|  |
| --- |
| **COMPETENZA IMPRENDITORIALE** *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** |
| SEZIONE B*:***TRAGUARDI FORMATIVI** |
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | **COMPETENZA IMPRENDITORIALE** |
| ***Fonti di legittimazione***: | Raccomandazione del Parlamento Europeo - Consiglio del 22 maggio 2018Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 |
| **COMPETENZE SPECIFICHE*** **Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare e 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’**1. Decidere tra più alternative (nel gioco, nella scelta di un libro o di un’attività).
2. Esprimere la propria idea e ascoltare quella altrui.
3. Assumere gli impegni affidati e portarli a termine.
4. Formulare proposte di gioco e portarle a termine.
5. Spiegare le fasi di un gioco.
6. Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.
7. Formulare ipotesi di soluzione in situazioni problematiche in contesti reali d’esperienza.
8. Analizzare, anche in gruppo, le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa.
9. Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un’azione eseguiti.
 | **CONOSCENZE**Regole della discussione.I ruoli e la loro funzione.Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).Fasi di un problema, di un gioco, di un’azione.Modalità di decisione. |