

SPIRITO DI INIZIATIVA

LO SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA è la competenza su cui si fonda la capacità di intervenire e modificare consapevolmente la realtà. Ne fanno parte abilità come il sapere individuare e risolvere problemi, valutare opzioni diverse, rischi e opportunità, prendere decisioni, agire in modo flessibile e creativo, pianificare e progettare. Anche in questo caso, l'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Anche questa competenza si persegue in tutte le discipline, proponendo agli alunni lavori in cui vi siano situazioni da gestire e problemi da risolvere, scelte da operare e azioni da pianificare. E' una delle competenze maggiormente coinvolte nelle attività di orientamento. E' anch'essa fondamentale per lo sviluppo dell'autoefficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI SPIRITO DI INIZIATIVA AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

L'alunno dimostra originalità e spirito di iniziativa nella pianificazioni e gestione dei progetti .
Si assume le proprie responsabilità

Scuola Primaria

Classe - prima

DESCRITTORI	ABILITÀ	CONTENUTI
<i>Ordina in successione le azioni da compiere nel quotidiano</i>	Riordinare in sequenza semplici azioni del quotidiano Individuare i ruoli presenti in classe e nell'ambito familiare Portare a termine semplici compiti assegnati con l'aiuto dell'adulto	Prima-dopo-infine Azioni in successione

Classe – seconda

DESCRITTORI	ABILITÀ	CONTENUTI
<i>Ordina in successione fatti ed eventi</i> <i>Risolve semplici problemi</i>	Individuare i ruoli presenti nella comunità di vita e le relative funzioni. Sostenere le proprie opinioni con semplici argomentazioni. Formulare semplici ipotesi di soluzione. Portare a termine semplici compiti assegnati; Impegnarsi in semplici iniziative spontanee di gioco o di lavoro. Descrivere semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato.	Fatti ed eventi in successione Risoluzioni di semplici problemi

Classe – terza

DESCRITTORI	ABILITÀ	CONTENUTI
-------------	---------	-----------

COMPETENZA DI SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDIT.

Disciplina di riferimento: TUTTE

Discipline concorrenti: tutte

SPIRITO DI INIZIATIVA

<p>Organizza in modo logico il pensiero e lo traduce in azione</p>	<p>Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti Giustificare le scelte con semplici argomentazioni Formulare proposte di lavoro, di gioco ... Confrontare la propria idea con quella altrui Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza Formulare ipotesi di soluzione Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante Qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ... Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti</p>	<p>Regole della discussione I ruoli e la loro funzione Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) Fasi di un problema Fasi di un'azione Modalità di decisione Cooperazione</p>
---	--	---

Classe – quarta

DESCRITTORI	ABILITÀ	CONTENUTI
<p>Riconosce le fasi procedurali necessarie per progettare</p>	<p>Conoscere ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità. Assumere iniziative personali nel gioco e nel lavoro e affrontarle con impegno e responsabilità. Portare a termine i compiti assegnati Descrivere le fasi di un lavoro sia preventivamente che successivamente ed esprime semplici valutazioni sugli esiti delle proprie azioni. Motivare semplici scelte con il supporto dell'adulto Formulare ipotesi sulle possibili conseguenze di scelte diverse. Riconoscere situazioni certe, possibili, improbabili, impossibili, legate alla concreta esperienza. Formulare semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza, individuare quelle che ritiene più efficaci e realizzarle.</p>	<p>Regole dei ruoli e delle funzioni Ipotesi legate all'esperienza Rappresentazione e soluzioni delle fasi di esperienze concrete</p>

Classe – quinta

DESCRITTORI	ABILITÀ	CONTENUTI
<p>Pianifica ed elabora semplici progetti</p>	<p>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 (nel gioco; nella scelta in un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni</p>	<p>Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro Fasi per la realizzazione di un giornale Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale Le fasi di una procedura</p>

COMPETENZA DI SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDIT.

