le fasi di un compito o di un gioco. • Descrivere le azioni necessarie a svolgere un lavoro, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc. • Individuare gli strumenti a propria disposizione e quelli mancanti per portare a termine un compito. • Collocare e rispettare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale. • Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice prodotto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale • Le fasi di una procedura • Diagrammi di flusso
RISOLUZIONE DEI PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fasi del problem solving

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CLASSE TERZA

NUCLEI TEMATICI	ABILITA' (Obiettivi di apprendimento)	CONOSCENZE
VALUTAZIONE E DECISIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Valutare aspetti positivi e negativi di scelte diverse e possibili conseguenze. • Discutere e confrontarsi su criteri, scelte e conseguenze ascoltando l'altro. • Prendere decisioni singolarmente e/o condivise dal gruppo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strategie di ricerca di informazione tramite l'uso di vario materiale in formato cartaceo e/o digitale • Regole della comunicazione orale • Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva
PIANIFICAZIONE E PROGETTAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare le priorità. • Pianificare azioni e ruoli. • Valutare tempi, strumenti e risorse rispetto al compito assegnato. • Descrivere le modalità di scelta. • Utilizzare strumenti di lavoro e di supporto. • Scomporre le fasi e le procedure di un compito da svolgere. • Progettare un'attività per il bene comune. • Organizzare un evento per la collettività. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fasi di lavoro cooperativo • Identificazione dei ruoli nel lavoro cooperativo • Strumenti di progettazione: mappe mentali e concettuali, tabelle, grafici, diagrammi • Fasi di una procedura • Esiti di un prodotto • Esigenze e problematiche della comunità in cui si opera
RISOLUZIONE DEI PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro ed indicare plausibili ipotesi di soluzione. • Scegliere la soluzione più vantaggiosa ed attuarla. • Valutare i risultati delle proprie scelte. • Sapersi correggere e migliorare ricercando ed attuando nuove soluzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fasi del problem solving • Analisi di una situazione problematica • Strategie di individuazione e messa in atto delle potenziali soluzioni • Autovalutazione