

Competenza: Spirito di iniziativa e imprenditorialità.

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: Tutte le discipline

DISCIPLINE CONCORRENTI: Tutte le discipline

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO
<p>L'allievo:</p> <p>Rispetta le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità.</p> <p>Assume iniziative personali, porta a termine compiti, valutando anche gli esiti del lavoro.</p> <p>Sa pianificare il proprio lavoro e individuare alcune priorità.</p> <p>Sa valutare, con l'aiuto dell'insegnante o di un adulto, gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte.</p> <p>Sa esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, attuarle e valutarne gli esiti.</p> <p>Sa utilizzare alcune conoscenze apprese, con il supporto dell'insegnante o di un adulto, per risolvere problemi di esperienza.</p> <p>Generalizza le soluzioni a problemi analoghi, utilizzando suggerimenti dell'insegnante o di un adulto.</p>	<p>L'allievo:</p> <p>Assume in modo pertinente i ruoli che gli competono o che gli sono assegnati nel lavoro, nel gruppo, nella comunità.</p> <p>Conosce le strutture di servizi, amministrative, produttive del proprio territorio e le loro funzioni; gli organi e le funzioni degli Enti territoriali e quelli principali dello Stato.</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 e ipotizzando correttivi e miglioramenti, anche con il supporto dei pari.</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>

Competenza chiave: **SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ**

TRAGUARDO (Vedi Indicazioni Nazionali):

Obiettivi di apprendimento (Dalle Indicazioni Nazionali):

L'allievo pianifica, organizza e porta a termine il proprio lavoro; realizza semplici progetti

Classe prima	Classe seconda	Classe terza
<p style="text-align: center;">ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assume gli impegni affidati e li porta a termine rispettando le indicazioni di lavoro fornite dall'insegnante • Assume semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine. • Colloca i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale. • Progetta, con l'aiuto dell'insegnante o di un adulto, individualmente o in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto o di un evento da organizzare nella vita di classe. • Individua e descrive le fasi di un compito o di un gioco • Individua con l'aiuto dell'insegnante e descrive le azioni necessarie a svolgere un compito • Individua gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti. • Rispetta i tempi di consegna stabiliti dall'insegnante 	<p style="text-align: center;">ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pianifica azioni nell'ambito personale e del lavoro scolastico, individuando le priorità con la guida dell'insegnante • Colloca in maniera autonoma i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale • Seguendo le indicazioni dell'insegnante organizza l'esecuzione di un compito complesso 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. • Progetta ed esegue semplici manufatti artistici e tecnologici, seguendo schemi di lavoro ricevuti e con l'aiuto. • Organizza semplici eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo seguendo le modalità di lavoro indicate dall'insegnante e con l'aiuto dell'insegnante. • Scompone una semplice procedura nelle sue fasi e le distribuirle nel tempo con l'aiuto dell'insegnante. • Descrive le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolti. • Calcola i costi di un progetto e con la guida dell'insegnante individua modalità di reperimento delle risorse. 	<p style="text-align: center;">ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pianifica azioni nell'ambito personale e del lavoro scolastico, individuando le priorità. • Organizza i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità. • Pianifica l'esecuzione di un compito complesso 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. • Progetta ed esegue manufatti artistici e tecnologici. • Organizza eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti. • Scompone una semplice procedura nelle sue fasi e le distribuirle nel tempo. • Descrive le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolti. • Calcola i costi di un progetto e individua modalità di reperimento delle risorse.