Disciplina di riferimento: TUTTE

Discipline concorrenti: tutte

SPIRITO DI INIZIATIVA

	<p>Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali e non Convincere altri a fare una scelta o a 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 integrarlo con quelli mancanti Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale Progettare in gruppo 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 - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa Applicare la soluzione e commentare i risultati</p>	<p>Diagrammi di flusso Fasi del problem solving</p>
--	--	--

METODOLOGIE	MODALITÀ DI VERIFICA	PROGETTI POF
Lavori individuali o in gruppo.	Osservazione, verifiche disciplinari	Vivere l'ambiente e conoscere le sue tradizioni Inclusione

SPIRITO DI INIZIATIVA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE SPIRITO DI INIZIATIVA AL TERMINE DEL PRIMO CICLO

L'alunno dimostra originalità e spirito di iniziativa nella pianificazione e gestione dei progetti.

Si assume le proprie responsabilità

Scuola Secondaria di Primo di Grado

Classe – prima

DESCRITTORI	ABILITÀ	CONTENUTI
<i>Spirito d' iniziativa e originalità</i>	Realizzare una proposta di lavoro, seguendo un percorso definito Assumere iniziative personali pertinenti, seguendo i consigli	Compiti di realtà Le fasi di una procedura
<i>Assunzione di responsabilità</i>	Lavorare sia individualmente, sia in collaborazione, seguendo i consigli, per realizzare il lavoro prestabilito Assumere in modo guidato i ruoli che competono o che sono assegnati nel lavoro, nel gruppo, nella comunità Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità	Compiti di realtà Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale Modalità di decisione riflessiva
<i>Capacità di chiedere aiuto quando si trova in difficoltà</i> <i>Disponibilità a fornire aiuto a chi lo chiede</i>	Reperire, in modo guidato, soluzioni a problemi di esperienza, valutandone gli esiti e ipotizzando correttivi e miglioramenti, con il supporto dei pari, seguendo un percorso dato Discutere in gruppo le scelte ascoltando le motivazioni altrui Accettare i consigli e le modalità di lavoro per riuscire a superare le difficoltà	Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva Regole della discussione Strumenti per la turnazione Compiti di realtà
<i>Motivazione e determinazione a raggiungere gli obiettivi</i>	Lavorare sia individualmente, sia in collaborazione per raggiungere l' obiettivo prefissato	Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning; semplici bilanci Fasi del problem solving Diagrammi di flusso Compiti di realtà
<i>Capacità di misurarsi con gli imprevisti</i>	Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza, in modo guidato	Strumenti per la decisione: tabella pro-contro Compiti di realtà
<i>Capacità di analizzare/ valutare il proprio lavoro</i>	Riconoscere, seguendo le indicazioni date e in modo guidato, i propri punti di forza e di debolezza Riflettere in modo guidato sul percorso svolto	Strumenti per la decisione: tabella pro-contro

SPIRITO DI INIZIATIVA

Classe – seconda

DESCRITTORI	ABILITÀ	CONTENUTI
<i>Spirito d' iniziativa e originalità</i>	Mettere in pratica in modo essenziale la proposta di lavoro Assumere iniziative personali pertinenti	Compiti di realtà Fasi di una procedura Fasi del problem solving Compiti di realtà
<i>Assunzione di responsabilità</i>	Assumere in modo guidato i ruoli che gli competono o che gli sono assegnati nel lavoro, nel gruppo, nella comunità. Portare a termine compiti, anche in modo guidato Gestire progetti seguendo le indicazioni date Ponderare, in modo guidato, i diversi aspetti connessi alle scelte da compiere, valutandone rischi, opportunità e le possibili conseguenze Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità	Compiti di realtà Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; diagrammi di flusso; diagramma causa-effetto (diagrammi di Ishikawa) Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale Modalità di decisione riflessiva
<i>Capacità di chiedere aiuto quando si trova in difficoltà</i> <i>Disponibilità a fornire aiuto a chi lo chiede</i>	Reperire e attuare soluzioni a problemi di esperienza, valutandone gli esiti e ipotizzando correttivi e miglioramenti, anche con il supporto dei pari Discutere in gruppo le scelte ascoltando le motivazioni altrui	Compiti di realtà Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva Regole della discussione Strumenti per la turnazione Compiti di realtà
<i>Motivazione e determinazione a raggiungere gli obiettivi</i>	Lavorare sia individualmente, sia in collaborazione per raggiungere l' obiettivo prefissato Gestire progetti seguendo le indicazioni date	Compiti di realtà Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning; semplici bilanci Fasi del problem solving Diagrammi di flusso
<i>Capacità di misurarsi con gli imprevisti</i>	Utilizzare le conoscenze apprese per risolvere problemi di esperienza e ne generalizza le soluzioni a contesti simili, con l' aiuto dei pari e degli adulti Effettuare semplici indagini su fenomeni sociali, naturali, ecc., traendone informazioni, Con l'aiuto dell'insegnante e il supporto del gruppo	Compiti di realtà Tabella pro- contro, diagrammi di flusso Modalità di decisione riflessiva
<i>Capacità di analizzare/ valutare il proprio lavoro</i>	Riconoscere, in modo guidato, i propri punti di forza e di debolezza Valutare in modo guidato gli esiti del lavoro	Tabella pro- contro, diagrammi di flusso

