

## COMPETENZA IMPRENDITORIALE

PROFILO IN INGRESSO SCUOLA INFANZIA		
<p>Il bambino mostra interesse verso il contesto scolastico e lo esplora con curiosità. Si avvicina spontaneamente alle attività proposte e accetta di condividere giochi e materiali con i pari</p>		
SCUOLA INFANZIA		
INDICATORE 'COLLABORARE, PROGETTARE, PRENDERE INIZIATIVE'		
	COMPETENZE DA SVILUPPARE	PROGETTI / ATTIVITA'
BAMBINI DI 3 ANNI	Giustificare le scelte con semplici spiegazioni Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conversazioni libere e guidate</li> <li>● Libera interpretazione e rielaborazione verbale delle esperienze</li> <li>● Attività di tutoraggio nei confronti dei compagni più piccoli</li> <li>● Attività creative</li> </ul>
BAMBINI DI 4 ANNI	Confrontare la propria idea con quella altrui Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro Prendere iniziativa nel gioco libero	
BAMBINI DI 5 ANNI	Partecipare e collaborare alle attività collettive Prendere decisioni relative a giochi o a compiti in presenza di più possibilità	
INDICATORE 'PIANIFICARE E ORGANIZZARE IL PROPRIO LAVORO'		
BAMBINI DI 3 ANNI	Giocare in modo propositivo e creativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Classificazioni, raggruppamenti, seriazioni secondo più criteri</li> <li>● Gioco simbolico</li> <li>● Racconti e drammatizzazioni con rielaborazioni verbali e grafiche e con l'utilizzo di diverse tecniche e materiali</li> </ul>
BAMBINI DI 4 ANNI	Sostenere la propria opinione con semplici argomentazioni	
BAMBINI DI 5 ANNI	Ipotizzare semplici procedure per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco utilizzando la fantasia e la creatività personale.	
INDICATORE 'VALUTARE ALTERNATIVE E PRENDERE DECISIONI (PROBLEM SOLVING)'		
	COMPETENZE DA SVILUPPARE	PERCORSI / ATTIVITA'

BAMBINI DI 3 ANNI	Esprimere semplici valutazioni rispetto ad un vissuto	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Riflessioni sulle esperienze vissute</li> <li>● Lettura di immagini/sequenze logico-temporali</li> <li>● Esperienze senso-percettive e corporee</li> <li>● Semplici giochi multimediali con l'ausilio dell'insegnante</li> </ul>
BAMBINI DI 4 ANNI	Esprimere adeguate valutazioni rispetto ad un vissuto Formulare proposte di lavoro e di gioco Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali di esperienza Operare una scelta tra due soluzioni motivandole	
BAMBINI DI 5 ANNI	Esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni Osservare situazioni e fenomeni, formulare ipotesi e valutazioni Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza	
<b>LIVELLI IN USCITA SCUOLA INFANZIA</b>		
INIZIALE	Raramente prende iniziative di gioco e formula proposte ai compagni, partecipa alle attività collettive seguendo le indicazioni dei compagni. Esegue in autonomia semplici consegne date e con l'aiuto dell'insegnante anche compiti più complessi. Di fronte ad un nuovo problema prova le soluzioni note, avvalendosi dell'aiuto dell'insegnante.	
BASE	Prende personali iniziative di gioco ma raramente le propone ai compagni, coopera nelle attività di gruppo seguendo le indicazioni dell'insegnante e dei compagni. Esegue in autonomia le diverse consegne dell'insegnante e i compiti affidatigli. Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e li supera con sufficiente autonomia. Opera scelte tra due alternative e spiega con frasi molto semplici le proprie intenzioni riguardo ad una procedura.	
INTERMEDIO	Prende iniziative di gioco e di lavoro ed è propositivo nei confronti dei compagni. nel gruppo sa progettare semplici percorsi di realizzazione e di esecuzione di gioco e di lavoro. Esegue, in completa autonomia, le consegne dell'insegnante, anche complesse. Sa operare scelte tra due soluzioni possibili. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono ne tenta di nuove, chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.	

