|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE “TINA MERLIN” DI BELLUNO  SCUOLE INFANZIA - SCUOLE PRIMARIE - SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO  Via Mur di Cadola,12 - 32100 BELLUNO Tel.0437931814 C.F. 93049270254  [www.ictinamerlin.gov.it](http://www.ictinamerlin.gov.it) - [blic831003@pec.istruzione.it](mailto:blic831003@pec.istruzione.it) - [blic831003@.istruzione.it](mailto:blic831003@.istruzione.it) |  |

|  |
| --- |
| **CURRICOLO COMPETENZA CHIAVE**  **SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ**  Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azioni. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi (indicazioni nazionali 2012).  Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità sono 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, gestire il compito da svolgere; avere determinazione e motivazione nell'ottenere gli obiettivi.  Si ritiene questa competenza trasversale a tutte le discipline.  **Possibili attività in cui osservare lo spirito di iniziativa e di intraprendenza**.  Qualsiasi attività individuale o di gruppo cooperativo in cui l'alunno deve esprimere e concretizzare idee e realizzare manufatti e prodotti (disegni, brani musicali, produzioni scritte, cartelloni, powerpoint, giornalino di istituto...) in modo personale e creativo; qualsiasi situazione in cui l'alunno deve esprimere valutazioni ed autovalutazioni (del proprio rendimento, comportamento, dell'impegno, dell'organizzazione e di quanto concretamente realizzato); i momenti in cui l'alunno è chiamato a trovare soluzioni a problemi di varia natura (relazionali, cognitivi, operativi....); attività che prevedano anche un introito economico, svolti a livello di classe e di istituto anche in collaborazione con enti esterni (centri per la formazione, aziende...) in cui l'alunno dia il proprio contributo personale e originale (vendita di manufatti di propria produzione, creazione di progetti...); azioni rivolte a raccogliere fondi per iniziative di solidarietà; partecipazione al Consiglio dei Ragazzi.  **Fonti di legittimazione**: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006  Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012 |

| **SCUOLA PRIMARIA** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **CLASSE PRIMA** | | | |
| **COMPETENZE** | **ABILITÀ** | **CONOSCENZE** | **LIVELLI DI PADRONANZA** |
| **Effettuare valutazioni rispetto alle proprie caratteristiche personali, alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto.** | 1. Avere una prima percezione delle conseguenze delle proprie azioni. 2. Formulare proposte di attività, di gioco. 3. Confrontare la propria idea con quella altrui. 4. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d’esperienza. | Regole di base della convivenza civile.  Regole della discussione.  I ruoli e la loro funzione. | Raggiungere la consapevolezza dei propri doveri e delle regole del vivere insieme nella maggior parte delle situazioni routinarie del nuovo contesto. |
| **Valutare alternative e prendere decisioni.** | 1. Proporre soluzioni a semplici situazioni problematiche. 2. Giustificare le scelte con semplici spiegazioni. | Modalità di decisione.  Il contesto in cui si opera. | Nella maggior parte delle situazioni routinarie del nuovo contesto, di fronte a un problema o a una procedura nuovi trovare soluzioni note. Nel caso di non riuscita chiede aiuto all’insegnante. |
| **Assumere e portare a termine compiti e iniziative.** | 1. Portare a termine un’attività nei tempi richiesti. | Comprensione della consegna.  Fasi per realizzare un compito. | Assumere spontaneamente iniziative di gioco e di lavoro o  consegne impartite dall’adulto nel nuovo contesto, portando a termine i compiti affidatigli. |
| **Progettare, pianificare e organizzare il proprio lavoro.** | 1. Attivarsi per trovare una soluzione con l’aiuto dell’insegnante o avendo i compagni come riferimento. | Fasi di un’azione. | Nel nuovo contesto, formulare proposte di lavoro e di gioco ai compagni, impartire semplici istruzioni e riferire all’insegnante le procedure. |
| **Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.** | 1. Trovare soluzioni. 2. Fare scelte consapevoli. | Fasi di un problema.  Interventi pertinenti in riferimento al problema. | Riconoscere problemi incontrati nel nuovo contesto, porre domande all’adulto su come superarli, iniziando a collaborare con i nuovi compagni. |
| **Produrre con creatività.** | 1. Tradurre le idee in azioni, anche in base alle proprie conoscenze pregresse. 2. Formulare proposte creative di gioco e di lavoro. | Caratteristiche dei materiali e le modalità di utilizzo. | Nel nuovo contesto, comunicare attraverso vari codici, sia nel gioco che nelle attività, in modo personale, costruttivo, creativo e sviluppare il senso estetico. |

