

*ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI MONTEGROTTO TERME*

***CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE***

*con riferimento alle Competenze chiave europee e alle Indicazioni Nazionali 2012*

***SCUOLE: DELL'INFANZIA – PRIMARIA - SECONDARIA DI PRIMO GRADO***

## COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ

CAMPO D'ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: **TUTTI**

CAMPI D'ESPERIENZA CONCORRENTI: **TUTTI**

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **TUTTE**

DISCIPLINE CONCORRENTI: **TUTTE**

FONTI DI LEGITTIMAZIONE: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006  
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

*Lo Spirito di iniziativa e imprenditorialità, detto anche spirito di 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.*



**SCUOLA DELL'INFANZIA**



**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA**

**SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ**

<p>Fonti di legittimazione</p>	<p>Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18/12/2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012</p>
<p><b>CAMPI D'ESPERIENZA</b></p>	<p><b>TUTTI</b></p>
<p><b>COMPETENZE SPECIFICHE</b></p>	<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p>
<p><b>FINE TERZO ANNO SCUOLA DELL'INFANZIA</b></p>	
<p><b>ABILITÀ</b> Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto. Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti. Giustificare le scelte con semplici spiegazioni.</p>	

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.

Formulare ipotesi di soluzione.

Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza.

Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante.

Discriminare Tra ciò che è bene e ciò che è male in relazione a informazioni ricevute o avvenimenti vissuti.

Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.

Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti.

### **CONOSCENZE**

Regole della discussione

I ruoli e la loro funzione

Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)

Fasi di un'azione

Modalità di presa di decisioni condivise attraverso l'ascolto reciproco al fine di arrivare ad un accordo

### **COMPITI SIGNIFICATIVI**

Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni

Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificare

Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa

“Progettare” un’attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione

Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura

Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l’insegnante

### **EVIDENZE**

Prende iniziative di gioco e di lavoro.

Collabora e partecipa alle attività collettive.

Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni.

Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza.

Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità.

Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco.

Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ			
LIVELLI DI PADRONANZA – SCUOLA DELL’INFANZIA				
1	2	3	4	
<p>Esegue compiti impartiti dall’adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni.</p>	<p>Esegue le consegne impartite dall’adulto e porta a termine i compiti affidatigli.</p> <p>Chiede se non ha capito.</p> <p>Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato.</p> <p>Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.</p> <p>Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni.</p> <p>Conosce i ruoli all’interno della famiglia e nella classe.</p> <p>Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone</p>	<p>Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura.</p> <p>Assume spontaneamente compiti nella classe.</p> <p>Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto.</p> <p>Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note, chiede aiuto all’adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.</p> <p>Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni.</p> <p>Con le indicazioni dell’insegnante, compie semplici indagini e utilizza</p>	<p>Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli.</p> <p>Assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco e li porta a termine.</p> <p>Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà.</p> <p>Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all’adulto su quale sia migliore, la realizza, esprime semplici valutazioni sugli esiti. Se fallisce tenta nuove soluzioni al problema.</p> <p>Sa riferire come opererà rispetto a</p>	

	<p>domande su come superarli.</p> <p>Spiega con frasi molto semplici e con pertinenza, pur con imperfetta coerenza, le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito cui si accinge.</p>	<p>semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti.</p> <p>Opera scelte tra due alternative, motivandole.</p> <p>Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc.</p> <p>Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.</p>	<p>un compito, come sta operando, come ha operato.</p> <p>Opera scelte tra diverse alternative, motivandole.</p> <p>Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri.</p> <p>Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi.</p> <p>Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.</p>
--	--	--	---



## SCUOLA PRIMARIA



### COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

### SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ

Fonti di legittimazione		Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18/12/2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>		<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p>	
<b>FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA</b>		<b>FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA</b>	
<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<p>Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto</p> <p>Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti</p> <p>Giustificare le scelte con semplici argomentazioni</p> <p>Formulare proposte di gioco, di lavoretti natalizi ...</p> <p>Confrontare la propria idea con quella altrui.</p>	<p>Regole della discussione</p> <p>I ruoli e la loro funzione</p> <p>Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)</p> <p>Fasi di un problema</p> <p>Fasi di un'azione</p>	<p>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</p> <p>Decidere tra due alternative in gioco; (nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni</p> <p>Spiegare vantaggi e svantaggi di una</p>	<p>Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro</p> <p>Modalità di decisione riflessiva (es. Edward De Bono "Sei cappelli per pensare", BUR, 1991)</p> <p>Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale</p> <p>Le fasi di una procedura</p> <p>Diagrammi di flusso</p>

<p>Conoscere 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, con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ...</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>Modalità di decisione riflessiva (es. Edward De Bono "Sei cappelli per pensare", BUR, 1991)</p>	<p>semplice scelta legata a vissuti personali</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 o di un gioco</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>Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale</p> <p>Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto/lavoretto; 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>Qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili</p>	<p>Fasi del problem solving</p>
---	--	---	---------------------------------

