|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PROGETTAZIONE A.S. 2020-2021** | | |
| *La competenza imprenditoriale presuppone la consapevolezza che esistono opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali, e la comprensione di come tali opportunità si presentano. (...)Le capacità imprenditoriali si fondano sulla creatività, che comprende immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi, nonché riflessione critica e costruttiva in un contesto di innovazione e di processi creativi in evoluzione* | | |
| DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: **TUTTE**  DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE  **Classe: *5 V Primaria*** | | |
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | ***COMPETENZA IMPRENDITORIALE*** | |
| ***Fonti di legittimazione:*** | *Raccomandazione del Parlamento Europeo - Consiglio del 22 maggio 2018*  *Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012* | |
| **FINE SCUOLA PRIMARIA** | | |
| **COMPETENZE SPECIFICHE**   * 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 | **ABILITA’**  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 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 procedura, portare a termine una consegna, ecc.  Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti.  Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale.  Progettare in gruppo verbalmente l’esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe.  Individuare problemi legati all’esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione.  Analizzare le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa.  Applicare la soluzione e commentare i risultati. | **CONOSCENZE**  Modalità di decisione riflessiva.  Organizzazione di un’agenda giornaliera e settimanale.  Le fasi di una procedura.  Diagrammi di flusso.  Fasi del problem solving. |

|  |  |
| --- | --- |
| SEZIONE D: **LIVELLI DI PADRONANZA** | |
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | *SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA’ (O INTRAPRENDENZA)* |
| LIVELLI DI PADRONANZA | |
| 2  DAI TRAGUARDI PER LA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA  Rispetta le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità.  Conosce i principali servizi e strutture produttive, culturali presenti nel territorio.  Assume iniziative personali, porta a termine compiti, valutando anche gli esiti del lavoro; sa pianificare il proprio lavoro e individuare alcune priorità; sa valutare, con l’aiuto dell’insegnante, gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte.  Sa esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, sa attuarle e valutarne gli esiti.  Sa utilizzare alcune conoscenze apprese, con il supporto dell’insegnante, per risolvere problemi di esperienza; generalizza le soluzioni a problemi analoghi, utilizzando suggerimenti dell’insegnante. | |