| **SCUOLA PRIMARIA** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **CLASSE SECONDA** | | | |
| **COMPETENZE** | **ABILITÀ** | **CONOSCENZE** | **LIVELLI DI PADRONANZA** |
| **Effettuare valutazioni rispetto alle proprie caratteristiche personali, alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto.** | 1. Avere percezione delle conseguenze delle proprie azioni. 2. Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto. | Regole di base della convivenza civile.  Regole della discussione.  I ruoli e la loro funzione. | Raggiungere la consapevolezza dei propri doveri e delle regole del vivere insieme nelle situazioni routinarie e non. |
| **Valutare alternative e prendere decisioni.** | 1. Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti. 2. Giustificare le scelte con semplici argomentazioni. 3. Confrontare la propria idea con quella altrui. 4. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d’esperienza. 5. Qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili. | Modalità di decisione.  Il contesto in cui si opera. | Nelle situazioni routinarie e non, di fronte a un problema o a una procedura nuovi trovare soluzioni note. Nel caso di non riuscita chiede aiuto all’insegnante. |
| **Assumere e portare a termine compiti e iniziative.** | 1. Portare a termine un’attività nei tempi richiesti. 2. Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. | Comprensione della consegna.    Conoscenza delle fasi per realizzare un compito. | Assumere spontaneamente iniziative di gioco e di lavoro o  consegne impartite dall’adulto portando a termine i compiti affidatigli con cura. |
| **Progettare, pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.** | 1. Formulare proposte di lavoro, di gioco. 2. Inserire dati su tabelle con l’aiuto dell’insegnante. | Fasi di un’azione. | Formulare proposte di lavoro e di gioco ai compagni, impartire semplici istruzioni e utilizzare semplici strumenti di raccolta dati. |
| **Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.** | 1. Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. 2. Proporre soluzioni a situazioni problematiche. 3. Formulare ipotesi di soluzione. | Fasi di un problema.  Interventi pertinenti in riferimento al problema. | Riconoscere problemi propri del contesto, porre domande all’adulto su come superarli collaborando con i compagni e iniziando a dividersi semplici compiti. |
| **Produrre con creatività.** | 1. Tradurre le idee in azioni, anche in base alle proprie conoscenze pregresse. 2. Formulare proposte creative di gioco e di lavoro. | Caratteristiche dei materiali e le modalità di utilizzo. | Nel contesto scolastico, attraverso vari codici, formulare e mettere in pratica semplici proposte creative di gioco e di lavoro |

| **SCUOLA PRIMARIA** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **CLASSE TERZA** | | | |
| **COMPETENZE** | **ABILITÀ** | **CONOSCENZE** | **LIVELLI DI PADRONANZA** |
| **Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto.** | 1. Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto. | Regole della discussione.    I ruoli e la loro funzione. | Raggiungere la consapevolezza dei propri doveri e delle regole del vivere insieme nelle maggior parte delle situazioni scolastiche. |
| **Valutare alternative e prendere decisioni.** | 1. Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti. 2. Giustificare le scelte con argomentazioni. 3. Formulare proposte di lavoro, di gioco . 4. Confrontare la propria idea con quella altrui. 5. Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. 6. Qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili. 7. Esprimere semplici valutazioni su un avvenimento. | Regole della discussione.  I ruoli e la loro funzione.    Fasi di un’azione.    Modalità di decisione. | Nella maggior parte delle situazioni scolastiche, di fronte a un problema o a una procedura nuovi trovare soluzioni note. Nel caso di non riuscita chiede aiuto ai compagni. |
| **Assumere e portare a termine compiti e iniziative.** | 1. Assumere gli impegni affidati e portarli a termine. | I ruoli e la loro funzione.  Fasi di un’azione.  Modalità di decisione. | Assumere spontaneamente iniziative di gioco e di lavoro o  consegne impartite dall’adulto portando a termine i compiti affidatigli con cura nei tempi stabiliti. |
| **Progettare, pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.** | 1. Organizzare dati su schemi e tabelle con la supervisione dell’insegnante. 2. Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, compito, azione eseguiti. | Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).    Fasi di un’azione.    Modalità di decisione. | Formulare proposte di lavoro e di gioco ai compagni, impartire istruzioni, utilizzare strumenti di raccolta dati e riferire verbalmente le procedure. |
| **Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.** | 1. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d’esperienza. 2. Formulare ipotesi di soluzione. 3. Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. | Regole della discussione.  I ruoli e la loro funzione.  Fasi di un problema.  Fasi di un’azione. | Riconoscere problemi propri del contesto, iniziare a formulare semplici ipotesi di soluzione collaborando con i compagni e dividendosi i compiti. |
| **Produrre con creatività.** | 1. Tradurre le idee in azioni, anche in base alle proprie conoscenze pregresse. 2. Formulare proposte creative di gioco e di lavoro. | Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).  Fasi di un problema.    Fasi di un’azione.    Caratteristiche dei materiali e le modalità di utilizzo. | Nel contesto scolastico, attraverso vari codici, formulare e mettere in pratica proposte creative di gioco e di lavoro. |