Classe – terza

DESCRITTORI	ABILITÀ	CONTENUTI
<i>Spirito d'iniziativa e originalità</i>	Dimostrare originalità e spirito d' iniziativa. Pianificare e gestire progetti in modo autonomo: pianificazione, organizzazione, leadership,	Le fasi di una procedura Modalità di decisione riflessiva

COMPETENZA DI SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDIT.

Disciplina di riferimento: TUTTE

Discipline concorrenti: tutte

SPIRITO DI INIZIATIVA

	delega, comunicazione, rendicontazione, valutazione. Assumere iniziative personali pertinenti,	Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning; semplici bilanci
Assunzione di responsabilità	Assumersi le proprie responsabilità. Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità Valutare e assumersi rischi. Portare a termine compiti Assumere i ruoli che gli competono o che gli sono assegnati nel lavoro, nel gruppo, nella comunità. Lavorare sia individualmente, sia in collaborazione per raggiungere l'obiettivo prefissato Prendere decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.	Compiti di realtà Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale
Capacità di chiedere aiuto quando si trova in difficoltà Disponibilità a fornire aiuto a chi lo chiede	Reperire e attuare soluzioni a problemi di esperienza, valutandone gli esiti e ipotizzando correttivi e miglioramenti, anche con il supporto dei pari. Discutere in gruppo le scelte ascoltando le motivazioni altrui Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte mettendo in luce fatti, rischi, opportunità e ascoltando le motivazioni altrui Lavorare sia individualmente, sia in collaborazione. Identificare i propri punti di forza e di debolezza.	Compiti di realtà Fasi del problem solving Modalità di decisione riflessiva Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva
Motivazione e determinazione a raggiungere gli obiettivi	Portare a termine compiti in modo responsabile, valutando, anche in modo guidato, gli esiti del lavoro Gestire progetti seguendo le indicazioni date Coordina l'attività personale e/o di un gruppo	Compiti di realtà Progettare ed eseguire semplici manufatti artistici e tecnologici Organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti Calcolare i costi di un progetto e individuare modalità di reperimento delle risorse Diagrammi di flusso Strumenti per la decisione: tabella pro-contro; diagrammi di flusso; diagrammi di Ishikawa (diagramma causa-effetto); Modalità di decisione riflessiva Strategie di argomentazione e di comunicazione assertiva
Capacità di misurarsi con gli imprevisti	Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza Attuare le soluzioni e valutare i risultati Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta Pianificare l'esecuzione di un compito legato all'esperienza e a contesti noti, descrivendo le fasi, distribuendole nel tempo, individuando le risorse materiali e di lavoro necessarie e indicando quelle mancanti Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti. Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove	Compiti di realtà Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indicare ipotesi di soluzione plausibili

SPIRITO DI INIZIATIVA

	strategie risolutive	
Capacità di analizzare/ valutare il proprio lavoro	<p>Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte</p> <p>Suggerire percorsi di correzione o miglioramento</p> <p>Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.</p> <p>Individuare elementi certi, possibili, probabili, ignoti nel momento di effettuare le scelte</p> <p>Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirle nel tempo</p> <p>Utilizzare strumenti di supporto alle decisioni.</p> <p>Auto valutarsi, riflettendo sul percorso svolto</p> <p>Valutare tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato</p>	<p>Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolti</p>

METODOLOGIE	MODALITÀ DI VERIFICA	PROGETTI POF
Lavori individuali o in gruppo, compiti di prestazione, giochi di ruolo laboratori.,	Osservazione, verifiche disciplinari	<p>Informatica simpatica</p> <p>Cittadinanza e costituzione</p> <p>Attività di laboratorio di Casola V.</p> <p>Sportello dell'ascolto</p> <p>Vivere bene a scuola</p>