

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA

Campi d'Esperienza: **TUTTI**

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<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 ed iniziative.• Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.• Adottare strategie di problem solving.• Pianificare e organizzare il proprio lavoro: realizzare semplici progetti.	<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.• Effettuare semplici indagini su fenomeni d'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	<ul style="list-style-type: none">• Regole della discussione• I ruoli e la loro funzione• Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici)• Fasi di un'azione	<ul style="list-style-type: none">• Discutere su argomenti diversi di interesse.• Rispettare i turni e ascoltare gli altri.• Spiegare e sostenere le proprie ragioni.• Di fronte a un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni, attuarle e verificarle.• Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività e giustificare le decisioni prese.• Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante.• "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione.• Individuare ed illustrare le fasi di una semplice procedura.

	fası di un lavoro, di un compito, di azioni eseguite.		
--	---	--	--

EVIDENZE

1. Prendere iniziative di gioco e di lavoro.

1° LIVELLO	2° LIVELLO	3° LIVELLO	4° LIVELLO
Accetta di eseguire compiti impartiti dall'adulto.	Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli.	Esegue consegne e porta a termine compiti affidatigli.	Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli. Chiede se non ha capito.

2. Collaborare e partecipare alle attività collettive.

1° LIVELLO	2° LIVELLO	3° LIVELLO	4° LIVELLO
Imita il lavoro o il gioco dei compagni.	Partecipa alle attività collettive.	Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto.	Collabora proficuamente nelle attività di gruppo aiutando anche i compagni più piccoli e in difficoltà.

3. Esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.

1° LIVELLO	2° LIVELLO	3° LIVELLO	4° LIVELLO
Compie scelte.	Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni.	Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro.	Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni ascoltando anche il punto di vista di altri.