

# SCUOLA DELL'INFANZIA

## COMPETENZA IMPRENDITORIALE

### CAMPO D'ESPERIENZA: TUTTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE  
COMPETENZE DISCIPLINARI AL  
TERMINE DELLA SCUOLA  
DELL'INFANZIA

- 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 o sulle proprie azioni

### NUCLEI FONDANTI

#### CONOSCENZE

#### ABILITÀ

- 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")

- 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

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti</li> </ul>
--	--	--	--

## SCUOLA PRIMARIA

### COMPETENZA IMPRENDITORIALE

#### DISCIPLINA: TUTTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE  
COMPETENZE DISCIPLINARI AL  
TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- Conoscere le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle.
- Progettare attività, lavori, di gruppo valutandone la fattibilità secondo le varie risorse ed il tempo.
- 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.
- Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving

#### NUCLEI FONDANTI

#### CONOSCENZE

#### ABILITÀ

- 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

- 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

			<p>procedura, portare a termine una consegna, ecc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti</li> <li>• Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale</li> <li>• Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe</li> <li>• Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione</li> <li>• Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa</li> <li>• Applicare la soluzione e commentare i risultati</li> </ul>
--	--	--	--

## SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

**Competenza chiave: SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITA'**

**DISCIPLINA: TUTTE**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE  
COMPETENZE DISCIPLINARI AL  
TERMINE DELLA SCUOLA  
SECONDARIA DI PRIMO GRADO

- Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle.
- Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità.
- 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
- 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.
- Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving
- Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine

NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITÀ
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fasi del problem solving</li> <li>• Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale</li> <li>• Le fasi di una procedura</li> <li>• Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning; semplici bilanci</li> <li>• Diagrammi di flusso</li> <li>• Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; diagrammi di flusso; diagrammi di flusso</li> <li>• Ishikawa; tabelle multicriteriali</li> <li>• Modalità di decisione riflessiva</li> <li>• Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.</li> <li>• 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.</li> <li>• Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte</li> <li>• Utilizzare strumenti di supporto alle decisioni.</li> <li>• 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</li> <li>• Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirle nel tempo</li> <li>• Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolti</li> <li>• Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità</li> <li>• 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</li> <li>• Progettare ed eseguire semplici</li> </ul>

			<p>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> <ul style="list-style-type: none"><li>• Calcolare i costi di un progetto e individuare modalità di reperimento delle risorse</li><li>• Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indicare ipotesi di soluzione plausibili</li><li>• Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta</li><li>• Attuare le soluzioni e valutare i risultati</li><li>• Suggestire percorsi di correzione o miglioramento</li><li>• Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili</li><li>• Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza</li></ul>
--	--	--	---