

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE di OCCHIOBELLO

CURRICOLO COMPETENZE TRASVERSALI SCUOLA DELL'INFANZIA – 3 e 4 ANNI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Richiederà una didattica puntuale e precisa per raggiungere una competenza così ricca e importante quale è la competenza e capacità imprenditoriale. Essa racchiude nobili entusiasmi della mente che una volta raggiunti per sé devono essere messi a disposizione degli altri.

A noi insegnanti è richiesta un'aderenza di intenti importante. Nella Raccomandazione si legge altresì: "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." L'introduzione della capacità di risoluzione dei problemi comporta la rivisitazione dei modelli educativi, delle metodologie e della valutazione.

La competenza imprenditoriale si fonda inoltre sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa con fine culturale e sociale.

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: tutte.

CAMPI DI ESPERIENZA: tutti.

SEZIONE A: traguardi formativi

Fonti di legittimazione:

✓ Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

✓ Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.

COMPETENZE SPECIFICHE	FINE SCUOLA INFANZIA	
	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> ● Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto. ● Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti. ● Giustificare le scelte con semplici spiegazioni. ● 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conosce le regole di discussione, riflette e aspetta il proprio turno prima di parlare. ● Conosce tabelle e le usa con l'aiuto dell'insegnante. ● Conosce le fasi di un lavoro. ● Modalità di decisione. ● Ruoli e loro funzioni. ● Sa relazionarsi. ● Conosce procedure e sequenze di un gioco o lavoro.

<p>semplici progetti. - Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. ● Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. ● Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento. ● Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. ● Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro. 	
---	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

SEZIONE B: evidenze e compiti significativi

EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI - ESEMPI
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Prende iniziative. <input type="checkbox"/> Formula ipotesi per risolvere o migliorare un lavoro o un gioco. <input type="checkbox"/> Collabora e partecipa. <input type="checkbox"/> Individua semplici soluzioni. <input type="checkbox"/> Ipotizza procedure e sequenze per la realizzazione di un gioco o lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conosce la causa del suo comportamento e lo spiega. ▪ Conosce tanti giochi ma propone giochi nuovi inventati. ▪ Pone domande su soluzioni, chiede conferme su esecuzioni. ▪ Persevera nelle soluzioni-esecuzioni.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

SEZIONE C: livelli di padronanza alla fine della Scuola dell'infanzia

COMPETENZE SPECIFICHE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>- Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.</p> <p>- Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p>	<p>L'alunno guidato esegue i compiti impartiti dall'adulto. Imita il lavoro o il gioco dei compagni, se sollecitato esprime le sue idee.</p>	<p>L'alunno esegue le consegne impartite dall'adulto. Apporta utili contributi, prende decisioni con i compagni più affiatati, in condizione di interesse</p>	<p>L'alunno con le indicazioni dell'insegnante esegue consegne anche complesse con cura e precisione. Compie semplici indagini valutando alternative su temi conosciuti. Si assume spontaneamente compiti nella classe, portandoli a termine.</p>	<p>L'alunno riferisce idee e valutazioni rispetto ad un compito. Esegue consegne complesse in completa autonomia. Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti, sostenendo argomentazioni, descrivendo le fasi, ascoltando anche il punto di vista dell'altro. Assume iniziative, è affidabile.</p>
<p>- Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <p>- Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.</p>	<p>L'alunno con la guida dell'insegnante riesce ad organizzare il suo lavoro, se sollecitato trova soluzioni al conosciuto.</p>	<p>Si organizza in modo autonomo, realizza semplici progetti, trova soluzioni all'interno della sfera conosciuta. Pone domande su come superare i problemi.</p>	<p>Si organizza autonomamente, pianifica le sue scelte, esprime giudizi e riesce a spiegare ai compagni le sue soluzioni. Di fronte ad una procedura o problemi nuovi si affida a soluzioni note, se falliscono chiede aiuto e collaborazione a compagni o adulti.</p>	<p>Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti. Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni. Chiede conferma all'adulto su quale sia migliore, la realizza, esprime semplici valutazioni sugli esiti.</p>