	Sa descrivere verbalmente le fasi di un lavoro o di un compito.
AVANZATO	Prende spontaneamente iniziative di gioco e di lavoro e sa impartire semplici istruzioni ai compagni. nel gruppo collabora proficuamente, aiutando anche i compagni più piccoli ed in difficoltà Esegue in completa autonomia e sicurezza le consegne e i compiti a lui affidati. Sa organizzarsi ed effettuare scelte, adottando idonee strategie di esecuzione. Individua problemi di esperienza e di fronte a procedure e problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni Chiede conferma all'adulto su quale sia la soluzione migliore e la realizza, ne descrive le fasi ed esprime semplici valutazioni sugli esiti.

### TRAGUARDI IN USCITA SCUOLA INFANZIA / INGRESSO PRIMARIA

Il bambino effettua semplici valutazioni, sceglie tra diverse alternative, prende decisioni e collabora attivamente nel gruppo.  
Assume e porta a termine compiti e prende iniziative nel gioco e nelle relazioni.  
Organizza in autonomia il proprio lavoro, realizza semplici progetti.  
Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving.

### SCUOLA PRIMARIA

#### INDICATORE 'COLLABORARE, PROGETTARE, PRENDERE INIZIATIVE'

	COMPETENZE DA SVILUPPARE	PERCORSI / ATTIVITA'
CLASSE PRIMA	Mantenere comportamenti adeguati alle situazioni Partecipare alla realizzazione di manufatti seguendo le indicazioni date.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Invenzione di un semplice gioco con sequenze e comandi da eseguire calcolando le varie possibilità (da eliminare)</li> <li>● Realizzazione di manufatti</li> <li>● Attività di problem solving</li> <li>● Lavori di gruppo per creare e realizzare semplici progetti.</li> </ul>
CLASSE SECONDA	Collaborare ad attività collettive. rispettando tempi, metodi e sequenze operative.	
CLASSE TERZA	Scegliere il materiale utile alla realizzazione di manufatti/progetti.	
CLASSE QUARTA	Progettare attività finalizzate al raggiungimento di un obiettivo definendo tempi, metodi, materiale, sequenze operative.	
CLASSE QUINTA	Collaborare ad attività collettive.	

#### INDICATORE 'PIANIFICARE E ORGANIZZARE IL PROPRIO LAVORO'

	COMPETENZE DA SVILUPPARE	PERCORSI / ATTIVITA'
CLASSE PRIMA	Osservare situazioni e porre domande Svolgere compiti con la guida di un adulto	<ul style="list-style-type: none"> <li>Esecuzione di lavori di gruppo di vario tipo, pianificando e condividendo la progettualità coi compagni</li> </ul>
CLASSE SECONDA		
CLASSE TERZA		
CLASSE QUARTA	Portare a termine i compiti assegnati Valutare il proprio operato Osservare situazioni e trarre conclusioni e ipotesi	
CLASSE QUINTA		
<b>INDICATORE ' VALUTARE ALTERNATIVE E PRENDERE DECISIONI (PROBLEM SOLVING)'</b>		
	COMPETENZE DA SVILUPPARE	PERCORSI / ATTIVITA'
CLASSE PRIMA	Lavorare singolarmente Collaborare in un gioco e spiegarne le modalità di esecuzione. Saper individuare differenti soluzioni per il raggiungimento di un obiettivo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lavoro guidato di problem solving: proporre e presentare una semplice situazione problematica alla quale va trovata una soluzione</li> </ul>
CLASSE SECONDA		
CLASSE TERZA	Prendere decisioni singolarmente. Lavorare singolarmente e in piccoli gruppi.	
CLASSE QUARTA	Portare a termine i compiti assegnati, valutando il tempo e le risorse necessari alla realizzazione Trovare soluzioni ai problemi incontrati in contesti di esperienza. anche in gruppo.	
CLASSE QUINTA		
<b>LIVELLI IN USCITA SCUOLA PRIMARIA</b>		
INIZIALE	Assume raramente iniziative personali durante le attività e spesso non le porta a termine in modo soddisfacente. Fatica a descrivere in modo chiaro le fasi di un compito o di un gioco e le azioni necessarie a svolgerlo. Spesso non sa organizzare il proprio lavoro . Non sempre porta a termine una procedura o una consegna in modo autonomo..	

