

ISTITUTO COMPRENSIVO “ IC.FOSCOLO-GABELLI

Curricolo verticale *SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA*

COMPETENZE CHIAVE:IL SENSO DI INIZIATIVA E L'IMPRENDITORIALITA'

Il senso di iniziativa e di imprenditorialità rappresentano la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, nonché la capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi (indicazioni nazionali 2012).

Il senso di iniziativa e di imprenditorialità è una competenza metodologica e metacognitiva finalizzata "all'insegnare ad essere". Per raggiungere questa competenza si possono individuare alcune abilità specifiche, quali :

- saper lavorare in gruppo e in modo individuale ;
 - saper identificare i propri punti di forza e di debolezza;
 - saper analizzare, organizzare e gestire il compito da svolgere;
 - avere determinazione e motivazione nell'ottenere gli obiettivi.
- Si ritiene questa competenza trasversale a tutte le discipline.

Scuola infanzia	Scuola primaria	Scuola secondaria di 1 grado
Comprende i dati della realtà per la fattibilità di un compito.	Pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi..	Pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi.

INFANZIA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere ed esprimere le proprie emozioni, essere consapevole di desideri e paure, avvertire gli stati d'animo propri e altrui. - Esprimersi in modo personale con creatività e partecipazione ed essere sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trovare soluzioni • Fare scelte consapevoli • Trovare soluzioni anche ai problemi • Tradurre le idee in azione • Fare scelte consapevoli, pianificare e gestire progetti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il contesto in cui si opera • Conoscere le opportunità • Conoscere le sfide che si pongono.

USCITA SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<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 	<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 (ad esempio nel gioco, nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni</p> <p>Spiegare i vantaggi e gli svantaggi di una 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; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe</p> <p>Individuare problemi legati all'esperienza concreta</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro ➤ Modalità di decisione riflessiva(es. "sei capelli") ➤ Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale ➤ Le fasi di una procedura ➤ Diagrammi di flusso ➤ Fasi del problem solving 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

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO CICLO

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
------------	----------	------------

<p>Cercare soluzioni nuove a problemi Orientare le proprie scelte in modo consapevole</p>	<p>Prendere decisioni nella vita personale e del lavoro discriminando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e valutando le possibili conseguenze</p> <ul style="list-style-type: none"> • Progettare azioni in ambito personale e del lavoro individuando le priorità. • Giustificare le scelte e apportare modifiche a quelle valutate non soddisfacenti; attuare soluzioni riguardo la presenza di possibili errori • Analizzare e condividere in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte evidenziando opportunità e rischi • Suggestire o ascoltare i suggerimenti altrui • Discernere elementi certi, probabili nel momento di effettuare le scelte • Progettare nel tempo le fasi di una semplice procedura • Descrivere le fasi di un esperimento o procedura • Pianificare i propri impegni giornalieri e settimanali scegliendo le priorità • Individuare le risorse materiali e di lavoro necessarie all'esecuzione di un compito • Progettare ed eseguire manufatti artistici e tecnologici • Organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, uscite e visite) • Calcolare anche mediante l'utilizzo di software i costi di un progetto e individuare modalità di reperimento • Individuare soluzioni alternative ed originali 	<p>Problem solving</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzazione del proprio tempo in un'agenda giornaliera o settimanale • Le fasi di una progettazione • Conoscenza ed utilizzo degli strumenti di progettazione : disegno tecnico, planning, semplici bilanci • Diagrammi di flusso • Conoscenza ed utilizzo degli strumenti per la decisione: tabella pro-contro; diagrammi di flusso; diagrammi di Ishikawa; tabelle multicriteriali • Modalità di decisione riflessiva e confutazione

Commissione curricolo
Cedola Costanza
Vinci Fulvia