

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA IMPRENDITORIALE (SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA')					
SCUOLA DELL'INFANZIA 3-4-5 ANNI		SCUOLA PRIMARIA PRIMA – SECONDA - TERZA		SCUOLA PRIMARIA QUARTA - QUINTA		SCUOLA SECONDARIA PRIMA – SECONDA-TERZA	
COMPETENZA SPECIFICA		COMPETENZA SPECIFICA		COMPETENZA SPECIFICA		COMPETENZA SPECIFICA	
<p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro.</p> <p>Porre attenzione alle consegne, portare a termine il lavoro.</p> <p>Realizzare semplici progetti.</p> <p>Formulare ipotesi, ricercare soluzioni a situazioni problematiche.</p> <p>Considerare i diversi punti di vista, valutare alternative, prendere decisioni.</p> <p>Assumere consapevolezza dei processi realizzati</p>		<p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative; realizzare semplici progetti.</p> <p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p>		<p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative; realizzare semplici progetti.</p> <p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p>		<p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative; realizzare semplici progetti.</p> <p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p>	
CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ
<p>Fasi di un'azione</p> <p>I ruoli e la loro funzione</p> <p>Modalità di decisione</p> <p>Modalità di rappresentazione grafica</p> <p>Regole della discussione</p>	<p>Esprimere con pertinenza la propria opinione</p> <p>Giustificare le scelte con semplici motivazioni</p> <p>Formulare proposte di lavoro, di gioco ...</p> <p>Confrontare la propria idea con quella altrui</p> <p>Rispettare i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco</p> <p>Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione</p> <p>Sviluppare attitudine a porre e a porsi domande</p> <p>Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante</p>	<p>Fasi di un'azione</p> <p>Fasi di un problema</p> <p>I ruoli e la loro funzione</p> <p>Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)</p> <p>Regole della discussione</p>	<p>Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti</p> <p>Giustificare le scelte con semplici argomentazioni</p> <p>Formulare proposte di lavoro, di gioco ...</p> <p>Confrontare la propria idea con quella altrui</p> <p>Rispettare i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro</p> <p>Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione</p> <p>Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza</p>	<p>Le fasi di una procedura e fasi del problem solving</p> <p>Strumenti di progettazione</p> <p>Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; diagrammi di flusso; indicatori di interpretazione</p> <p>Strategie di argomentazione</p>	<p>Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata all'esperienza scolastica</p> <p>Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi</p> <p>Descrivere le fasi di un compito</p> <p>Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc.</p> <p>Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti</p>	<p>Le fasi di una procedura e fasi del problem solving</p> <p>Strumenti di progettazione( disegno tecnico; planning)</p> <p>Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; diagrammi di flusso; indicatori di interpretazione</p> <p>Strategie di argomentazione</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>Individuare elementi certi, possibili, probabili, ignoti nel momento di effettuare le scelte</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>Utilizzare strumenti di supporto alle decisioni.</p> <p>Descrivere le modalità con cui si sono operate le</p>

	<p>Prevedere le conseguenze di un'azione</p> <p>Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro</p> <p>Raccontare i diversi momenti di una esperienza</p> <p>Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad una esperienza</p>		<p>Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito ....</p> <p>Qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili</p> <p>Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti</p> <p>Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto</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 problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione</p> <p>Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa</p> <p>Applicare la soluzione e commentare i risultati</p>		<p>scelte</p> <p>Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte mettendo in luce fatti, rischi, opportunità e ascoltando le motivazioni altrui</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>Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indicare ipotesi di soluzione plausibili</p> <p>Attuare le soluzioni e valutare i risultati</p> <p>Suggerire percorsi di correzione o miglioramento</p> <p>Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza</p>
--	---	--	--	--	---	--	---