	Deve essere guidato per risolvere semplici problemi.	
BASE	Talvolta assume iniziative personali di gioco e di lavoro e le porta a termine. Descrive in modo abbastanza chiaro le fasi di una attività e le azioni necessarie a svolgerla. Non sempre sa organizzare il proprio lavoro in modo autonomo. Risolve semplici problemi.	
INTERMEDIO	Prende iniziative personali durante le attività e le porta a termine in modo adeguato.. Descrive in modo chiaro le fasi di un compito e le azioni necessarie a svolgerlo. Compie una procedura o porta a termine una consegna, individuando gli strumenti necessari. Definisce in gruppo le fasi per la realizzazione di un compito. Individua problemi legati all'esperienza concreta e indica alcune ipotesi di soluzione. E' in grado di motivare le sue scelte.	
AVANZATO	Sa prendere iniziative personali operative e le porta a termine in modo autonomo e proficuo. Motiva la propria scelta, spiegando i vantaggi. Descrive in modo esaustivo le fasi di un compito e le azioni necessarie a svolgerlo. Compie una procedura o porta a termine una consegna nei tempi richiesti, individuando gli strumenti a propria disposizione e quelli mancanti, trovando soluzioni adeguate. Sa progettare in gruppo l'esecuzione di un compito. Individua problemi legati all'esperienza concreta e indica ipotesi di soluzione. Analizza, anche in gruppo, le soluzioni ipotizzate e sa scegliere quella più vantaggiosa.	
<b>TRAGUARDI IN USCITA SCUOLA PRIMARIA / INGRESSO SECONDARIA</b>		
L'alunno effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valuta alternative e prende decisioni collaborando attivamente nel gruppo. Porta a termine le consegne e prende iniziative nel gioco, nelle relazioni e nel compito assegnato. Pianifica ed organizza il proprio lavoro, realizza semplici progetti. Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving.		
<b>SCUOLA SECONDARIA</b>		
<b>INDICATORE 'COLLABORARE, PROGETTARE, PRENDERE INIZIATIVE'</b>		
	<b>COMPETENZE DA SVILUPPARE</b>	<b>PERCORSI / ATTIVITA'</b>
CLASSE PRIMA	Lavorare in team condividendo compiti e responsabilità Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento. valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Attività strutturate in più fasi di lavoro</li> <li>● Attività da svolgere in Cooperative Learning</li> </ul>

	<p>Progettare ed eseguire semplici manufatti artistici e tecnologici</p> <p>Organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti</p>	
CLASSE SECONDA	<p>Collaborare nel gruppo di lavoro tenendo conto dei diversi punti di vista e confrontando la propria idea con quella altrui</p> <p>Progettare in modo personale condividendo con il team obiettivi e finalità</p> <p>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</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività compiti da svolgere in modo sempre più autonomo</li> <li>• Recupero e utilizzo del materiale necessario a svolgere un'attività o una consegna in modo adeguato e flessibile</li> </ul>
CLASSE TERZA	<p>Assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo, coordinando il lavoro, gestendo i tempi d'attuazione e reperendo i materiali.</p> <p>Progettare attività, valutandone la fattibilità in base alle risorse disponibili, al tempo e alle possibilità.</p> <p>Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving</p> <p>Redigere relazioni su azioni effettuate.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività di rielaborazione personale dei contenuti studiati nelle varie discipline</li> <li>• Utilizzo di strategie di argomentazione e di comunicazione</li> </ul>
<b>INDICATORE 'PIANIFICARE E ORGANIZZARE IL PROPRIO LAVORO'</b>		
	<b>COMPETENZE DA SVILUPPARE</b>	<b>PERCORSI / ATTIVITA'</b>
CLASSE PRIMA	<p>Pianificare l'esecuzione di un compito legato all'esperienza e a contesti noti, descrivendone le fasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale</li> <li>• Utilizzo di semplici algoritmi per strutturare attività che prevedano diverse fasi di lavoro</li> </ul>
CLASSE SECONDA	<p>Avere spirito di iniziativa ed essere capace di produrre idee e progetti creativi.</p> <p>Assumersi le proprie responsabilità</p> <p>Chiedere aiuto quando si trova in difficoltà e</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività di descrizione delle azioni necessarie a compiere un compito, una procedura, un'esperienza</li> <li>• Stesura di relazioni sui lavori svolti</li> </ul>

