|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE “TINA MERLIN” DI BELLUNO  SCUOLE INFANZIA - SCUOLE PRIMARIE - SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO  Via Mur di Cadola,12 - 32100 BELLUNO Tel.0437931814 C.F. 93049270254  [www.ictinamerlin.gov.it](http://www.ictinamerlin.gov.it) - [blic831003@pec.istruzione.it](mailto:blic831003@pec.istruzione.it) - [blic831003@.istruzione.it](mailto:blic831003@.istruzione.it) |  |

|  |
| --- |
| **CURRICOLO COMPETENZA CHIAVE**  **SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ**  Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azioni. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi (indicazioni nazionali 2012).  Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità sono una competenza metodologica e metacognitiva finalizzata “all'insegnare ad essere”.  Per raggiungere questa competenza si possono individuare alcune abilità specifiche, quali: saper lavorare in gruppo e in modo individuale; saper identificare i propri punti di forza e di debolezza; saper analizzare, organizzare, gestire il compito da svolgere; avere determinazione e motivazione nell'ottenere gli obiettivi.  Si ritiene questa competenza trasversale a tutte le discipline.  **Possibili attività in cui osservare lo spirito di iniziativa e di intraprendenza**.  Qualsiasi attività individuale o di gruppo cooperativo in cui l'alunno deve esprimere e concretizzare idee e realizzare manufatti e prodotti (disegni, brani musicali, produzioni scritte, cartelloni, powerpoint, giornalino di istituto...) in modo personale e creativo; qualsiasi situazione in cui l'alunno deve esprimere valutazioni ed autovalutazioni (del proprio rendimento, comportamento, dell'impegno, dell'organizzazione e di quanto concretamente realizzato); i momenti in cui l'alunno è chiamato a trovare soluzioni a problemi di varia natura (relazionali, cognitivi, operativi....); attività che prevedano anche un introito economico, svolti a livello di classe e di istituto anche in collaborazione con enti esterni (centri per la formazione, aziende...) in cui l'alunno dia il proprio contributo personale e originale (vendita di manufatti di propria produzione, creazione di progetti...); azioni rivolte a raccogliere fondi per iniziative di solidarietà; partecipazione al Consiglio dei Ragazzi.  **Fonti di legittimazione**: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006  Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012 |

| **SCUOLA DELL’INFANZIA** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **3 ANNI** | | | |
| **COMPETENZE** | **ABILITÀ** | **CONOSCENZE** | **LIVELLI DI PADRONANZA** |
| **Effettuare valutazioni rispetto alle proprie caratteristiche personali, alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto.** | 1. Sviluppare maggiore autostima e fiducia nelle proprie capacità. 2. Comunicare, esprimere emozioni. 3. Raccontare utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. | Il contesto in cui si opera.  Regole di base della convivenza civile.    Ruoli e la loro funzione. | Raggiungere una prima consapevolezza dei propri doveri e delle regole del vivere insieme nelle situazioni routinarie. |
| **Valutare alternative e prendere decisioni.** | 1. Risolvere semplici problemi di vita quotidiana. 2. Scambiare giochi, materiali. | Il contesto in cui si opera. | Di fronte ad un problema nuovo, nelle situazioni di routines, provare soluzioni note con l’aiuto dell’insegnante. |
| **Assumere e portare a termine compiti e iniziative.** | 1. Svolgere un compito su indicazione dell’insegnante. 2. Portare a termine un’attività con l’aiuto dell’insegnante. 3. Sperimentare azioni di riordino. 4. Assumere iniziative spontanee nel gioco. | Regole stabilite in sezione.  Il contesto in cui si opera.  Il gioco simbolico. | Assumere spontaneamente iniziative di gioco e  eseguire le consegne impartite dall’adulto portando a termine i compiti affidatigli. |
| **Progettare, pianificare e organizzare il proprio lavoro.** | 1. Svolgere un compito o un’attività con l’aiuto dell’insegnante. 2. Svolgere un gioco con uno o più compagni in autonomia. | Fasi di un’azione.  Regole base della convivenza civile.  Il gioco simbolico. | Formulare proposte di gioco ai compagni e realizzarle. |
| **Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.** | 1. Attivarsi per trovare una soluzione con l’aiuto dell’insegnante o avendo i compagni come riferimento. 2. Sperimentare richieste di aiuto. | Il lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.  Regole base della convivenza civile. | Riconoscere problemi incontrati in contesti di esperienza e porre domande su come superarli, cercando l’aiuto di un adulto. |
| **Produrre con creatività.** | 1. Tradurre le idee in azioni. 2. Sperimentare e/o imitare semplici situazioni di gioco spontanee. 3. Formulare proposte creative di gioco. 4. Utilizzare in modo creativo materiale strutturato e non, esprimendo emozioni e potenzialità. 5. Scoprire ed esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli con creatività. | Materiali e le regole di utilizzo. | Comunicare attraverso vari codici, sia nel gioco che nelle attività, in modo costruttivo e creativo. |