		<p>Applicare la soluzione e commentare i risultati.</p>	
<p><b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b></p>	<p><b>ESEMPI</b></p> <p>Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle</p> <p>Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, al tempo, alle possibilità.</p> <p>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</p> <p>Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna; i rischi e le opportunità, i diversi fattori implicati e il loro peso e motivare la scelta finale</p> <p>Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving</p> <p>Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.</p>		
<p><b>EVIDENZE</b></p>	<p>Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.</p> <p>Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.</p> <p>Progetta un percorso operativo e lo ristrutturata in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive.</p> <p>Coordina l'attività personale e/o di un gruppo</p> <p>Sa auto valutarsi, riflettendo sul percorso svolto.</p>		

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ			
LIVELLI DI PADRONANZA – SCUOLA PRIMARIA				
1	2	3	4	
<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 con la guida dell'insegnante o l'aiuto di un compagno.</p> <p>Porta a termine i compiti assegnati con la sollecitazione dell'insegnante o di un compagno.</p> <p>Assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro.</p> <p>Descrive semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato, con la guida dell'insegnante o di un compagno.</p>	<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. Riconosce situazioni possibili, impossibili legate alla concreta esperienza.</p>	<p>Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità. Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno. Porta a termine i compiti assegnati; sa descrivere le fasi di un lavoro sia preventivamente che 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, impossibili, legate alla concreta esperienza. Sa formulare semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza, individuare quelle che ritiene più efficaci e realizzarle.</p>	<p>Rispetta le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità. Conosce i principali servizi e strutture produttive, 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. Riconosce situazioni certe, possibili, improbabili, impossibili, legate alla concreta esperienza. 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>	



**SCUOLA SECONDARIA**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

**SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ**

<b>SCUOLA SECONDARIA</b>	
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ</b>
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18/12/2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving</p>

**FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<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>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>Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte</p> <p>Utilizzare strumenti di supporto alle decisioni.</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>Individuare elementi certi, possibili, probabili, ignoti nel momento di effettuare le 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</p>	<p>Fasi del problem solving</p> <p>Organizzazione di un’agenda giornaliera e settimanale</p> <p>Le fasi di una procedura</p> <p>Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning; semplici bilanci</p> <p>Diagrammi di flusso</p> <p>Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; diagrammi di flusso; diagrammi di Ishikawa; tabelle multicriteriali</p> <p>Modalità di decisione riflessiva</p> <p>Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva</p>

<p>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>Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indicare ipotesi di soluzione plausibili</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> <p>Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza</p>	
<p><b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b></p>	<p><b>ESEMPI</b></p> <p>Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle</p> <p>Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità.</p> <p>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</p>

	<p>Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna; i rischi e le opportunità, i diversi fattori implicati e il loro peso e motivare la scelta finale</p> <p>Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving</p> <p>Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.</p>
<p><b>EVIDENZE</b></p>	<p>Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.</p> <p>Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.</p> <p>Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive.</p> <p>Coordina l'attività personale e/o di un gruppo</p> <p>Sa auto valutarsi, riflettendo sul percorso svolto.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ			
LIVELLI DI PADRONANZA – SCUOLA SECONDARIA				
1	2	3	4 Dai Traguardi per la fine primo ciclo	
<p>Assume iniziative pertinenti, porta a termine compiti, valutando anche gli esiti del lavoro; considera i diversi aspetti connessi alle scelte da compiere.</p> <p>Utilizza le conoscenze apprese per risolvere problemi di esperienza e ne generalizza le soluzioni a contesti simili.</p> <p>Con l'aiuto dell'insegnante e il supporto del gruppo, sa effettuare semplici indagini su fenomeni sociali, naturali, ecc., traendone semplici informazioni</p>	<p>Assume iniziative pertinenti, porta a termine compiti, valutando anche gli esiti del lavoro; considera i diversi aspetti connessi alle scelte da compiere.</p> <p>Utilizza le conoscenze apprese per risolvere problemi di esperienza e ne generalizza le soluzioni a contesti simili.</p> <p>Con il supporto del gruppo, sa effettuare semplici indagini su fenomeni sociali, naturali, ecc., traendone semplici informazioni</p>	<p>Assume iniziative personali pertinenti, porta a termine compiti in modo accurato e responsabile, valutando con accuratezza anche gli esiti del lavoro; pondera i diversi aspetti connessi alle scelte da compiere, valutandone rischi e opportunità e le possibili conseguenze</p> <p>Reperisce e attua soluzioni a problemi di esperienza, valutandone gli esiti anche con il supporto dei pari.</p> <p>Con il supporto del gruppo, sa effettuare indagini su fenomeni sociali, naturali, ecc., traendone informazioni</p>	<p>Assume iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze. Sa 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>Reperisce e attua soluzioni a problemi di esperienza, valutandone gli esiti e ipotizzando correttivi e miglioramenti, anche con il supporto dei pari.</p> <p>Sa effettuare indagini approfondite su fenomeni sociali, naturali, ecc., traendone informazioni adeguate</p>	

