|  |
| --- |
| **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.  |