

Competenza chiave europea: SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA - disciplina di riferimento: TUTTE

QUADRO SINOTTICO SVILUPPATO NEI TRE ORDINI DI SCUOLA: Infanzia - Primaria - Secondaria

Le Spirito di iniziativa e 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.

COMPETENZE SPECIFICHE - INFANZIA	COMPETENZE SPECIFICHE - PRIMARIA	COMPETENZE SPECIFICHE - SECONDARIA
<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto. • Valutare alternative, prendere decisioni rispetto al proprio lavoro. • Assumere e portare a termine compiti e iniziative • Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza (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
ABILITÀ - INFANZIA	ABILITÀ - PRIMARIA	ABILITÀ - SECONDARIA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ripercorre verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti 2. Esprime semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento,... 3. Sostiene e giustifica la propria opinione con argomenti semplici e pertinenti 4. Formula proposte di lavoro, di gioco... 5. Riconosce semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza 6. Riconosce i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro 7. Effettua semplici indagini su fenomeni di 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 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. 1. Decidere tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro, di un' attività) e spiegare le motivazioni. 2. Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali. 3. Promuovere la propria scelta ai fini della condivisione, spiegando i vantaggi; dissuadere 	<ol style="list-style-type: none"> 1. PROGETTAZIONE <ol style="list-style-type: none"> a. Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze. 2. PIANIFICAZIONE <ol style="list-style-type: none"> a. Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, la fattibilità e giustificando le scelte. 3. VALUTAZIONE ESITI E CORRETTIVI <ol style="list-style-type: none"> a. Valutazione degli esiti e conseguente individuazione di correttivi per i processi non

<p>esperienza</p> <p>8. Organizza i dati</p> <p>9. Coopera con altri nel gioco e nel lavoro</p> <p>10. Confronta la propria idea con quella degli altri</p> <p>11. Formula ipotesi di soluzione</p>	<p>spiegando i rischi.</p> <p>4. Descrivere le fasi di un compito o di un gioco.</p> <p>5. Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc.</p> <p>6. Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti.</p> <p>7. Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale in modo molto semplice.</p> <p>8. Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto e di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe.</p> <p>9. Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione.</p> <p>10. Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa.</p> <p>11. Applicare la soluzione e commentare i risultati.</p>	<p>efficaci.</p> <p>4. METACOGNIZIONE</p> <p>a. Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte.</p> <p>b. Giustificare la scelta degli strumenti e delle metodologie utilizzate.</p> <p>c. 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>d. Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità.</p> <p>e. 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.</p> <p>f. 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>g. Calcolare i costi di un progetto e individuare modalità di reperimento delle risorse</p> <p>h. Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indicare ipotesi di soluzione plausibili.</p> <p>i. Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili.</p> <p>j. Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.</p>
---	---	---

CONOSCENZE - INFANZIA	CONOSCENZE - PRIMARIA	CONOSCENZE - SECONDARIA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Fasi di un'azione 2. Modalità di decisione 3. I ruoli e le loro funzioni 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro 5. Modalità di decisione riflessiva (es. "sei capelli"). 6. Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale. 7. Le fasi di una procedura. 8. Diagrammi di flusso. 9. Fasi del problem solving in modo intuitivo più che procedurale. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fasi del problem solving. 2. Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale. 3. Fasi di una procedura. 4. Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning; semplici bilanci, diagrammi di flusso. 5. Strumenti per la decisione e di analisi del rapporto causa effetto: tabella pro-contro; diagrammi di flusso; diagrammi di Ishikawa; tabelle multicriteriali. 6. Modalità di decisione riflessiva. 7. Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva.