

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE di OCCHIOBELLO

CURRICOLO COMPETENZE TRASVERSALI SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPRENDITORIALITÀ

Lo spirito di iniziativa e intraprendenza è la competenza su cui si fonda la **capacità di intervenire e modificare consapevolmente la realtà**. Ne fanno parte abilità come il sapere **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. E' una delle competenze maggiormente coinvolte nelle attività di orientamento. E' anch'essa fondamentale per lo sviluppo dell'autoefficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo.

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: tutte.

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte.

SEZIONE A: traguardi formativi

Fonti di legittimazione:

✓ Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

✓ Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.

COMPETENZE SPECIFICHE	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA	
	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> – Effettuare valutazioni rispetto al proprio lavoro scolastico, prendere decisioni. – Assumere e portare a termine compiti ed iniziative. – Pianificare ed organizzare il proprio lavoro, realizzare semplici progetti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto. • Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti • Giustificare le scelte con semplici argomentazioni. • Formulare proposte di lavoro, di gioco ... 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conosce e rispetta le regole della discussione. ▪ Utilizza modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). ▪ Distingue le fasi di un problema. ▪ Suddivide le fasi di un'azione. ▪ Adotta modalità di decisione. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 e di 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizza strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro. ▪ Adotta modalità di decisione riflessiva. ▪ Organizza un'agenda giornaliera e settimanale. ▪ Distingue le fasi di una procedura. ▪ Costruisce diagrammi di flusso.

<p>– Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza: adottare strategie di problem- solving.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. 		<p>un'attività) e spiegare le motivazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali. • Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi. • Dissuadere da una scelta spiegando i 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 settimanale. • Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto, di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. • Individuare problemi legati all'esperienza concreta e 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconosce le fasi del problem- solving.
--	---	--	---	---

			indicare alcune ipotesi di soluzione. <ul style="list-style-type: none"> • Analizzare, anche in gruppo, le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa. • Applicare la soluzione e commentare i risultati. 	
--	--	--	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPRENDITORIALITÀ

SEZIONE B: evidenze e compiti significativi

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI - ESEMPI
→ Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. → Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad 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.	<input type="checkbox"/> Pianificare le fasi di un compito/lavoro/esperimento e distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, le verbalizza e le scrive. <input type="checkbox"/> Progettare attività/lavori valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità. <input type="checkbox"/> 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. <input type="checkbox"/> Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna, i rischi e le opportunità, i diversi fattori implicati, il loro peso e motivare la scelta finale. <input type="checkbox"/> Dato un problema da risolvere, pianificare e realizza le soluzioni rispettando le fasi del problem-solving. <input type="checkbox"/> Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPRENDITORIALITÀ

SEZIONE C: livelli di padronanza alla fine della Scuola Primaria

COMPETENZE SPECIFICHE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Effettuare valutazioni rispetto al proprio lavoro scolastico, prendere decisioni.	Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni.	Porta semplici motivazioni a supporto delle scelte che opera e, con il supporto dell'adulto, formula ipotesi	Esprime le proprie opinioni e valuta le scelte operate rispetto alle diverse conseguenze.	Esprime con sicurezza le proprie opinioni e sa prendere decisioni

		sulle possibili conseguenze di scelte diverse.		valutando le conseguenze delle proprie scelte.
Assumere e portare a termine compiti ed iniziative.	Con l'aiuto dell'insegnante porta a termine semplici compiti e assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro.	Porta a termine semplici compiti assegnati. Assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro.	Porta a termine i compiti assegnati in autonomia. Assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro.	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.
Pianificare ed organizzare il proprio lavoro per realizzare semplici progetti ed indagini.	Descrive semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato.	Descrive le fasi del proprio lavoro e sa valutarne la congruenza con quanto stabilito.	Descrive le fasi di un lavoro sia preventivamente che successivamente ed esprime semplici valutazioni sugli esiti delle proprie azioni. Collabora attivamente nella realizzazione di indagini e progetti legati all'esperienza diretta.	Pianifica il proprio lavoro e individua alcune priorità. Sa valutare gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte. Pianifica e realizza anche in gruppo indagini e progetti legati all'esperienza diretta.
Trovare soluzioni a problemi di esperienza, adottare strategie di problem solving.	In presenza di un problema legato alla propria esperienza, formula semplici ipotesi di soluzione.	Formula semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza.	Porta semplici motivazioni a supporto delle scelte che opera e formula ipotesi sulle possibili conseguenze di scelte diverse.	Esprime ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, le attua e ne valuta gli esiti. Utilizza alcune conoscenze apprese per risolvere problemi di esperienza. Generalizza le soluzioni a problemi analoghi, utilizzando suggerimenti dell'insegnante.