	fornire aiuto a chi lo chiede Analizzare se stesso e misurarsi con le novità e gli imprevisti	
CLASSE TERZA	Ponderare i diversi aspetti connessi alle scelte da compiere, valutandone rischi e opportunità e le possibili conseguenze Reperire e attuare soluzioni a problemi di esperienza, valutandone gli esiti e ipotizzando correttivi e miglioramenti, anche con il supporto dei pari.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esperienze di apprendimento per scoperta</li> <li>• Riordino della propria postazione di lavoro</li> </ul>
<b>INDICATORE 'VALUTARE ALTERNATIVE E PRENDERE DECISIONI (PROBLEM SOLVING)'</b>		
	<b>COMPETENZE DA SVILUPPARE</b>	<b>PERCORSI / ATTIVITA'</b>
CLASSE PRIMA	Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riflessioni individuali e collettive sulle attività svolte (riflessioni sul processo).</li> </ul>
CLASSE SECONDA	Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze Suggerire percorsi di correzione o miglioramento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività di rielaborazione volte utilizzare il materiale necessario a svolgere un'attività o una consegna in modo adeguato e flessibile</li> </ul>
CLASSE TERZA	Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte, mettendo in luce fatti, rischi, opportunità e ascoltando le motivazioni altrui Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi distribuendole nel tempo Utilizzare strumenti di supporto alle decisioni.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Risoluzione autonoma di problematiche incontrate in contesti reali d'esperienza, trovando soluzioni efficaci e creative</li> <li>• Compiti di realtà</li> <li>• Utilizzo di strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning; semplici bilanci, diagrammi di flusso, tabella dei pro e dei contro; diagrammi di flusso</li> <li>• Lavori atti a stimolare le modalità di decisione riflessiva</li> </ul>
<b>LIVELLI IN USCITA SCUOLA SECONDARIA</b>		

INIZIALE	Effettua valutazioni ovvie rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto. Analizza e valuta, seguendo le indicazioni, fra alternative date, prende decisioni chiedendo conferma e assume in modo pertinente solo i ruoli che gli vengono assegnati nel lavoro del gruppo. Assume e porta a termine i compiti assegnati, prende qualche iniziativa nelle diverse sfere in cui agisce. Pianifica e organizza le fasi macroscopiche del lavoro. Trova semplici soluzioni a problemi di esperienza, se guidato trova qualche strategia di problem solving
BASE	Effettua valutazioni personali rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto. Analizza e valuta autonomamente fra alternative date, prende semplici decisioni, assume il proprio ruolo all'interno del gruppo con consapevolezza. Assume e porta a termine il compito scelto, prende iniziative coerenti nelle diverse sfere in cui agisce. Pianifica e organizza il proprio lavoro, trova diverse soluzioni a problemi di esperienza, adotta qualche strategia di problem solving.
INTERMEDIO	Effettua valutazioni personali rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto. Analizza e valuta autonomamente fra alternative date, prende semplici decisioni, assume il proprio ruolo all'interno del gruppo con consapevolezza. Assume e porta a termine il compito scelto, prende iniziative coerenti nelle diverse sfere in cui agisce. Pianifica e organizza il proprio lavoro, trova diverse soluzioni a problemi di esperienza, adotta qualche strategia di problem solving.
AVANZATO	Effettua valutazioni significative ed originali rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto. Analizza e valuta le possibili alternative stabilendo la migliore, prende decisioni scegliendo le più indicate e valide, collabora assiduamente nel gruppo e lo sa gestire. Assume e porta a termine compiti con apporti personali originali, prende valide iniziative nelle sfere in cui agisce. Pianifica e organizza in modo autonomo e costruttivo il proprio lavoro. Trova soluzioni ottimali a problemi di esperienza, sa scegliere ed applicare proficuamente strategie di problem solving.
<b>TRAGUARDI IN USCITA SCUOLA SECONDARIA</b>	
L'alunno effettua valutazioni significative (rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto), analizza e valuta alternative, assume responsabilmente decisioni e collabora attivamente nel gruppo. Assume e porta a termine compiti con apporti personali e prende valide iniziative nelle diverse sfere in cui agisce. Pianifica ed organizza in modo autonomo il proprio lavoro e realizza progetti originali. Trova soluzioni proprie a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving.	