

CURRICOLO TRASVERSALE VERTICALE IN USCITA DALLA SCUOLA DELL'INFANZIA – PRIMARIA – SECONDARIA DI PRIMO GRADO: SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITÀ

COMPETENZE IN USCITA DALLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Competenza europea	SPIRITO D'INIZIATIVA E 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 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 saper 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 e contribuiscono ad una attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.
Profilo d'uscita	Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto. Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti. Ha sviluppato l'attitudine a porre ed a porsi domande di senso su questioni morali ed etiche. Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana. È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta.
Campo di esperienza di riferimento	Tutti

Nuclei tematici	Traguardi per lo sviluppo di competenze	Obiettivi di apprendimento
Progettare	Prende iniziative di gioco e di lavoro Prende decisioni relative a giochi o a compiti, anche in presenza di più possibilità Sperimenta con creatività Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni	Assumere spontaneamente iniziative e compiti nel gioco. e nel lavoro. Operare scelte tra diverse alternative, motivandole. Utilizzare con creatività i diversi materiali per realizzare semplici progetti legati all'attività pratica e manipolativa

		Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante
Risolvere Problemi	Osserva situazioni e fenomeni Formula ipotesi Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza.	Osservare con curiosità i diversi fenomeni naturali Formulare semplici ipotesi di soluzione Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto
Conoscenze	Regole della discussione I ruoli e la loro funzione Modalità di decisione (es. "Sei cappelli")	
Abilità	Assumere e portare a termine compiti e iniziative Formulare proposte di lavoro, di gioco Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare le scelte con semplici spiegazioni Ipotizzare possibili soluzioni di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco o predisposto dall'insegnante; attuarle e verificarle Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto	

COMPETENZE IN USCITA DALLA SCUOLA PRIMARIA

Competenza europea	<p>SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITÀ</p> <p>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.</p>
Profilo d'uscita	<p>L'alunno è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età.</p> <p>Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme agli altri.</p> <p>Dimostra originalità e spirito d'iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p>
Discipline concorrenti	Tutte

Nuclei tematici	Traguardi per lo sviluppo di competenze	Obiettivi di apprendimento
Progettare	<p>Essere in grado di realizzare semplici progetti pianificando e organizzando il proprio lavoro</p> <p>Effettuare valutazioni rispetto al proprio lavoro e prendere decisioni</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative</p>	<p>Realizzare semplici progetti rispettando le fasi di pianificazione e organizzazione</p> <p>Valutare il proprio lavoro e la correttezza delle procedure per eventuali modifiche.</p> <p>Assumere i compiti affidati, con responsabilità e autonomia</p> <p>Assumere spontaneamente compiti di responsabilità e di cura all'interno della classe.</p>
Risolvere Problemi	Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza	<p>Analizzare problemi legati all'esperienza concreta scegliendo la soluzione più efficace</p> <p>Essere disponibile a prestare aiuto e chiederlo, all'occorrenza</p>

Abilità	<p>Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità</p> <p>Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine</p> <p>Decidere tra più alternative (nel gioco; nella scelta di un libro o di un'attività e nel vissuto personale) e spiegarne le motivazioni</p> <p>Descrivere le fasi necessarie a svolgere un compito o un gioco, a compiere una procedura, a portare a termine una consegna</p> <p>Individuare gli strumenti a propria disposizione e quelli mancanti per portare a termine un compito</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>Individuare (anche in gruppo) problemi legati all'esperienza concreta, indicare alcune ipotesi di soluzione, analizzarle e scegliere quella più vantaggiosa</p>
Conoscenze	<p>Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale</p> <p>Le fasi di una procedura</p> <p>Strumenti di progettazione: diagrammi, tabelle, schemi e mappe</p>

COMPETENZE IN USCITA DALLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Competenza europea	<p>SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITÀ</p> <p>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.</p>
Profilo d'uscita	<p>L'alunno è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età.</p> <p>Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme agli altri.</p> <p>Dimostra originalità e spirito d'iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p>
Discipline concorrenti	Tutte

Nuclei tematici	Traguardi per lo sviluppo di competenze	Obiettivi di apprendimento
Progettare	<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti</p>	<p>Conoscere le informazioni necessarie a svolgere il compito</p> <p>Conoscere il contesto in cui si opera e le sue opportunità</p> <p>Assumere i compiti affidati, con responsabilità e autonomia</p> <p>Assumere spontaneamente compiti di responsabilità e di cura all'interno della scuola e della comunità</p> <p>Ideare e realizzare un progetto, tenendo conto delle sue fasi</p> <p>Organizzare un'agenda</p>

Risolvere Problemi	<p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di risoluzione problemi</p> <p>Valutare alternative, prendere decisioni</p>	<p>Analizzare, anche in gruppo, le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa</p> <p>Utilizzare le regole della discussione e le modalità di decisione comune</p> <p>Adottare tecniche di revisione, anche ai fini di autovalutazione</p>
Abilità	<p>Assumere e completare iniziative, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze</p> <p>Pianificare azioni, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti</p> <p>Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte</p> <p>Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte</p> <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> <p>Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità</p> <p>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</p> <p>Progettare ed eseguire semplici manufatti artistici e tecnologici; organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti</p> <p>Calcolare i costi di un progetto e individuare modalità di reperimento delle risorse</p> <p>Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta</p> <p>Attuare le soluzioni e valutare i risultati</p> <p>Suggerire percorsi di correzione o miglioramento</p>	
Conoscenze	<p>Fasi per risolvere i problemi</p> <p>Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale</p> <p>Le fasi di una procedura</p> <p>Strumenti di progettazione (es. disegno tecnico, simulazione d'impresa)</p> <p>Diagrammi di flusso</p> <p>Modalità di decisione riflessiva</p> <p>Strategie di argomentazione</p>	