<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale • Sequenze di una procedura. • Fasi di una procedura e di un lavoro. • Modalità del lavoro in gruppo. • Parti e le caratteristiche del testo descrittivo. • Diagrammi di flusso. • Modalità di rappresentazione grafica (ruota delle stagioni e del tempo, mappe , tabelle semplici grafici) • Strumenti necessari alla realizzazione di un compito, manufatto e semplice progetto 	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale • Fasi di una procedura • Modalità di cooperative learning e "peer to peer" • Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning; gannt • Diagrammi di flusso • Modalità di rappresentazione grafica (mappe , tabelle semplici grafici) anche multimediali (Word e Publisher) • Strumenti necessari alla realizzazione di un compito, manufatto e progetto • Parti e caratteristiche di una relazione • Costi dei materiali • Fonti delle risorse economiche 	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale • Le fasi di una procedura • Modalità di cooperative learning e "peer to peer" • Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning; gannt e semplici bilanci • Diagrammi di flusso • Modalità di rappresentazione grafica (mappe , tabelle semplici grafici) anche multimediali (Word, Excell e Publisher) • Strumenti necessari alla realizzazione di un compito, manufatto e progetto • Parti e caratteristiche di una relazione • Costi dei materiali • Fonti delle risorse economiche
<p>TRAGUARDO (Vedi Indicazioni Nazionali):</p>		
<p>Obiettivi di apprendimento (Dalle Indicazioni Nazionali): L'allievo valuta alternative, prende decisioni. Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving</p>		
<p>Classe prima</p>	<p>Classe seconda</p>	<p>Classe terza</p>
<p style="text-align: center;">ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Decide tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiega le motivazioni • Spiega vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali o a realtà concrete • Convince altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi. • Riconosce alcuni i pericoli legati alle sue scelte • Individuare problemi legati all'esperienza concreta e • indica alcune ipotesi di soluzione seguendo le indicazioni dell'insegnante o di un adulto • Analizza - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e sceglie, quella ritenuta più vantaggiosa • seguendo le indicazioni di un insegnante o di un adulto • Applica la soluzione ai problemi incontrati e 	<p style="text-align: center;">ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con l'aiuto dell'insegnante individua scelte alternative nell'esecuzione di un compito e giustifica la sua scelta • Descrive la modalità con cui si sono operate alcune semplici scelte • Utilizza con la guida dell'insegnante semplici supporti alle decisioni • Discute in gruppo le scelte attuate e ascolta le proposte altrui • Individua gli elementi di un problema certi e, con l'aiuto dell'insegnante, individua quelli possibili e probabili • Con l'aiuto dell'insegnante individua alcuni problemi legati alla pratica ed al lavoro quotidiani e ipotizza soluzioni possibili. • Applica la soluzione ai problemi e descrive 	<p style="text-align: center;">ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Decide scelte alternative • Descrive le modalità con cui si sono operate le scelte • Utilizza strumenti di supporto alle decisioni. • Discute e argomenta in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte mettendo in luce fatti, rischi, opportunità e ascoltando le motivazioni altrui • Individua elementi di un problema certi, possibili, probabili, ignoti nel momento di effettuare le scelte • Individua problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indica ipotesi di soluzione plausibili • Sceglie le soluzioni ritenute più vantaggiose e motiva la scelta • Attua le soluzioni e valuta i risultati

<p>commenta i risultati ottenuti</p>	<p>commentando i risultati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguendo le indicazioni dell'insegnante valuta i risultati raggiunti • Seguendo le indicazioni dell'insegnate rileva gli aspetti critici del proprio lavoro e fa ipotesi per correggerli • Individua soluzioni idonee a problemi molto simili a quello realmente affrontato 	<ul style="list-style-type: none"> • Individua percorsi di correzione o miglioramento • Generalizza soluzioni idonee a problemi simili a quello realmente affrontato <p>Trova soluzioni nuove e divergenti a problemi di esperienza</p>
<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruoli e la loro funzione • Regole della discussione • Strumenti per la decisione : tabelle del pro e del contro (smile verde, smile rosso, smile giallo) • • Strumenti per la turnazione(pallina magica, tessere “ della parola”) • Giochi di ruolo • Semplici strategie comunicative e argomentative 	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruoli e la loro funzione • Regole della discussione • Strumenti per la decisione: tabella pro-contro e diagrammi di flusso • Modalità di decisione riflessiva • Strategie di argomentazione: problema, tesi, argomenti • Strategie di comunicazione 	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruoli e la loro funzione • Regole della discussione • Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; diagrammi di flusso; diagrammi di Ishikawa; tabelle multicriteriali • Modalità di decisione riflessiva e metariflessiva • Strategie di argomentazione: problema, tesi, argomenti, antitesi, confutazione. • Strategie di comunicazione assertiva

<p>PROGETTO DIDATTICO (contenuti, attività, uda tempi)</p>	<p>PROGETTO DIDATTICO (contenuti, attività, uda tempi)</p>	<p>PROGETTO DIDATTICO (contenuti, attività, uda tempi)</p>
--	--	--