| **SCUOLA PRIMARIA** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **CLASSE QUARTA** | | | |
| **COMPETENZE** | **ABILITÀ** | **CONOSCENZE** | **LIVELLI DI PADRONANZA** |
| **Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto.** | 1. Individuare gli strumenti a propria disposizione e quelli mancanti per portare a termine un compito. | Modalità di decisione riflessiva. | Raggiungere la consapevolezza dei propri doveri e delle regole del vivere insieme nelle situazioni scolastiche. |
| **Valutare alternative e prendere decisioni.** | 1. Decidere - anche in gruppo - tra due alternative (ad esempio in gioco; nella scelta di un libro, di un’attività) e spiegare le motivazioni. 2. Spiegare i vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali. | Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro.  Modalità di decisione riflessiva.    Fasi di una procedura.    Diagrammi di flusso. | Nelle situazioni scolastiche, di fronte a un problema o a una procedura nuovi trovare soluzioni note. Nel caso di non riuscita chiede aiuto ai compagni. |
| **Assumere e portare a termine compiti e iniziative.** | 1. Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità. 2. Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine. 3. Individuare gli strumenti a propria disposizione e quelli mancanti per portare a termine un compito. | Organizzazione di un’agenda giornaliera e settimanale.  Fasi di una procedura. | Assumere spontaneamente iniziative di lavoro o consegne impartite dall’adulto, portando a termine i compiti affidatigli con cura e precisione nei tempi stabiliti. |
| **Progettare, pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.** | 1. Progettare in gruppo l’esecuzione di un semplice manufatto o di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. 2. Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale. 3. Individuare gli strumenti a propria disposizione e quelli mancanti per portare a termine un compito. 4. Descrivere le fasi di un compito o di un gioco. 5. Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc. | Organizzazione di un’agenda giornaliera e settimanale.  Fasi di una procedura. | Formulare e pianificare proposte di lavoro ai compagni, impartire istruzioni, organizzare e utilizzare strumenti di raccolta dati e di gestione del compito. |
| **Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.** | 1. Individuare problemi legati all’esperienza concreta. 2. Applicare la soluzione. | Fasi del problem solving.  Fasi di una procedura. | Riconosciuti i problemi propri del contesto, formulare e sperimentare molteplici ipotesi di soluzione collaborando con i compagni e dividendosi i compiti. |
| **Produrre con creatività.** | 1. Progettare in gruppo l’esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe | Fasi di una procedura.  Materiali, strumenti e tecniche delle singole discipline. | Nel contesto scolastico, attraverso vari codici, formulare e mettere in pratica proposte creative di lavoro, scegliendo in modo autonomo materiali e strumenti. |

| **SCUOLA PRIMARIA** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **CLASSE QUINTA** | | | |
| **COMPETENZE** | **ABILITÀ** | **CONOSCENZE** | **LIVELLI DI PADRONANZA** |
| **Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto.** | 1. Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti. | Modalità di decisione riflessiva. | Raggiungere la consapevolezza dei propri doveri e delle regole del vivere insieme in tutte le situazioni scolastiche. |
| **Valutare alternative e prendere decisioni.** | 1. Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa. 2. Spiegare i vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali. 3. Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi. 4. Dissuadere spiegando i rischi. | Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro.    Modalità di decisione riflessiva. | In tutte le situazioni scolastiche, di fronte a un problema o a una procedura nuovi trovare soluzioni note. Nel caso di non riuscita trovare soluzioni in maniera autonoma. |
| **Assumere e portare a termine compiti e iniziative.** | 1. Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti. 2. Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità. 3. Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine. 4. Applicare la soluzione e commentare i risultati. | Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro.  Modalità di decisione riflessiva.  Organizzazione di un’agenda giornaliera e settimanale.  Fasi di una procedura.    Diagrammi di flusso.  Fasi del problem solving. | Assumere spontaneamente iniziative di lavoro o consegne complesse impartite dall’adulto, portando a termine i compiti affidatigli con cura, precisione e affidabilità nei tempi stabiliti. |
| **Progettare, pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.** | 1. Progettare in gruppo l’esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. 2. Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc. 3. Descrivere le fasi di un compito o di un gioco. | Organizzazione di un’agenda giornaliera e settimanale.    Fasi di una procedura.  Diagrammi di flusso. | Formulare e pianificare proposte di lavoro sempre più complesse anche in contesto non scolastico, impartire istruzioni, organizzare e utilizzare strumenti di raccolta dati e di gestione del compito. |
| **Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.** | 1. Individuare problemi legati all’esperienza concreta: indicare alcune ipotesi di soluzione e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa. 2. Applicare la soluzione e commentare i risultati. | Fasi di una procedura.    Diagrammi di flusso.    Fasi del problem solving. | Riconosciuti i problemi propri del contesto e non, formulare e sperimentare molteplici ipotesi di soluzione, individuare e motivare la scelta idonea. |
| **Produrre con creatività.** | 1. Progettare in gruppo l’esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe o di plesso. | Fasi di una procedura.  Materiali, strumenti e tecniche delle singole discipline. | Nel contesto scolastico e non, attraverso vari codici, formulare e mettere in pratica proposte creative di lavoro, scegliendo in modo autonomo materiali e strumenti. |