

Competenza chiave: Spirito di iniziativa e intraprendenza

Disciplina: tutte

Campi di esperienza: tutti

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'Infanzia	Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria	Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado	
<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni • Assumere e portare a termine compiti e iniziative • Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving. 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni • Assumere e portare a termine compiti e iniziative • Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni • Assumere e portare a termine compiti e iniziative • Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving 	
Obiettivi di apprendimento Scuola dell'Infanzia.	Obiettivi di apprendimento classe terza della Scuola primaria.	Obiettivi di apprendimento classe quinta della scuola primaria.	Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola Secondaria di primo grado
<p>Prendere iniziative di gioco e di lavoro. Collaborare e partecipa alle attività collettive. Osservare situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni. Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza. Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza</p>	<p>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 ... Confrontare la propria idea con quella altrui. Conoscere i ruoli nei diversi</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 Decidere tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni 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;</p>	<p>Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze. 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. Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte Utilizzare strumenti di supporto alle decisioni. 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>di più possibilità. Ipotizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco. Esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.</p>	<p>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. Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ... Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti.</p>		<p>dissuadere 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 e 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 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.</p>			<p>Individuare elementi certi, possibili, probabili, ignoti nel momento di effettuare le scelte. Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirle nel tempo. Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolti. Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità. 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. 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. Calcolare i costi di un progetto e individuare modalità di reperimento delle risorse. Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indicare ipotesi di soluzione plausibili. Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta Attuare le soluzioni e valutare i risultati. Suggerire percorsi di correzione o miglioramento. Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili. Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.</p>		
<u>Alunni di 5 anni</u>	<u>Classe prima</u>	<u>Classe seconda</u>	<u>Classe terza</u>	<u>Classe quarta</u>	<u>Classe quinta</u>	<u>Classe prima</u>	<u>Classe seconda</u>	<u>Classe terza</u>
Conoscenze								
<p>Regole della discussione I ruoli e la loro funzione. Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). Fasi di un'azione Modalità di decisione (es. "Sei cappelli").</p>	<p>Regole della discussione. I ruoli e la loro funzione. Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). Fasi di un problema. Fasi di un'azione. Modalità di decisione (es. "Sei cappelli").</p>		<p>Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro Modalità di decisione riflessiva (es. "sei cappelli") Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale Le fasi di una procedura Diagrammi di flusso Fasi del problem solving.</p>			<p>Fasi del problem solving. Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale. Le fasi di una procedura. Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning; semplici bilanci. Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; diagrammi di flusso; diagrammi di Ishikawa; tabelle multicriteriali. Modalità di decisione riflessiva. Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva.</p>		

Abilità

<p>Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto. Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti Giustificare le scelte con semplici spiegazioni. 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. Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ... Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. 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. Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti. Giustificare le scelte con semplici argomentazioni 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. Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito. Qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili. Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento. Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguita.</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. Decidere tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni. 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 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 Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti. Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e 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 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.</p>	<p>Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze. 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. Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte. Utilizzare strumenti di supporto alle decisioni. Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte mettendo in luce fatti, rischi, opportunità e ascoltando le motivazioni altrui Individuare elementi certi, possibili, probabili, ignoti nel momento di effettuare le scelte. Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirle nel tempo. Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolti Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità 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. 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 Calcolare i costi di un progetto e individuare modalità di reperimento delle risorse Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indicare ipotesi di soluzione plausibili Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta Attuare le soluzioni e valutare i risultati Suggestire percorsi di correzione o miglioramento. Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza</p>
---	--	---	---