| **SCUOLA DELL’INFANZIA** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **4 ANNI** | | | |
| **COMPETENZE** | **ABILITÀ** | **CONOSCENZE** | **LIVELLI DI PADRONANZA** |
| **Effettuare valutazioni rispetto alle proprie caratteristiche personali, alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto.** | 1. Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi di esperienza quotidiana. 2. Sviluppare maggiore autostima e fiducia nelle proprie capacità. | Il contesto in cui si opera.  Regole della discussione.  Ruoli e la loro funzione | Raggiungere consapevolezza dei propri doveri e delle regole del vivere insieme nella maggior parte delle situazioni routinarie. |
| **Valutare alternative e prendere decisioni.** | 1. Proporre soluzioni a semplici situazioni problematiche. 2. Giustificare le scelte con semplici spiegazioni. 3. Chiedere aiuto. 4. Apportare contributi personali migliorativi. | Le opportunità.  Le modalità di decisione. | Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, provare soluzioni note; se falliscono, tentarne di nuove.    Chiede aiuto all’adulto o la collaborazione dei compagni se non  riesce. |
| **Assumere e portare a termine compiti e iniziative.** | 1. Assumere ruoli nella gestione delle attività. 2. Portare a termine un’attività.   Riordinare giochi e materiale. | Modalità di decisione in gruppo.  Regole stabilite in sezione.  Il contesto in cui si opera.  Il gioco simbolico. | Assumere spontaneamente iniziative di gioco e di lavoro o  consegne impartite dall’adulto portando a termine i compiti affidatigli. |
| **Progettare, pianificare, organizzare e realizzare il proprio lavoro.** | 1. Individuare, recuperare e utilizzare adeguatamente il materiale utile a una determinata attività. | Fasi di un’azione. | Formulare proposte di lavoro e di gioco ai compagni e impartire semplici istruzioni. |
| **Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.** | 1. Attivarsi per trovare una soluzione con l’aiuto dell’insegnante o avendo i compagni come riferimento. 2. Sperimentare richieste di aiuto. | Modalità di decisione  in gruppo. | Riconoscere problemi incontrati in contesti di esperienza e porre domande su come superarli, collaborando con i compagni.  Sostenere la propria opinione con semplici argomentazioni. |
| **Produrre con creatività.** | 1. Tradurre le idee in azioni. 2. Esplorare i materiali che ha a disposizione e utilizzarli con creatività. 3. Formulare proposte creative di gioco. 4. Utilizzare in modo creativo materiale strutturato e non, esprimendo emozioni e potenzialità. | Materiali e le regole di utilizzo. | Comunicare attraverso vari codici, sia nel gioco che nelle attività, in modo costruttivo e creativo e  sviluppare il senso estetico. |

| **SCUOLA DELL’INFANZIA** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **5 ANNI** | | | |
| **COMPETENZE** | **ABILITÀ** | **CONOSCENZE** | **LIVELLI DI PADRONANZA** |
| **Effettuare valutazioni rispetto alle proprie caratteristiche personali, alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto.** | 1. Formulare proposte di attività, di gioco. 2. Sviluppare maggiore autostima e fiducia nelle proprie capacità. 3. Confrontare la propria idea con quella altrui. 4. Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d’esperienza. | Il contesto in cui si opera.  Dialoga, discute e progetta confrontando ipotesi e procedure.  Regole della discussione.  Ruoli e la loro funzione. | Raggiungere consapevolezza dei propri doveri e delle regole del vivere insieme nelle situazioni routinarie e non. |
| **Valutare alternative e prendere decisioni.** | 1. Chiedere aiuto in modo adeguato nelle diverse situazioni. 2. Fare scelte consapevoli. 3. Sostenere la propria opinione con argomenti semplici ma pertinenti. | Le opportunità.  Modalità di decisione.  Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali . | Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, provare soluzioni note; se falliscono, tentarne di nuove; chiedere aiuto all’adulto o la collaborazione dei compagni. |
| **Assumere e portare a termine compiti e iniziative.** | 1. Assumere iniziative spontanee di gioco o di lavoro. 2. Assume ruoli nella gestione delle attività. 3. Svolgere in autonomia le attività di vita pratiche. 4. Portare a termine in autonomia compiti/attività di vita pratica (riordino). 5. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico. | Modalità di decisione in gruppo.  Regole stabilite in sezione.  Il contesto in cui si opera.  Il gioco simbolico. | Assumere spontaneamente iniziative e compiti nel lavoro e nel gioco ed eseguire consegne anche complesse e portare a termine in autonomia compiti affidatigli. |
| **Progettare, pianificare, organizzare e realizzare il proprio lavoro.** | 1. Individuare, recuperare e utilizzare adeguatamente il materiale utile a una determinata attività. 2. Formulare proposte di attività o di gioco. 3. Organizzare dati su schemi e tabelle con l’aiuto dell’insegnante. | Fasi di un’azione.  Il gioco simbolico.  Modalità di rappresentazione grafica. | Formulare proposte di lavoro e di gioco ai compagni, impartire semplici istruzioni e riferire all’insegnante le procedure. |
| **Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.** | 1. Trovare soluzioni, con l’aiuto dell’insegnante o avendo i compagni come riferimento. 2. Risolvere semplici problemi di vita quotidiana utilizzando le conoscenze pregresse. 3. Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. | Modalità di decisione.  Regole nelle attività laboratoriali in piccolo gruppo e le modalità di decisione. | Riconoscere problemi incontrati in contesti di esperienza e porre domande su come superarli, collaborando con i compagni e dividendosi i compiti. |
| **Produrre con creatività.** | 1. Tradurre le idee in azioni. 2. Giocare e lavorare in modo costruttivo e creativo con gli altri. 3. Formulare proposte creative di gioco e di lavoro. 4. Utilizzare in modo creativo materiale strutturato e non, esprimendo emozioni e potenzialità. | Materiali e le regole di utilizzo e le fasi di un’azione. | Comunicare attraverso vari codici, sia nel gioco che nelle attività, in modo personale, costruttivo, creativo e sviluppare il senso estetico. |